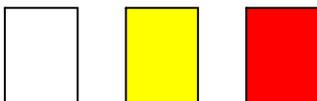




Rappel sur le bon usage des cartons

L'arbitre de bowling peut être amené à utiliser 4 cartons (format standard : 7 x 10) de couleurs différentes : 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 :



En matière de jeu lent, l'arbitre utilise les cartons blanc, jaune et rouge.

2.3 **Priorité – Jeu lent**

Quand un joueur se prépare à monter sur l'approche et à jouer, il a droit et obligation de :

a) **Prendre la priorité** seulement sur le joueur**à sa gauche**.

b) **Donner la priorité** au joueur **à sa droite**.

Les joueurs doivent être prêts à jouer à leur tour, dès que les quilles sont en place, et ne doivent pas retarder leur montée sur l'approche si les pistes adjacentes de droite et de gauche sont libres.

c) Pour permettre l'application de cette règle, l'arbitre devra surveiller tout joueur (équipe) qui accuserait, sans raison extérieure, un **retard de plus de 4 frames** sur la plus rapide, **en simple ou doublette, ou 2 frames** sur la plus rapide en **triplette, quadrette, quintette**, sans tenir compte des paires de pistes extrêmes (WTBA 4.22.3). En cas de jeu lent, l'arbitre pourra sanctionner le joueur (cf **6.2**).

6.2 **Sanctions contre le jeu lent**

Les joueurs doivent être prêts à jouer à leur tour, dès que les quilles sont en place, et ne doivent pas retarder leur montée sur l'approche si les pistes adjacentes de droite et de gauche sont libres.

Si un joueur ne respecte pas cette règle, il devient passible de sanction pour jeu lent. Le joueur sera avisé par l'arbitre ou un officiel de la façon suivante :

1 Un carton **blanc** pour la **1^{ère} faute**.

2 Un carton **jaune** pour la **2^{ème} faute**.

3 Un carton **rouge** pour la **3^{ème} et les suivantes**, au cours de n'importe quelle série de la même épreuve. La sanction sera un **score de 0 pour la frame** (reprise).

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 : Il peut arriver que des joueurs empressés prennent de l'avance sur les suivants. Aussi si un joueur, ou les joueurs, d'une paire de piste, semblent ralentir exagérément leur rythme de jeu, il convient, avant de leur foncer dessus carton (blanc) à la main, de s'assurer qu'ils sont en retard ; si une paire de piste 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 en sont à la 3^{ème} frame de la 4^{ème} ligne quand les autres en sont à la 8^{ème} frame de la 3^{ème} ligne expose l'arbitre à de sérieux problèmes de crédibilité...

Le carton blanc doit s'accompagner d'un effort pédagogique : L'arbitre rappelle et explique les règles.

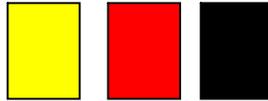


Le carton jaune vaut avertissement : si l'arbitre doit intervenir à nouveau, le joueur encourt une frame à 0.

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'aurait d'autre effet que de faire monter la tension entre les joueurs et l'arbitre.

2. EN MATIERE DICLIPLINAIRE :



L'arbitre utilise les cartons jaune, rouge et noir

Rappel des infractions susceptibles d'être sanctionnées par l'arbitre et du traitement qui doit leur être réservé :

Libellé	Sanctions		Sanctions 1 ^{ère} récidive		Sanctions 2 ^{ème} récidive	
	par l'arbitre	par la commission de discipline de 1 ^{ère} instance	par l'arbitre	par la com.de discipline de 1 ^{ère} instance	par l'arbitre	par la com.de discipline de 1 ^{ère} instance
Non-présentation de la licence ou de justificatif en compétition	Carton Jaune avertissement	Amende du 1 ^{er} degré				
Licence non conforme en compétition	Carton Jaune avertissement	Amende du 1 ^{er} degré				
Tenue non réglementaire en compétition	Carton Jaune avertissement	Amende du 2 ^{ème} degré				
Refus d'interdiction de fumer ou de consommer de l'alcool en compétition	Carton Jaune avertissement	Amende du 2 ^{ème} degré	Carton rouge blâme	Amende du 3 ^{ème} degré	Carton Noir exclusion	Retrait provisoire de licence de 1 à 3 mois
Refus d'obtempérer aux injonctions de l'arbitre en compétition	Carton rouge blâme	Amende du 3 ^{ème} degré	Carton noir exclusion	Retrait provis. de licence de 1 à 3 mois		
Non-respect de la réglementation fédérale : par une personne physique (*) par une personne morale (*)	Carton Jaune avertissement	Amende du 2 ^{ème} degré	Carton rouge blâme	Amende du 3 ^{ème} degré	Carton Noir exclusion	Retrait provisoire de licence de 1 à 3 mois
Non-respect du matériel en compétition	Carton Jaune avertissement	Amende du 2 ^{ème} degré	Carton rouge blâme	Amende du 3 ^{ème} degré	Carton Noir exclusion	Retrait provisoire de licence de 1 à 3 mois
Ebriété en compétition	Carton Noir exclusion	Retrait provisoire de licence de 1 à 6 mois				
Propos injurieux, conduite inconvenante par une personne physique par une personne morale	Carton Noir exclusion	Retrait provisoire de licence de 1 à 6 mois				
Fraude, tricherie en compétition	Carton Noir exclusion	Retrait provisoire de licence de 1 à 6 mois				
Coups et blessures en compétition hors compétition	Carton Noir exclusion	Retrait provisoire de licence de 6 à 12 mois Retrait provisoire de licence, 6 à 12 mois				
Manquement grave constituant une infraction à l'esprit sportif		6 à 24 mois avec mesures d'inéligibilité + radiation dans les cas les plus graves				

(*) : Personne physique : licencié (joueur, dirigeant, arbitre). Personne morale : association (club)

Le tableau (fédéral) ci-dessus délimite précisément le champ d'intervention de l'arbitre et constitue le cadre de ces interventions : Si un joueur se présente avec une licence sans photo, l'arbitre doit (vérifier son identité) lui présenter un carton jaune et mentionner l'infraction sur la feuille de notification, qu'il fait signer au joueur ; en cas de refus de signature, le mentionner sur la feuille, à l'emplacement de la signature.



Il est inadmissible de sanctionner un joueur en catimini (sans lui faire signer [ou au moins essayer] la feuille). Il l'est tout autant de ne pas le sanctionner au motif qu'il a 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 (que beaucoup pensent pourtant connaître mieux que l'arbitre, parfois avec raison), il convient de privilégier la pédagogie vis-à-vis d'un joueur débutant (quel que soit son âge) mais de 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 de l'arbitre, qui s'est fait plaquer la veille par sa copine.

Si un joueur est manifestement sous l'emprise de l'alcool, il vaut mieux lui interdire l'accès au pistes, plutôt que de l'y laisser semer la zizanie et tenter ultérieurement de l'en expulser.

Un arbitre respecté pour ses connaissances et la qualité de ses interventions n'a aucune difficulté à appliquer une sanction disciplinaire, dès lors que celle-ci est fondée et peut être expliquée.