



REGLEMENTS DE LA DISCIPLINE



Livre II: Règlement Sportif

Mises à jour

Mises à jour du 01/12/2025 applicable au 15/01/2026	
Article 3 : Lancer Valable	Modifications approuvées par le Comité Directeur du 19/10/2025
Article 4: Comptabilisation des quilles	Article 4 scindé
Mises à jour du 05/01/2025 applicable au 15/01/2025	
Article 5.1: Généralités	Modifications approuvées par Comité Fédéral 15/12/2024
Article 5.2: Spécificités pour les centres dotés de machines à ficelles	
Article 10.1: Nettoyage de la boule	Modifications approuvées par Comité Fédéral du 15/12/2024
Article 10.2: Modifications de la surface de la boule	
Modification de la numérotation suite à la suppression du paragraphe 13 lors de la mise à jour précédente	Modification approuvée par Comité Fédéral du 15/12/2024
Article 16.1.1 Haut du corps	Modification approuvée par Comité Fédéral du 15/12/2024
Article 22	Modification approuvée par Comité Fédéral du 15/12/2024
Article 22.2	
Article 22.3	
Mises à jour du 25/02/2024 applicables au 01/09/2024	
Remplacement de CNB par CSNB (Commission Sportive Nationale Bowling), de ETBF par EBF, de WTBA par IBF, mise à jour des adresses mails et des liens vers les documents	Modifications approuvées par Comité Fédéral du 25/02/2024
Article 2.3: Règlement	Modifications approuvées par Comité Fédéral du 25/02/2024
Article 3: Lancer valable et quilles comptabilisées	Ajout cas machine à ficelles
Article 10.2: Modifications de la surface de la boule	Modifications approuvées par Comité Fédéral du 25/02/2024
Article 11: Approches (11.1)	
Article 15: Aire de jeu	
Article 15.1: Encadrement	
Article 15.2: Divers	
Article 15.6: Recyclage (article ajouté)	
Article 16.1.1 Haut du corps	Modifications pour les licenciés individuels
Article 18: Retard de Joueur: 18.1 & 18.3	
Article 19.3: Jeu Lent	Modifications approuvées par Comité Fédéral du 25/02/2024
Article 24: Retrait - Abandon - Forfait - Disqualification / Exclusion	
Article 22	Modifications approuvées par Comité Fédéral du 25/02/2024.
Article 26: Tableau des sanctions	Modifications approuvées par Comité Fédéral du 25/02/2024

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES.....	3
CHAPITRE I : REGLES UNIVERSELLES DE JEU (REGLEMENT WORLDBOWLING).....	5
1. DEFINITION D'UNE PARTIE.....	5
1.1. UNE PARTIE DE BOWLING.....	5
1.2. DECOMPTE	5
1.3. STRIKE	5
1.4. DOUBLE.....	5
1.5. TRIPLE.....	5
1.6. SPARE	5
1.7. FRAME OUVERTE.....	5
1.8. SPLIT.....	6
2. MODES DE JEU	6
2.1. JEU SUR DEUX PISTES.....	6
2.2. JEU SUR UNE PISTE.....	6
2.3. REGLEMENT	6
3. LANCER VALABLE	6
4. COMPTABILISATION DES QUILLES:	7
4.1. <i>Les quilles suivantes seront créditées au joueur après un lancer valable.</i>	7
4.2. QUILLES NON COMPTABILISÉES	7
5. INCIDENTS DIVERS RELATIFS AUX QUILLES	7
5.1. GÉNÉRALITÉS.....	7
5.2. SPÉCIFICITÉS POUR LES CENTRES DOTÉS de MACHINES A FICELLES :	8
6. BOULE MORTE	8
7. JOUEUR EXERÇANT SUR LA MAUVAISE PISTE.....	9
8. FAUTES.....	9
9. LITIGES – BOULES PROVISIONNELLES	10
10. NETTOYAGE ET MODIFICATION DE LA SURFACE DE LA BOULE	11
11. APPROCHES	11
12. ERREURS DE SCORES	12
CHAPITRE 2 : REGLES COMPLEMENTAIRES	13
13. GENERALITES :	13
13.1. <i>CONTROLE ANTI-DOPAGE</i>	13
13.2. <i>CONFORMITE DU MATERIEL</i>	13
13.3. <i>CONSOMMATION DE TABAC ET D'ALCOOL</i>	13
13.4. <i>RESPONSABILITE FINANCIERE</i>	14
13.5. <i>RESPECT D'UN ENGAGEMENT</i>	14
14. STYLES DE JEU PARTICULIERS :	14
14.1. <i>ROUND ROBIN</i>	14
14.2. <i>BAKER SYSTEM</i>	14
14.3. <i>MATCH PLAY</i>	14
15. AIRE DE JEU	14
15.1. <i>ENCADREMENT</i> :	15
15.2. <i>DIVERS</i> :	16
15.3. <i>UTILISATION D'UN DISPOSITIF SONORE AU COURS DES COMPÉTITIONS</i>	16
15.4. <i>DETECTEUR DE FAUTES</i>	16

15.5. ENREGISTREMENT DES SCORES	16
15.6. RECYCLAGES :	17
16. TENUES	17
16.1. TENUES HOMMES	17
16.2. TENUES DAMES	17
16.3. CHAUSSURES	18
16.4. TENUE DES EQUIPES	18
17. BOULES D'ENTRAINEMENT	19
18. RETARD DE JOUEUR	19
18.2. LORS DES PHASES FINALES (<i>phases autres que qualificatives</i>) :	19
18.3. LORS D'UNE COMPETITION HANDICAP	19
19. RYTHME DE JEU : ORDRE DE JEU, PRIORITE ET JEU LENT:	20
19.1. ORDRE DE JEU :	20
19.2. PRIORITE	20
19.3. JEU LENT	20
20. REMPLACEMENT	20
21. PANNES	21
21.1. PENDANT LE DEROULEMENT D'UNE COMPETITION :	21
21.2. INDISPONIBILITE DE PISTES EN FINALE	21
21.3. IMPOSSIBILITE DE TERMINER UNE EPREUVE HOMOLOGUEE	21
22. TRAITEMENT DES EGALITES	22
22.1. COMPETITIONS ORGANISEES PAR LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE BOWLING (OU SES ORGANES DECENTRALISES) ET TOURNOIS SCRATCHS	22
22.2. TOURNOIS HANDICAP	22
22.3. COMPETITIONS A MEDAILLES (<i>Championnats de France, championnats ou challenges fédéraux...</i>)	22
22.4. JEU DECISIF (TIE-BREAK)	23
23. RECLAMATIONS	23
24. RETRAIT - ABANDON - FORFAIT - DISQUALIFICATION / EXCLUSION	24
24.1. RETRAIT	24
24.2. ABANDON	24
24.3. FORFAIT	24
24.4. DISQUALIFICATION, EXCLUSION	25
25 LITIGES, RECLAMATIONS ET SANCTIONS	25
25.1 COMMISSION DES RECLAMATIONS	25
25.2 TABLEAU DES SANCTIONS	25
25.3 SANCTIONS DES LITIGES ET RECLAMATIONS	25
26 TABLEAU DES SANCTIONS	26

CHAPITRE I : REGLES UNIVERSELLES DE JEU (REGLEMENT WORLD BOWLING)

1. DEFINITION D'UNE PARTIE

1.1. UNE PARTIE DE BOWLING

Une partie de bowling se compose de 10 reprises (frames). Le joueur lance 2 boules à chacune des neuf premières frames sauf s'il réalise un strike. A la dixième frame, il lance 3 boules s'il a réalisé un strike ou un spare.

1.2. DECOMPTE

Sauf quand un strike est réalisé, le nombre de quilles abattues par le premier lancer du joueur est inscrit dans la case gauche de la frame. Le nombre de quilles abattues par le deuxième lancer est inscrit dans la case de droite de la frame. Si aucune quille n'est abattue lors d'un lancer on note un tiret (-) dans la case correspondante. Le total des 2 lancers de la frame est comptabilisé immédiatement.

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

1.3. STRIKE

Un strike est réalisé si les 10 quilles sont abattues par le premier lancer. Il est matérialisé par une croix dans la case de gauche de la frame. Le strike compte pour 10, plus le nombre de quilles abattues par les deux lancers suivants du joueur.

1.4. DOUBLE.

Deux strikes consécutifs constituent un doublé. Dans ce cas le premier strike compte pour 20 quilles, plus le nombre de quilles abattues lors du lancer suivant le 2e strike.

1.5. TRIPLE

Trois strikes consécutifs constituent un triplé. Le premier strike compte pour 30. Pour obtenir le score maximum de 300, le joueur doit réaliser 12 strikes consécutifs sur la partie.

1.6. SPARE

Un spare est réalisé quand toutes les quilles restées debout après le premier lancer sont abattues au deuxième lancer de la frame. Il est matérialisé par une barre oblique (/) dans la case de droite de la frame. Le spare compte pour 10, plus le nombre de quilles abattues par la boule suivante lancée par le joueur.

1.7. FRAME OUVERTE

Quand un joueur ne fait pas tomber les 10 quilles à l'issue des deux lancers de la frame, il réalise un trou, sauf à ce que les quilles restées à l'issue du 1^{er} lancer aient constitué un split.

1.8. SPLIT.

Un split, normalement marqué par un cercle entourant le nombre de quilles restantes, est constitué par un ensemble de quilles restant après le premier lancer, à condition que la quille 1 ait été abattue et que :

- au moins une quille est abattue entre 2 (ou plus de 2) quilles restantes (exemple : 7-9).
- ou au moins une quille est abattue immédiatement devant 2 (ou plus de 2) quilles restantes (exemple 5-6).

2. MODES DE JEU

2.1. JEU SUR DEUX PISTES

- a) Une partie se joue sur une paire de pistes adjacentes.
- b) Que ce soit en équipe ou en individuel, les joueurs joueront successivement et à tour de rôle dans l'ordre préétabli, une frame sur chacune des deux pistes, alternativement, de sorte que 5 frames soient jouées sur chaque piste.

2.2. JEU SUR UNE PISTE

- a) Une partie se joue sur une piste
- b) Que ce soit en équipe ou en individuel, les joueurs joueront successivement et à tour de rôle dans l'ordre préétabli, une frame (reprise), sur la piste jusqu'à ce que 10 frames soient jouées.

2.3. REGLEMENT

Par défaut les compétitions se jouent sur deux pistes, sauf mention contraire dans le règlement de la compétition.

3. LANCER VALABLE

Un lancer est considéré comme valable quand le joueur a lâché sa boule et que celle-ci franchit la ligne de faute.

NB : *La joueuse/le joueur peut changer de type de lancer (ou de main) en cours de jeu dès lors qu'elle/il utilise tous les trous de préhension (un trou non utilisé est considéré comme trou d'équilibrage, ce qui est interdit).*

Chaque lancer compte à moins qu'une boule morte ne soit déclarée.

Un lancer doit être fait manuellement :

- Aucun mécanisme qui se détache ou qui bouge pendant le lancer, ne doit être incorporé ou apposé sur la boule.
- Un joueur peut employer un équipement spécifique qui aide à la prise et au lancer d'une boule, à la place d'une main ou de la partie majeure du membre, perdue par amputation ou pour toute autre raison.

4. COMPTABILISATION DES QUILLES

4.1. QUILLES CRÉDITÉES APRÈS LANCER VALABLE

Les quilles suivantes seront créditées au joueur après un lancer valable.

Elles sont dénommées « quilles mortes » et doivent être enlevées avant le lancer suivant.

- a) Ce qui inclut : Les quilles abattues sur le pin deck (ou éliminées du pin deck), par la boule ou une autre quille.
- b) Les quilles abattues sur le pin deck (ou éliminées du pin deck), par une autre quille rebondissant sur les parois latérales ou le tablier arrière.
- c) Les quilles abattues sur le pin deck (ou éliminées du pin deck), par une autre quille rebondissant sur le râteau, alors que celui-ci est immobile avant le ratissage des quilles sur le pin deck.
- d) Les quilles inclinées sur le flanc des parois ou qui touchent le kick back (ricochoirs).
- e) Dans le cas d'une machine à ficelles, les quilles déséquilibrées par la ficelle d'une autre quille.

4.2. QUILLES NON COMPTABILISÉES

Pour chacun des cas suivants, le lancer comptera, mais les quilles abattues ne seront pas comptabilisées si :

- La boule quitte la piste avant d'atteindre les quilles.
- La boule rebondit sur le tablier arrière.
- La quille est renversée par une pièce de l'équipement mécanique (en mouvement).
- Une quille tombe, quand les quilles mortes sont en train d'être enlevées.
- Une quille est renversée lors de l'intervention du mécanicien.
- Le joueur commet une faute.
- Un lancer est effectué alors que des quilles précédemment abattues sont restées sur la piste ou dans les gouttières, et que la boule ou une quille en jeu les heurte.

En cas de chute de quilles non valables et si le joueur doit encore effectuer un lancer pour terminer sa frame, la ou les quilles illégalement renversées devront être repositionnées à leur emplacement d'origine.

5. INCIDENTS DIVERS RELATIFS AUX QUILLES

5.1. GÉNÉRALITÉS

Lors du 1^{er} lancer, ou si on s'aperçoit immédiatement après ce lancer qu'une ou plusieurs quilles étaient présentes mais mal positionnées, le lancer est valable et le résultat est comptabilisé. En effet, il est de la responsabilité de chaque joueur, avant le lancer, de vérifier que les quilles sont bien positionnées.

Le joueur peut signaler qu'une ou des quilles sont incorrectement placées et exiger un repositionnement correct avant le 1^{er} lancer.

Il n'est pas possible de faire changer la position des quilles après le 1^{er} lancer. Les quilles déplacées ou mal reposées par la machine devront rester à leur place, sauf sur les bowlings à ficelles.

Au cas où elles empêcheraient le fonctionnement normal de la machine, le mécanicien devra relever manuellement la table de la machine.

Au cas où elles seraient balayées par le râteau, la / les quilles seront replacées sur l'emplacement d'origine supposé avant le balayage.

L'arbitre ou un officiel restent seuls juges du repositionnement de la/les quille(s).

En cas de rebond d'une quille et si celle-ci reste debout, elle sera considérée comme non-abattue. Seules les quilles renversées, qui doivent être totalement enlevées de la surface de la piste après un lancer valable, peuvent être comptabilisées.

Une quille qui se briserait ou serait gravement endommagée au cours d'une partie, devra être remplacée immédiatement par une autre de poids et de spécifications similaires à celles du jeu utilisé. Les officiels du tournoi déterminent quelle quille doit être remplacée.

Une quille endommagée ne change en rien le score obtenu par le joueur.

5.2. SPÉCIFICITÉS POUR LES CENTRES DOTÉS de MACHINES A FICELLES :

- Les quilles abattues par la boule, ou par une autre quille, ou par la ficelle d'une autre quille, sont comptabilisées comme valables.
- Une quille tombe en retard, mais juste avant la descente du tablier (shield), le scoreur fait foi.
- Une quille qui tombe pendant la descente du tablier ne doit pas être comptabilisée, même si le scoreur indique qu'elle est tombée.
- Une quille restée debout, mais validée (à tort) par le scoreur, doit être replacée et le score modifié.
- Une quille exclue valablement du pin-deck mais demeurant debout dans la rigole à l'issue du 1^{er} lancer et qui serait replacée sur le pin-deck pour le 2^e par la machine et non comptabilisée par le scoreur, doit être enlevée avant le lancer, et le score rectifié.

6. BOULE MORTE

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

- Après un lancer (et avant le lancer suivant sur la même piste) l'attention est immédiatement attirée sur le fait qu'il manquait une ou plusieurs quilles.
- Un joueur joue sur la mauvaise piste ou pas à son tour. Un joueur de chaque équipe de la paire de piste joue sur la mauvaise piste.
- Le joueur est gêné physiquement par un autre joueur, un spectateur, un objet mobile ou le mécanicien, au moment du lancer, mais alors que celui-ci n'est pas effectivement terminé. Dans ce cas, le joueur a la possibilité d'accepter le résultat ou de demander que la boule soit déclarée «morte».
- Une quille est déplacée ou renversée après que le joueur a lâché sa boule mais avant que celle-ci n'atteigne les quilles.
- La boule entre en contact avec un objet étranger se trouvant sur la piste.

Quand une boule morte est déclarée, le lancer n'est pas comptabilisé. Les quilles doivent être replacées et le joueur rejoue son lancer.

7. JOUEUR EXERCANT SUR LA MAUVAISE PISTE.

- Une boule morte est déclarée quand un joueur joue sur la mauvaise piste. Il doit rejouer sur la bonne.
- Une boule morte est déclarée et les joueurs doivent rejouer sur la bonne piste quand un joueur de chaque équipe sur la même paire a joué sur la mauvaise piste.
- Si plus d'un joueur d'une même équipe/piste joue sur la mauvaise piste, la frame se termine sans changement. Les frames suivantes doivent être jouées sur les pistes initialement prévues.

8. FAUTES

Un dispositif de détection de fautes doit être utilisé pour chaque épreuve homologuée. La ligne de faute matérialisée sur la piste s'étend, de manière fictive, dans son prolongement, sur toute la largeur du centre sur les murs ou toute autre partie du bâtiment pouvant être touchée par les joueurs. L'arbitre peut demander que cette ligne soit matérialisée.

Une faute survient quand une partie du corps du joueur empiète ou dépasse la ligne de faute (sur sa piste ou sur une piste adjacente) et touche n'importe quelle partie de la piste, des installations ou du bâtiment durant ou après le lancer (quand bien même aucun signal lumineux ou sonore ne le signale).

- Si le joueur avance au-delà de la ligne de faute **sans lâcher sa boule**, il n'y a pas lancer, donc **pas faute**.
- Une boule est en jeu après un lancer jusqu'à ce que le même joueur ou le suivant soit sur l'approche en position de jouer.
- Si un joueur fait délibérément faute dans le but d'en tirer profit, il lui sera octroyé 0 pour le lancer et il ne pourra pas lancer de nouveau pour cette frame.

Quand une faute est avérée, le joueur n'est crédité d'aucune quille pour ce lancer. Un jeu plein est remis en place si le joueur doit effectuer un autre lancer pour terminer sa frame.

Une faute peut être déclarée et enregistrée si le détecteur de faute ou le juge de ligne ne remplissent pas leur fonction si elle est évidente pour :

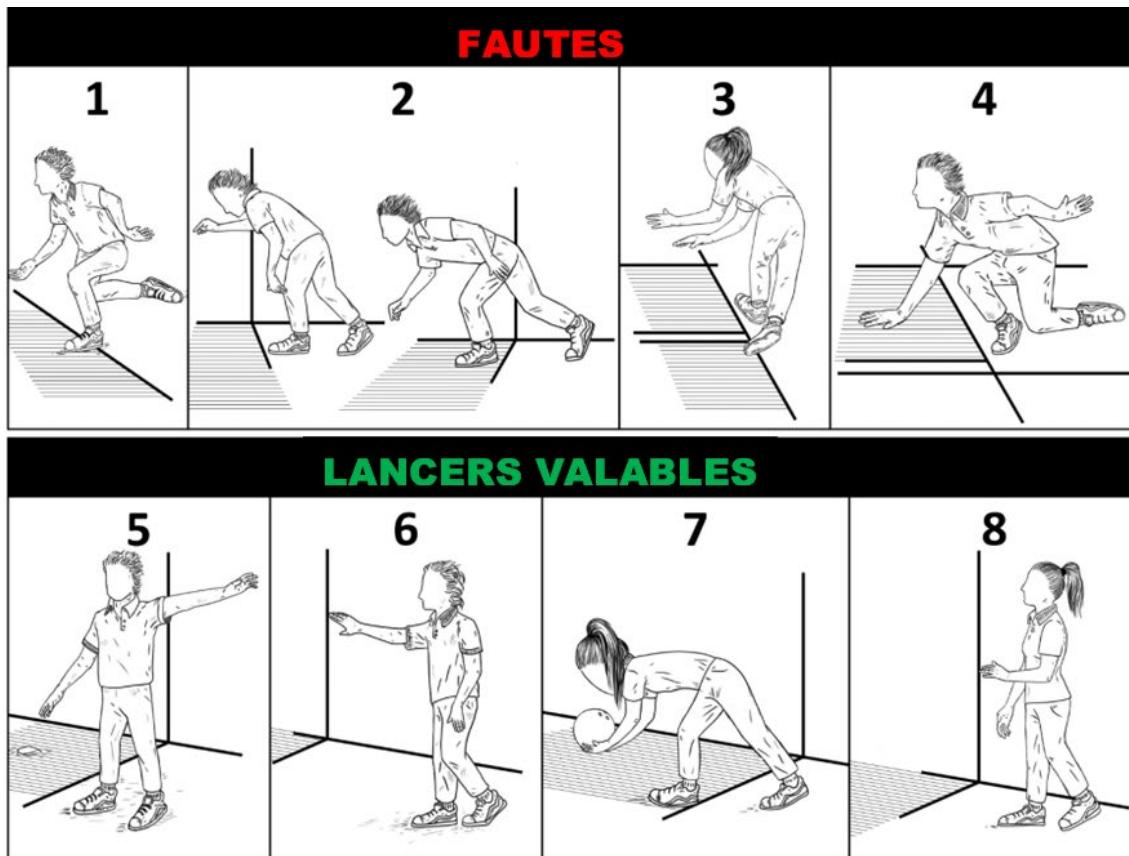
- chacun des capitaines d'équipes ou au moins un joueur de l'équipe adverse.
- et/ou le marqueur officiel,
- et/ou un responsable officiel de la compétition.

Aucune réclamation n'est acceptée lorsque le dispositif de détection signale une faute, sauf :

- s'il est démontré que le détecteur de fautes ne fonctionne pas correctement.
- s'il y a prépondérance de preuves montrant que la faute n'a pas été commise.

Dans le cas où un objet ou une partie de l'équipement d'un joueur tombe sur la piste au-delà de la ligne sans que le joueur lui-même ne fasse faute, il doit demander l'autorisation à l'arbitre avant de ramasser l'objet. S'il ne prend pas cette précaution, on comptera faute.

Exemples :



9. LITIGES – BOULES PROVISIONNELLES

Une boule ou une frame provisionnelle est accordée à un joueur quand une réclamation portant sur une faute, sur la validité de quilles tombées ou sur une boule morte ne peut être traitée sur le champ.

Dans le cas où le litige survient lors du 1^{er} lancer d'une frame ou, lors du 2^{ème} lancer de la 10^{ème} frame si le résultat du 1^{er} lancer est strike :

- Si le litige porte sur une faute, le joueur termine sa frame et joue ensuite une boule provisionnelle sur un jeu complet.
- Si le litige porte sur un nombre de quilles valables, le joueur termine sa frame (s'il n'a pas fait strike) avec les quilles restées debout, puis joue une boule provisionnelle avec les quilles restées debout auxquelles on ajoute, à leur emplacement, les quilles tombées de façon litigieuse.
- Si le litige porte sur une boule morte, le joueur termine sa frame (s'il n'a pas fait strike) puis joue une frame provisionnelle.

Dans le cas où le litige survient lors du 2^{ème} lancer d'une frame ou lors du 3^{ème} lancer de la 10^{ème} reprise, la boule provisionnelle n'est pas nécessaire, à moins qu'il ne s'agisse d'une boule qui aurait dû être déclarée morte. Dans ce cas, une boule provisionnelle est jouée sur les quilles présentes lors du lancer litigieux.

10. NETTOYAGE ET MODIFICATION DE LA SURFACE DE LA BOULE

10.1 Nettoyage de la boule.

Les produits chimiques approuvés, qui n'altèrent pas la rugosité ou dureté de la boule, peuvent être utilisés durant la compétition **sur autorisation expresse de l'arbitre uniquement et sur fait de jeu (exemple : traces de caoutchouc...)**

Seuls sont autorisés les produits nettoyants (cleaner) n'altérant pas la rugosité de la boule et figurant sur [la liste publiée sur le site de l'USBC](#) , où elle est régulièrement mise à jour.

A l'issue de l'opération, la boule doit être essuyée soigneusement afin d'éliminer toute trace de produit.

10.2 Modifications de la surface de la boule.

Pour les compétitions dans lesquelles l'usage des boules est limité par le règlement (6 boules et moins), les modifications manuelles de surface sont autorisées entre les parties, sous réserve qu'elles soient faites dans une zone prévue à cet effet et que cette opération ne retarde pas le joueur.

En dehors des cas de l'alinéa précédent, les modifications de surface sont autorisées dans une zone dédiée hors de l'aire de jeu, durant les boules d'essai et entre les diverses phases de la compétition

Exemples :

- des séries consécutives constituent une seule et même phase de jeu donc modification de surface **interdite**
- qualifications/finales sont 2 phases de jeu distinctes, donc modification de surface autorisée.

Il est donc à fortiori interdit de modifier une surface de boule pendant une partie.

Si cette règle est enfreinte, le score du joueur est de 0 pour la partie en cours.

11. APPROCHES

11.1 L'application, sur n'importe quelle partie de l'approche, d'une substance étrangère qui pourrait modifier les conditions de glisse pour les autres joueurs, est interdite.

Aussi :

- Lorsqu'un joueur tapote les trous avec de la poudre (talc, magnésie...), la boule doit être soigneusement essuyée. Cette opération doit se faire hors de l'approche
- Les sacs de poudre (grip, puff ball...) ne doivent pas être posés sur le remonte-boules
- Lors d'un changement de piste, il est interdit de faire rouler les boules sur l'approche. Elles doivent impérativement être portées.

11.2 Sont inclus, sans que cette liste soit limitative, des produits tel que talc, pierre ponce, résine, sous les chaussures. Sont également interdits les semelles ou talons en caoutchouc tendre laissant des marques sur les approches.

Seul l'arbitre peut permettre l'utilisation de produits spécifiques, après la demande des capitaines d'équipes, si les approches concernées présentent un problème particulier. Les produits seront appliqués par le personnel qualifié de l'établissement. Cette opération ne doit en aucun cas créer des conditions de glisse différentes des autres pistes.

12. ERREURS DE SCORES

Une erreur de marque sur le nombre de quilles valables doit être corrigée sur intervention de l'arbitre ou du directeur de compétition, aussitôt que l'erreur est découverte.

Une réclamation portant sur une erreur de score est recevable dans l'heure qui suit l'affichage des résultats, mais de toute façon avant la remise des prix ou le début de la phase suivante (dans une compétition par élimination).

Chaque réclamation relative à cette règle est spécifique et ne peut en aucun cas faire jurisprudence.

Le contrôle des scores est à la charge de l'organisateur du tournoi : en cas d'erreurs relevées, il doit en informer l'arbitre délégué qui signale cette erreur au capitaine de l'équipe concernée. En cas de marquage manuel, s'il constate une erreur de marque intentionnelle, l'arbitre exclut le marqueur, en corrigeant le score. Il nomme un observateur neutre pour assurer l'enregistrement des scores.

CHAPITRE 2 : REGLES COMPLEMENTAIRES

13. GENERALITES :

Tout licencié participant à une épreuve homologuée se doit de connaître et de respecter les règlements de la discipline Bowling de la F.F.B.S.Q., ainsi que les personnes chargées de sa bonne application.

Il appartient à tout licencié FFBSQ de :

- S'assurer que la compétition a été dûment homologuée avant de s'y inscrire.
- Connaître les sanctions applicables en cas de participation à une compétition non homologuée.

Tout participant à une épreuve homologuée se doit d'avoir un comportement décent, respectueux des biens et des personnes. Dans le cas contraire, il s'expose à des sanctions définies dans le tableau des pénalités de la F.F.B.S.Q (art 26).

13.1. CONTROLE ANTI-DOPAGE

Tout licencié peut être soumis à un contrôle anti-dopage inopiné, dans l'enceinte d'un établissement de bowling, tant en compétition qu'à l'entraînement.

En cas de résultat positif, il s'expose, outre les sanctions sportives, aux sanctions prévues par le règlement disciplinaire relatif à la lutte contre le dopage de la F.F.B.S.Q.

13.2. CONFORMITE DU MATERIEL

Les boules utilisées en compétition doivent être répertoriées dans la liste des boules homologuées par l'USBC :

http://usbcongress.http.internapcdn.net/usbcongress/bowl/equipandspecs/pdfs/approved_ballist.pdf

Par courtoisie envers les participants à une compétition, les « boules de râtelier » peuvent être utilisées, même si elles n'apparaissent pas spécifiquement sur la liste officielle.

Tout licencié peut être soumis à une vérification de matériel inopinée pendant une épreuve homologuée, dans l'enceinte d'un établissement de bowling, afin de contrôler la conformité de ce matériel.

En cas d'irrégularité, le licencié s'expose aux sanctions sportives suivantes :

- **En individuel** : ses scores ne sont pas homologués, les gains et récompenses éventuellement reçus sont restitués et les titres, classements ou records obtenus sont annulés.
- **En équipe** : les scores du joueur concerné ne sont ni homologués, ni pris en compte dans le total de l'équipe ; les gains et récompenses éventuellement reçus en équipe sont restitués et les titres, classements ou records sont annulés.

Le joueur s'expose en outre à une convocation devant le Conseil de discipline pour « fraude – tricherie ».

13.3. CONSOMMATION DE TABAC ET D'ALCOOL.

Les licenciés ne doivent ni fumer, ni vapoter, ni consommer des boissons alcoolisées, ni être manifestement sous l'influence de l'alcool ou de toute autre substance interdite, pendant la durée de leur temps de jeu, y compris durant les boules d'essai et les changements de pistes.

La cigarette dite « électronique », ou « e-cigarette », qui entre dans le domaine d'application de l'article est donc interdite dans les mêmes conditions.

13.4. RESPONSABILITE FINANCIERE

Le club est responsable pécuniairement des engagements non honorés par ses adhérents.

Dans le cas d'une licence individuelle, c'est l'individu qui est directement responsable.

13.5. RESPECT D'UN ENGAGEMENT

Tout joueur ne respectant pas, sans raison majeure, un engagement à une compétition, expose son club à des sanctions sportives et/ou disciplinaires. Dans le cas de licence individuelle, c'est l'individu qui serait sanctionné.

14. STYLES DE JEU PARTICULIERS :

14.1. ROUND ROBIN.

Chaque joueur ou équipe rencontre chacun des autres participants sur une ou plusieurs parties. Le gain du match peut comporter une bonification de quilles ou un nombre de points, selon le règlement de la compétition.

Un match de position peut éventuellement être ajouté.

14.2. BAKER SYSTEM

Les membres de chaque équipe, jouent successivement et dans l'ordre prédéterminé une frame entière, de manière à jouer une partie complète, excepté le dernier joueur qui complète la frame 10 et joue les boules supplémentaires s'il y a lieu.

14.3. MATCH PLAY

La partie est débutée par le joueur de gauche (piste impaire) qui effectue une frame.

Par la suite les 2 compétiteurs jouent deux frames consécutivement, la première sur la piste de droite, puis la seconde sur la piste de gauche.

Ainsi, le joueur qui a commencé (à gauche) termine la partie en jouant la 10^e reprise sur la piste de droite.

Sauf disposition contraire du règlement de la compétition, le joueur le mieux classé à l'issue de la phase précédente, choisit de débuter (et de terminer) la partie ou de jouer en second. Quand le match se déroule sur plusieurs parties, les joueurs alternent pour commencer chaque ligne.

15. AIRE DE JEU

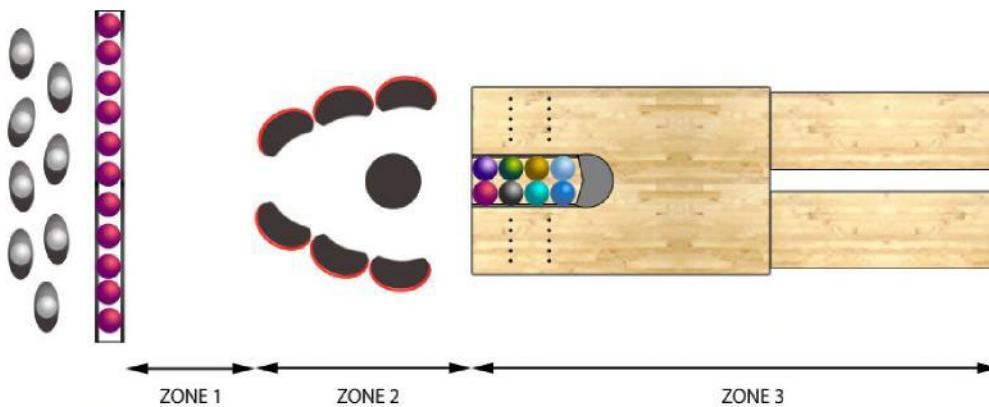
Celle-ci est constituée par les pistes, les approches, les sièges des joueurs et des marqueurs éventuels, les espaces allant de ces sièges jusqu'au public.

Dans le cas où la séparation avec le public n'est pas matérialisée, l'organisateur devra délimiter cet espace (cordón ou autre).

En compétition, l'aire de jeu est réservée aux joueurs (ses) participants à la compétition (y compris les remplaçants) et interdite à tout accompagnateur, spectateur et animal. Les « pacers » sont interdits en compétition.

Quatre (4) boules par joueur sont autorisées sur l'aire de jeu. En accord avec l'arbitre, le supplément peut être laissé sous le retour de boule ou sous les sièges.

Dans le cas contraire, il doit être déposé en tout lieu ne gênant pas les joueurs (sur les râteliers en arrière des pistes, ou à défaut au vestiaire ou dans la partie publique).



Zone 1 : zone des joueurs et de l'encadrement entre le dossier des sièges et le râtelier ou le public.

Zone 2 : zone des joueurs entre le début de l'approche et le dossier des sièges.

Zone 3 : approche et piste.

15.1. ENCADREMENT :

L'accès à la zone 1 uniquement est autorisé pour l'encadrement des joueurs, à raison d'une seule personne **par équipe**, à condition qu'elle soit discrète, que la zone soit suffisamment grande pour ne pas gêner les joueurs et avec l'autorisation explicite de l'arbitre.

Le règlement particulier d'une compétition peut déroger à cette autorisation et limiter l'accès de l'aire de jeu aux seuls participants.

Seuls les encadrants titulaires d'une licence cadre technique peuvent accéder à cette zone, après présentation de ladite licence à l'arbitre qui délivre un badge d'accréditation d'accès à la zone. Celui-ci devra impérativement être restitué à la fin du jeu.

Tenues des cadres techniques accrédités par l'arbitre :

- Haut : tenue civile discrète, ou maillot ou veste du club de l'équipe (ou du joueur) qu'ils encadrent,
- Bas : mêmes normes que celles qui s'appliquent aux joueurs.
- Chaussures : chaussures de ville « fermées », propres et sèches.

Lorsqu'ils interviennent sur l'aire de jeu, les encadrants doivent rester derrière la paire de pistes où évolue le joueur/l'équipe qu'ils encadrent.

S'ils encadrent plusieurs équipes/joueurs, ils en informent l'arbitre lors de leur demande de badge. Ils pourront alors circuler sur l'aire de jeu, sous réserve d'être discrets, et que l'espace le permette en toute sécurité pour les joueurs et l'arbitre

Les cadres techniques encadrant des membres d'un ERJ ou d'un pôle France portent une tenue « ERJ Rgn xxx » ou « France ».

Un encadrant pourra se voir refuser ou faire retirer le badge par l'arbitre s'il ne respecte pas ces règles, ou s'il trouble le bon déroulement du jeu.

15.2. DIVERS :

L'usage de talc ou toute autre poudre pour les doigts est autorisé à condition que ce produit soit constamment dans une boîte hermétique.

En parallèle avec l'article 11 sur les approches, la boule doit être soigneusement essuyée après utilisation d'un puffball et celui-ci ne doit pas être posé sur le remonte-boules

La consommation de boissons non alcoolisées est autorisée, à condition que le liquide soit dans un récipient hermétique incassable.

Il est interdit d'apporter et de consommer des aliments sur l'aire de jeu, à l'exception des barres énergétiques, barres de céréales et fruits secs.

Durant leur temps de jeu les joueurs doivent éteindre leur téléphone mobile ou tout au moins couper toute sonnerie.

15.3. UTILISATION D'UN DISPOSITIF SONORE AU COURS DES COMPETITIONS

L'utilisation d'un dispositif sonore de type « casque, baladeur ou oreillettes » lors des compétitions est **toléré UNIQUEMENT sur les zones 1 et 2** de l'aire de jeu, et dans la mesure où cela ne provoque aucune gêne pour les autres joueurs.

L'utilisation de ce dispositif est strictement **INTERDITE sur la zone 3**.

15.4. DETECTEUR DE FAUTES

Les organisateurs de tournois doivent utiliser un système de détection de fautes approuvé.

Si l'un des appareils de détection tombe en panne, la direction du tournoi désigne un juge de faute.

Si, du fait de la disposition des pistes dans le centre, la mise en place de juges ne permet pas à ceux-ci d'avoir une excellente vision des lignes de fautes, l'arbitre demande aux capitaines des équipes concernées de surveiller eux-mêmes les fautes des joueurs.

La panne d'un dispositif de détection de fautes et l'absence de surveillance des fautes entraînent la non-homologation des records et scores parfaits établis sur les pistes en défaut.

15.5. ENREGISTREMENT DES SCORES

La F.F.B.S.Q. reconnaît l'utilisation :

- de dispositifs de marque automatique,
- de rhodoïds,
- de support papier

Dispositifs de marque automatique

Le système de marque automatique doit permettre un contrôle frame par frame et être conforme aux règlements internationaux.

Le système doit être capable de fournir les résultats sur papier, partie par partie, en se conformant aux règles du jeu et de marquage. Sinon il faut effectuer un double marquage.

En cas de panne :

- Tous les scores d'une paire de pistes peuvent être retrouvés sur un document : le jeu doit continuer à partir du point d'interruption du dispositif de marque automatique.
- Une partie, terminée ou non, dont le score est définitivement perdu, est nulle et doit être rejouée.

En cas d'absence d'un joueur pour cause de retard, il ne faut pas retirer son nom sur le dispositif de marque automatique, car on ne pourrait pas l'inscrire en cours de jeu. Lorsque c'est à cet absent de jouer, il faut faire marquer frame nulle (ou zéro) par le capitaine d'équipe, avec l'accord de l'arbitre.

En cas de panne de téléscore, l'arbitre désigne un marqueur neutre pour la suite de l'épreuve. Seuls l'arbitre ou un officiel de la compétition peuvent faire rectifier les scores.

15.6. RECYCLAGES :

Un joueur peut procéder à 2 recyclages par partie sur jeu plein. Au-delà, il doit faire constater le décalage par l'arbitre et c'est ce dernier qui décide s'il y a lieu à repositionnement.

Dans le cas où un joueur recyclerait plus de 2 fois sans autorisation expresse, il serait sanctionné par une frame à 0.

Aucun recyclage n'est autorisé pour le 2^e lancer, même en cas de décalage par la machine, exception faite du cas où une quille n'aurait pas été repositionnée par la machine.

16. TENUES

Les licenciés participant à une épreuve homologuée doivent porter une tenue de jeu conforme aux dispositions ci-après.

Lors de la proclamation des résultats, les joueurs appelés au podium doivent se présenter en tenue de jeu.

16.1. TENUES HOMMES

16.1.1 HAUT DU CORPS :

Les participants doivent porter une chemise, un polo ou un T-shirt à l'exclusion d'un maillot de corps.

Ce maillot doit présenter les caractéristiques ci-après :

- Licencié en club : Le nom du club (ou son abrégé) et nom de la ville et/ou du département et/ou de la région administrative du siège du club.
- Licencié individuel : Le nom du département du domicile du licencié
- Ces mentions doivent être inscrites dans le dos, être d'une **hauteur minimum de 2 cm** et de **couleur contrastée** par rapport au support.

16.1.2 BAS DU CORPS :

Tout pantalon à l'exception du Blue jean, **pantacourt, bermuda type Golf**. Les vêtements en Blue jean (de toile Denim de couleur bleue) sont interdits.

16.2. TENUES DAMES

16.2.1 HAUT DU CORPS : IDEM HOMMES

16.2.2 BAS DU CORPS :

Tout pantalon, pantacourt, bermuda, **leggings**, short habillé ou jupe (quelle que soit sa coupe : culotte, short, etc.).

Sont interdits les vêtements en Blue jean (pantalon en toile Denim de couleur bleue), ainsi que les caleçons sauf si ces derniers sont portés sous un short ou une jupe.

16.3. CHAUSSURES

Il est interdit d'utiliser des chaussures dont les semelles ou talons de caoutchouc mou laisseraient des traces de frottement et qui d'une manière générale, altéreraient les conditions normales de glisse sur l'approche.

16.4. TENUE DES EQUIPES

16.4.1 COMPETITIONS FEDERALES :

La tenue des équipes pour le haut du corps doit être uniforme. Il est recommandé qu'il en soit de même pour le bas.

16.4.2 COMPETITIONS SPECIFIQUES :

Sont autorisés à porter une tenue autre que celle de leur club, sous réserve d'accord de ce dernier:

- Les membres des Equipes de France, avec autorisation de la D.T.N.
- Les membres des Pôles France, avec autorisation de la D.T.N.
- Les membres des E.T.R., avec autorisation de la D.T.N. ou de son représentant.
- Les membres des E.R.J., avec autorisation du président de la Ligue Régionale ou du CSR Bowling.
- Les membres des écoles de bowling, avec autorisation du Président de la Ligue Régionale ou du CSR Bowling.
- Les participants aux Championnats d'Europe vétérans.

16.4.3 PARTICULARITES POUR LE SPORT D'ENTREPRISE

Pour les épreuves « Sport d'Entreprise » le maillot de bowling doit porter les mentions ci-après :

- Le nom de la société et/ou de l'association sportive d'entreprise.
- Le nom de la ville et/ou du département et/ou de la région administrative.

Ces inscriptions doivent respecter les préconisations en matière de hauteur et de couleur contrastée.

16.4.4 INSCRIPTIONS PUBLICITAIRES :

Les inscriptions publicitaires sont autorisées, à condition qu'elles soient conformes aux lois et aux règlements du Ministère des Sports sur l'utilisation de publicités prohibées.

Les clubs utilisant le nom d'un commanditaire sont invités à rédiger un contrat en règle avec celui-ci, en précisant les droits et les devoirs respectifs.

16.4.5 TENUE NON CONFORME

Le port d'une tenue non-conforme est sanctionné par un carton jaune (cf. tableau des sanctions de la FFBSQ) avec notification sur la feuille de sanctions.

17. BOULES D'ENTRAÎNEMENT

Pour toute épreuve homologuée par le Comité National Bowling, les boules d'entraînement se font avec les quilles.

La durée des boules d'entraînement est de :

- 5 minutes pour 1 joueur par piste
- 10 minutes pour 2 ou 3 joueurs par piste
- 15 minutes pour 4 ou 5 joueurs par piste.

18. RETARD DE JOUEUR

Aucun retard par rapport à l'horaire officiel n'est autorisé.

18.1. LORS DES QUALIFICATIONS :

Le joueur ou l'équipe retardataire peut entrer en jeu à la frame où se trouvent ses équipiers ou son adversaire. Le score de la partie étant partiel, le résultat est comptabilisé pour l'équipe mais n'est pas retenu pour la moyenne du joueur.

Les équipiers d'une formation incomplète ne doivent pas ralentir le rythme de jeu, dans l'attente du ou des retardataires. Ils doivent jouer au même rythme que les équipes complètes évoluant à leurs côtés. Il en est de même pour l'équipe complète jouant seule sur une paire de pistes.

En cas d'infraction à cette règle, les sanctions relatives au jeu lent s'appliquent.

18.2. LORS DES PHASES FINALES (phases autres que qualificatives) :

L'appel est fait 15mn avant le début des boules d'entraînement de la phase finale concernée.

Si le joueur en cas d'individuel, ou la totalité des joueurs constituant l'équipe sont alors absents, ce joueur ou cette équipe sont disqualifiés et remplacés par les premiers éliminés, dans l'ordre du classement, dans la limite de 3 joueurs ou équipes.

Si une équipe est présente à l'appel, mais incomplète, le ou les membres présents commencent à jouer. Les retardataires entrent en jeu à la frame en cours.

Aucun retard dans le déroulement d'une partie n'est permis. Si un joueur ou une équipe refuse de poursuivre le jeu, malgré la demande de l'arbitre, le joueur ou l'équipe est disqualifié.

18.3. LORS D'UNE COMPETITION HANDICAP

Le handicap est acquis à la 1^{ère} frame :

Le joueur qui commence la partie à une frame autre que la première joue scratch. En équipe, le handicap est le total des handicaps individuels des joueurs ayant joué la partie complète.

Tout joueur qui se retire ou abandonne en cours de partie conserve son handicap.

Le score partiel du ou des joueurs compte pour le total de quilles pour le classement, mais la fraction de ligne n'est pas homologuée au listing fédéral.

19. RYTHME DE JEU : ORDRE DE JEU, PRIORITE ET JEU LENT:

19.1. ORDRE DE JEU :

En équipe, dès que le 1^{er} lancer d'une partie est effectué, aucune modification ne peut plus être apportée à l'ordre de jeu.

19.2. PRIORITE.

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.

Pour la 10^{ème} frame, les joueurs de la paire de pistes terminent la partie en alternant boule par boule.

19.3. JEU LENT.

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.

Chaque lancer (la boule a franchi la ligne) doit être effectué dans un délai **maximum de 30 secondes** à compter du moment où :

- le joueur précédent a quitté l'approche (1^{er} lancer)
- la boule d'attaque est revenue sur le remonte-boules (2^e lancer)

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

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

20. REMPLACEMENT

Un joueur qui a commencé une partie n'est pas remplacé pendant celle-ci, même en cas de blessure ou de maladie.

En cas de blessure avec saignement, l'arbitre interrompt le jeu sur la paire de pistes concernée pendant 5 mn maximum.

Au terme de ce délai, le blessé reprend la partie si l'arbitre a constaté l'arrêt complet du saignement. A défaut, le jeu reprend sans lui ; il peut réintégrer les pistes, à la frame (reprise) en cours, avec l'accord de l'arbitre, s'il y a arrêt du saignement.

Les points d'une partie commencée et non terminée s'ajoutent aux points réalisés par l'équipe, mais la partie du joueur n'est pas homologuée.

Le remplaçant ne peut, sauf stipulation contraire du règlement de l'épreuve, avoir déjà participé à celle-ci, ne serait-ce que pour une seule partie, dans une autre équipe.

Pour les **compétitions privées**, le remplacement d'un joueur est autorisé dans les limites suivantes :

- Aucun en doublette
- **1** remplaçant maximum pour les **triplettes ou quadrettes**
- **2** remplaçants maximum pour les **équipes de 5**

Pour les compétitions organisées par la **Commission Sportive Nationale Bowling**, se reporter au **règlement** particulier de chacune des compétitions.

21. PANNE

21.1. PENDANT LE DÉROULEMENT D'UNE COMPÉTITION :

En cas de panne, l'arbitre doit s'informer sur la durée nécessaire à la réparation :

- a) **Inférieure à 15 minutes** : Les équipes ou joueurs restent sur place. Elles/ils reprennent le cours du jeu à la frame en cours, sans boule d'entraînement. La frame entamée par le joueur (2^{ème} lancer restant à effectuer) est achevée.
- b) **Supérieure à 15 minutes** : l'arbitre demande à l'organisateur de déplacer les équipes arrêtées, sur d'autres pistes disponibles. Ce déplacement donne lieu à 2 boules d'entraînement par piste et par joueur, après annulation de la frame individuelle entamée.
- c) **Supérieure à 15 mn sans pistes disponibles** : L'arbitre apprécie, en fonction du temps de jeu qu'il reste à faire par les autres équipes, s'il vaut mieux continuer à jouer sur les pistes réparées, ou finir la ligne ou la série en fin de journée ou le lendemain. Il doit garder à l'esprit le cas le plus avantageux, en fonction du temps perdu, pour le bon déroulement de la compétition.

Après annulation de la frame entamée en cours, une période de boules d'essais précède la reprise de la compétition : soit deux boules d'entraînement par piste et par joueur si l'arrêt a été inférieur à 60 minutes, soit une période normale de boules d'entraînement dans le cas contraire.

- d) **La panne ne peut être réparée le jour même** : Les équipes peuvent être autorisées à finir leur partie ou série à la fin de la journée, ou encore le lendemain. Le jeu reprend par une période de boules d'entraînement après annulation de la frame entamée en cours.

21.2. INDISPONIBILITÉ DE PISTES EN FINALE

En cas de panne et si la réparation ne peut pas se faire avant la fin de la finale, il faut inclure un ou plusieurs tours supplémentaires dans lesquels joueront les équipes qui devaient se rencontrer sur les pistes en panne.

21.3. IMPOSSIBILITÉ DE TERMINER UNE ÉPREUVE HOMOLOGUÉE

Si, pour un cas de force majeure, une épreuve homologuée ne peut arriver à son terme, l'arbitre a la possibilité de décider de la fin de la compétition.

Dans ce cas, la Commission Nationale Bowling établira le classement définitif et décidera de l'attribution des récompenses. Pour cela, l'organisateur adresse un chèque global à la CSNB.

22. TRAITEMENT DES EGALITES

A chaque **phase qualificative** d'une compétition (hors Coupes), pour la phase concernée, les égalités sont départagées par la **dernière ligne jouée**, au bénéfice du score le plus élevé. En cas de nouvelle égalité, on retiendra l'avant dernière ligne et ainsi de suite.

Cette règle de départage ne s'applique pas pour le classement final des compétitions, où la notion d'*ex-aequo* est conservée.

22.1. COMPETITIONS ORGANISEES PAR LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE BOWLING (OU SES ORGANES DECENTRALISES) ET TOURNOIS SCRATCHS.

La **dernière (ou si nécessaire avant-dernière...) ligne jouée**, s'entend bonification comprise (féminine, Séniors +...)

Les organisateurs de compétitions privées peuvent déroger à cette règle, sous réserve de l'approbation préalable de la CSNB.

22.2. TOURNOIS HANDICAP

La dernière (ou si nécessaire avant-dernière...) ligne jouée, s'entend handicap compris.

Les organisateurs de compétitions privées peuvent déroger à cette règle, sous réserve de l'approbation préalable de la Ligue Régionale en charge de la validation du règlement.

22.3. COMPETITIONS A MEDAILLES (Championnats de France, championnats ou challenges fédéraux...)

Il n'y a pas lieu de départager le podium, sauf si le règlement le précise expressément. Il peut donc y avoir :

- 3 premiers (pas de médaille d'argent, ni de bronze)
- 2 premiers et 1 troisième (pas de médaille d'argent)
- 1 premier et deux deuxièmes (pas de médaille de bronze)
- 1 premier, 1 deuxième et 2 troisièmes.

22.4. JEU DECISIF (TIE-BREAK)

Lorsque le règlement de la compétition le prévoit (système d'élimination directe...), un jeu décisif peut être nécessaire, soit en individuel par « mort subite », soit en baker-system sur une partie (en équipe).

22.4.1 EN INDIVIDUEL,

La mort subite est un lancer sur un jeu plein. Chaque joueur l'effectue sur la piste sur laquelle il vient de terminer le match. C'est le joueur de droite qui commence.

Cas particulier : Pour les compétitions fédérales en dual lane, l'arbitre procède au tirage au sort de la piste sur laquelle se jouera le 1^{er} lancer du jeu décisif, puis au tirage au sort du joueur qui débutera.

Si un second lancer est nécessaire, il se déroule sur l'autre piste et les joueurs permutent leur tour de jeu.

22.4.2 EQUIPES

Le jeu décisif se joue comme une rencontre individuelle (Baker System), chaque frame étant effectuée en alternance sur chaque piste.

En équipe (deux, trois, quatre ou cinq) les joueurs ayant participé à la phase en cours peuvent effectuer le jeu décisif.

Les équipes peuvent changer l'ordre de jeu pour le jeu décisif. Une fois la ligne commencée, l'ordre de jeu d'une équipe ne peut plus être modifié. Pour le jeu décisif, les équipes commencent sur la piste où elles ont terminé la dernière partie.

22.4.3 HANDICAP OU BONIFICATION DU JEU DECISIF

En équipe, c'est le handicap ou la bonification d'équipe, divisé par le nombre de joueurs correspondant à la formation et arrondi à l'entier inférieur.

Exemple : une équipe de 5 avec 139 de handicap aura pour le jeu décisif : $139 / 5 = 27,80$, soit 27.

Une équipe de 5 avec 2 féminines à 10 quilles de bonification, soit 20, aura $20/5 = 4$ quilles de bonification.

23. RECLAMATIONS

Pendant une épreuve homologuée, la réclamation portant :

- sur un lancer ou sur une faute, doit être déposée avant que le joueur n'entame la 2^{ème} frame suivante.
- sur un score réalisé, n'est recevable que si elle est déposée dans l'heure qui suit l'affichage des résultats de la série de parties réalisées, mais avant la remise des prix ou le commencement d'une phase suivante dans le cas d'une compétition par élimination,
- sur une autre phase de l'épreuve homologuée, sur un handicap, sur la moyenne utilisée en TTMP ou la catégorie d'un joueur, peut être déposée jusqu'à la fin de l'épreuve homologuée

Les réclamations portant sur les règles générales ou sur le déroulement d'une épreuve homologuée par la Commission Sportive Nationale Bowling de la F.F.B.S.Q., doivent être rédigées et transmises par un dirigeant d'une association affiliée, au secrétariat de la F.F.B.S.Q., dans un délai de 5 jours après la fin de l'épreuve en question (le cachet de la poste faisant foi), accompagnées d'un chèque de dépôt d'un montant proposé annuellement par la Commission Sportive Nationale Bowling et libellé au nom de la CSNB.

Pour être recevable, la réclamation doit être déposée par un demandeur justifiant d'un intérêt de son club ou de ceux de ses joueurs ayant participé à la compétition visée.

NB : Une fois le montant du chèque de dépôt adopté par l'assemblée générale de la FFBSQ, il demeure constant pour les budgets suivants jusqu'à ce qu'un changement soit proposé.

Si aucune réclamation écrite n'est déposée pendant le délai précité, les résultats demeurent inchangés.

La réclamation doit porter sur un point précis et ne peut pas faire jurisprudence.

Le chèque de dépôt est restitué au plaignant si la réclamation est jugée recevable par la commission chargée de la traiter. Dans le cas contraire, il est encaissé par la CSNB.

24. RETRAIT - ABANDON - FORFAIT - DISQUALIFICATION / EXCLUSION

24.1. RETRAIT

Il y a retrait lorsqu'un joueur (équipe) ne termine pas une phase de tournoi qualificative pour une autre phase (qualification, demi-finale, consolante ou petite finale lorsque celles-ci sont qualificatives pour la finale) mais qu'il est susceptible de reprendre à la phase suivante si son classement le lui permet.

Le joueur (équipe) est classé(e), à la fin de la phase concernée, en fonction des résultats acquis jusqu'à son retrait. Le joueur (équipe) informe l'arbitre ou le directeur de compétition de ce retrait et à la fin de la phase concernée, de sa décision de continuer le tournoi ou de déclarer forfait pour la phase pour laquelle il (elle) est qualifié (e).

24.2. ABANDON

Il y a abandon lorsqu'un joueur ou une équipe ne termine pas une phase quelconque de tournoi et lorsqu'il déclare à l'arbitre ou au directeur de compétition ne pas pouvoir continuer la compétition.

Le joueur ou l'équipe est classé (e), à la fin de la phase concernée, en fonction des résultats acquis jusqu'à son abandon.

Si cet abandon survient au cours d'une phase « Round Robin », les bonifications ou points gagnés par le joueur (en compétition individuelle) ou par l'équipe (compétition équipe) qui abandonne sont redistribués à ceux qui ont perdu contre ce joueur ou cette équipe lors des matchs précédant l'abandon.

24.3. FORFAIT

Il y a forfait lorsqu'un joueur (ou une équipe) qualifié pour la phase suivante de la compétition déclare à l'arbitre ou au directeur de compétition ne pas pouvoir y participer. Ce forfait doit être déclaré par écrit et signé par le joueur.

Un forfait a pour effet d'abaisser le seuil de qualification de la phase concernée d'un rang. Le repêchage ne peut se faire que sur les trois (3) premiers joueurs (premières équipes) éliminés (ées).

24.4. DISQUALIFICATION, EXCLUSION

En cas de disqualification ou d'exclusion :

- d'un joueur en individuel : celui-ci n'est pas classé.
- d'un joueur en équipe : l'équipe est classée en fonction des résultats acquis sans le joueur disqualifié, ou des résultats acquis jusqu'à l'exclusion du joueur.
- d'une équipe : celle-ci n'est pas classée.

25 LITIGES, RECLAMATIONS ET SANCTIONS

25.1 COMMISSION DES RECLAMATIONS

La Commission des Réclamations, constituée du Vice-Président de la Commission Sportive Nationale, du Président de la commission en charge des compétitions et du Président de la Commission d'Arbitrage, est compétente pour :

- Traiter les litiges et irrégularités relevées lors de l'organisation et du déroulement des compétitions ayant lieu sur le territoire national dès lors qu'ils ne relèvent ni de la Commission de discipline, ni de celle de lutte contre le dopage.
- Traiter les réclamations déposées au titre de l'article 24 et leur recevabilité,
- Infliger, pour le compte du Comité National, les amendes prévues au tableau des sanctions défini à l'article suivant.

Les décisions concernant les amendes prévues au tableau des sanctions sont sans appel.

Les décisions concernant les litiges, irrégularités et réclamations sont susceptibles d'appel. L'appel peut être interjeté dans le délai de 7 jours suivant la notification de la décision auprès du Président de la Commission Sportive Nationale.

L'appel est traité par la Commission Sportive Nationale siégeant hormis la présence des membres de la Commission de Réclamations.

25.2 TABLEAU DES SANCTIONS

Le tableau de l'article 26 définit les sanctions applicables par l'arbitre et de la Commission Sportive Nationale. Il indique, à titre indicatif, les plages de sanctions applicables par la Commission de discipline fédérale.

25.3 SANCTIONS DES LITIGES ET RECLAMATIONS

Les décisions peuvent donner lieu à des sanctions sportives et/ou financières envers des joueurs ou des clubs.

Sanctions sportives :

- Exclusion de la compétition.
- Disqualification.
- Déclassement.
- Restitution des indemnités, lots, trophées.
- Interdiction de s'inscrire dans une épreuve la saison suivante.

Sanctions financières :

- Amendes du 2^{ème} ou 3^{ème} degré
- Encaissements de caution

26 TABLEAU DES SANCTIONS

Libellé	Sanctions		Sanctions 1 ^{ère} récidive		Sanctions 2 ^{ème} récidive	
	Par l'arbitre puis par la CN	Par la commission de discipline	Par l'arbitre puis par la CN	Par la commission de discipline	Par l'arbitre puis par la CN	Par la commission de discipline
Tenue non réglementaire en compétition	Carton Jaune Amende 2 ^{ème} degré					
Non-respect des interdictions de fumer, vapoter ou de consommer de l'alcool	Carton Jaune Amende 2 ^{ème} degré		Carton Rouge Amende 3 ^{ème} degré		Carton Noir	Retrait de licence de 1 à 3 mois
Refus d'obtempérer aux injonctions de l'arbitre en compétition	Carton Rouge Amende 3 ^{ème} degré		Carton Noir	Retrait de licence de 1 à 3 mois		
Non-respect de la réglementation fédérale: - par une personne physique - par une personne morale	Carton Jaune Amende 2 ^{ème} degré Amende 3 ^{ème} degré		Carton Rouge Amende 3 ^{ème} degré		Carton Noir	Retrait de licence de 1 à 3 mois
Non-respect du matériel en compétition	Carton Jaune Amende 2 ^{ème} degré		Carton Rouge Amende 3 ^{ème} degré		Carton Noir	Retrait de licence de 1 à 3 mois
Non-respect de l'article L331- 7 du code du sport	Amende 3 ^{ème} degré			Retrait de licence de 1 à 3 mois		Retrait de licence de 1 à 3 mois
Ebriété en compétition	Carton Noir	Retrait de licence de 1 à 6 mois				
Propos injurieux, conduite inconvenante - par une personne physique - par une personne morale	Carton Noir	Retrait de licence de 1 à 6 mois Retrait de licence de 1 à 6 mois				
Fraude, tricherie en compétition	Carton Noir	Retrait de licence de 1 à 6 mois				
Coups et blessures - en compétition - hors compétition	Carton Noir	Retrait de licence de 6 à 12 mois Retrait de licence de 6 à 12 mois				
Manquement grave constituant une infraction à l'esprit sportif et au principe de loyauté vis-à-vis de la Fédération		Retrait de licence de 6 à 24 mois avec possibilité d'inéligibilité et de radiation				

Carton jaune: avertissement - Carton rouge : blâme - Carton noir: exclusion de la compétition.

Les amendes sont infligées au club du licencié fautif ou à l'intéressé s'il est licencié individuel.
Leur montant figure sur la feuille de notification de sanction que l'arbitre fait signer au joueur/au capitaine de l'équipe.