

TITRE 1 - REGLES GENERALES DE JEU

Version 1 – Juillet 2007

Décembre 2009 – Actualisation des liens

INTRODUCTION

Ce règlement sportif a été réactualisé par la Commission d'Arbitrage et les élus du Comité Technique et Sportif National Bowling de la Fédération Française de Bowling et de Sport de Quilles.

Ces divers chapitres sont l'émanation des règlements internationaux (antérieurs à cette parution) publiés par :

- La Fédération Internationale des Quilleurs (F. I. Q.)
- La World Tenpin Bowling Association (W.T.B.A.) (1 Janvier 2007)
- L'United State Bowling Congress (U.S.B.C.), 2007-2008, en ce qui concerne les spécifications techniques

La circulaire annuelle sur la réglementation des tournois homologués, les directives annuelles concernant l'entretien des pistes, ainsi que l'annuaire fédéral sont parties intégrantes de ce règlement sportif qui fait autorité dans les épreuves homologuées ou se déroulant sous la responsabilité du CTS National Bowling de la F.F.B.S.Q.

Tout amendement ou modification ultérieur qui serait dû à des décisions émanant :

- a) - de la F.I.Q.
- b) - de la W.T.B.A. ou de l'European Ten-Pin Bowling Federation (E.T.B.F.)
- c) - du Ministère de la "Jeunesse et des Sports"
- d) - du C.N.O.S.F.
- e) - de la F.F.B.S.Q.

sera automatiquement inclus dans les chapitres du règlement sportif lors des mises à jour.

Toute autre proposition d'amendement ou de modification doit être présentée par courrier, par l'intermédiaire d'un comité régional, d'un comité départemental, ou d'une association affiliée, au Comité Technique et Sportif National Bowling.

Dans ce règlement sportif, vous trouverez différentes mesures américaines avec l'équivalence en mesures françaises.

pied	foot (ft)	30,48 cm
pouce	inch (in)	25,40 mm
livre	pound (lb)	453,59 g
once	ounce (oz)	28,35 g

TABLE DES MATIERES

Aide : un simple clic sur une ligne de la table des matières vous permet un accès direct à la page qui contient l'article correspondant (version pdf) ou directement à cet article (version html).

TITRE 1 – REGLES GENERALES DE JEU	4
1 REGLES GENERALES S'APPLIQUANT A TOUTE EPREUVE HOMOLOGUEE.....	4
1.1 Respect du règlement.....	4
1.2 Responsabilité du joueur	4
1.3 Engagements multiples à une même épreuve	4
1.4 Engagements à plusieurs compétitions.....	4
1.5 Contrôle anti-dopage	4
1.6 Vérification du matériel.....	4
1.7 Boules homologuées	4
1.8 Consommation de tabac et d'alcool.....	4
1.9 Responsabilité financière.....	4
1.10 Respect d'un engagement	5
2 REGLES UNIVERSELLES DE JEU	5
2.1 Définition d'une ligne	5
2.2 Style de jeu.....	5
2.3 Priorité – Jeu lent	6
2.4 Lancer et quilles valables.....	6
2.5 Quilles non valables	6
2.6 Incidents divers.....	7
2.7 Boule morte.....	7
2.8 Joueur exerçant sur la mauvaise piste.....	8
2.9 Fautes.....	8
2.10 Litiges – Boules provisionnelles	8
2.11 Détecteur de fautes	9
2.12 Modification de la surface de la boule	9
2.13 Erreurs de scores	9
2.14 Enregistrement des scores	10
2.15 Approches	10
2.16 Entretien des approches et des pistes	10
2.17 Aire de jeu.....	10
2.18 Boules d'entraînement.....	11
2.19 Retard de joueur.....	11
2.20 Remplacement	12
2.21 Pannes	12
2.22 Egalités.....	13
2.23 Jeu décisif (Tie-break).....	14
2.24 Réclamations.....	14
3 STYLES DE JEU PARTICULIERS.....	15
3.1 Match-play.....	15
3.2 Baker System	15
3.3 Round Robin (ou Petersen)	15
4 FORFAIT – ABANDON – RETRAIT –DISQUALIFICATION – EXCLUSION	15
4.1 Retrait.....	15
4.2 Abandon.....	15
4.3 Forfait	16
4.4 Disqualification, Exclusion	16
5 TENUES.....	16

5.1	Principes généraux	16
5.2	Tenues Hommes	16
5.3	Tenues Dames	17
5.4	Inscriptions	17
5.5	Commanditaires (Sponsors)	17
5.6	Tenue des équipes	17
5.7	Particularités pour le Sport d'Entreprise	18
5.8	Tenues non réglementaires	18
6	SANCTIONS	18
6.1	Sanctions sur les tenues	18
6.2	Sanctions contre le jeu lent	18
6.3	Sanction sportive	18
6.4	Sanction financière	19
6.5	Sanction disciplinaire	19

TITRE 1 – REGLES GENERALES DE JEU

1 REGLES GENERALES S'APPLIQUANT A TOUTE EPREUVE HOMOLOGUEE

1.1 Respect du règlement

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

1.2 Responsabilité du joueur

- a) S'assurer que la compétition a été dûment homologuée avant de s'y inscrire.
- b) Connaître les sanctions applicables lors de la participation à une compétition non homologuée.
- c) Pouvoir prouver son identité soit par la présentation d'une licence en cours de validité (avec photo), soit par la présentation d'une lettre officielle de sa fédération de tutelle.
- d) 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.

1.3 Engagements multiples à une même épreuve

Un licencié ne peut s'engager qu'une seule fois dans une épreuve homologuée, sauf dérogation spécifique accordée par le C.T.S. National Bowling.

1.4 Engagements à plusieurs compétitions

Tout licencié peut participer à différentes compétitions homologuées dans la même semaine.

1.5 Contrôle 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, celui-ci 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.

1.6 Vérification du matériel

Tout licencié peut être soumis à une vérification de matériel inopinée pendant une compétition, dans l'enceinte d'un établissement de bowling, afin de contrôler la conformité de ce matériel. En cas d'irrégularité, le licencié s'expose à des sanctions sportives définies au chapitre sanctions.

1.7 Boules homologuées

Seules les boules répertoriées dans la liste des boules homologuées par USBC sont autorisées en compétition. La [liste officielle des boules homologuées](#) est publiée sur le site Internet de l'USBC (suivre le lien).

1.8 Consommation de tabac et d'alcool

Les licenciés ne doivent ni fumer, 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 sur toute l'étendue du centre sportif.

1.9 Responsabilité financière

Le club est responsable pécuniairement des engagements non honorés par ses adhérents. Dans le cas de licence individuelle, c'est l'individu qui est directement responsable

1.10 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 sanctionnable.

2 REGLES UNIVERSELLES DE JEU

2.1 Définition d'une ligne

- 2.1.1** Une ligne (ou partie) de bowling se compose de 10 frames (reprises). On joue 2 boules pour les neuf premières frames (reprises). A la dixième, on joue 3 boules si un spare ou un strike est réussi.
- 2.1.2** Excepté en cas de strike où on utilise une croix (voir 2.1.3), le nombre de quilles abattues par le premier lancer est marqué dans la case de gauche de la frame (reprise). Le nombre de quilles abattues par le deuxième lancer est marqué dans la case de droite de la frame (reprise), excepté en cas de spare. Si aucune quille n'est abattue lors d'un lancer on note un tiret (-) dans la case correspondante du lancer de la frame (reprise). En cas de marquage manuel, les scores doivent être inscrits immédiatement après chaque lancer.

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							

- 2.1.3** Un strike est réalisé si les 10 quilles sont abattues par le premier lancer. On le marque avec une croix dans la case de gauche de la frame (reprise). Le strike compte pour 10 plus les quilles abattues par les deux lancers suivants du joueur.
- 2.1.4** Deux strikes consécutifs constituent un doublé. Dans ce cas le premier strike compte pour 20 quilles, plus les quilles abattues au lancer suivant.
- 2.1.5** 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 ligne.
- 2.1.6** Un spare est réalisé quand toutes les quilles restées après le premier lancer sont abattues au deuxième lancer de la frame (reprise). On le marque avec une barre (/) dans la case de droite de la frame (reprise). Le spare compte pour 10 plus les quilles abattues par la boule suivante jetée par le joueur.
- 2.1.7** Quand toutes les 10 n'ont pas été abattues après les deux lancers de la frame (reprise), on dit que la frame (reprise) est ouverte (open) à moins que les quilles restant après le premier lancer ne constituent un split.
- 2.1.8** Un split, normalement marqué par un cercle entourant le nombre de quilles du premier lancer, est constitué par un ensemble de quilles restant après le premier lancer à condition que la quille 1 ait été abattue.
- Au moins une quille est abattue entre 2 (ou plus de 2) quilles restantes (exemple : 7-9).
 - Au moins une quille est abattue immédiatement devant 2 (ou plus de 2) quilles restantes (exemple 4-5).

2.2 Style de jeu

- 2.2.1** Une ligne se joue sur une paire de pistes adjacentes.
- 2.2.2** En équipe, les compétiteurs individuels joueront successivement et à tour de rôle dans l'ordre pré-établi, une frame (reprise), sur chacune des deux pistes, alternativement, de sorte que cinq frames (reprises) soient jouées sur chaque piste.
- 2.2.3** Aucun changement d'ordre de jeu ou de joueur ne peut être effectué après le départ d'une ligne. Le changement ne peut intervenir qu'au début de la ligne suivante.

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 qui monte sur l'approche ou se prépare à jouer sur la piste immédiatement à sa gauche.
- b) Donner la priorité au joueur qui monte sur l'approche ou se prépare à jouer sur la piste immédiatement 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,
 - 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).

2.4 Lancer et quilles valables

- 2.4.1 Un lancer est enregistré correct quand le joueur n'est plus en possession de la boule et que la boule franchit la ligne de faute.
- 2.4.2 Chaque lancer compte à moins qu'une boule morte ne soit déclarée.
- 2.4.3 Un lancer doit être fait manuellement. **Il ne peut être joué qu'une seule boule par lancer**
- 2.4.4 Aucun mécanisme, susceptible de se détacher pendant le lancer, ne doit être incorporé ou apposé sur la boule
- 2.4.5 Un joueur peut employer un équipement qui aide à la prise et au lancer d'une boule, à la place d'une main ou la partie majeure du membre perdue par amputation ou pour une autre raison.
- 2.4.6 Les quilles suivantes seront créditées au joueur après un lancer valable. Elles sont dénommées « quilles mortes » et doivent être enlevées avant le lancer suivant. Ce qui inclut :
 - a) 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 immobilisé avant le ratissage des quilles sur le pin deck.
 - d) Les quilles inclinées sur le flanc des parois ou qui touchent le kickback (ricochoirs).

2.5 Quilles non valables

- 2.5.1 Pour chacun des cas suivants, le lancer comptera, mais les quilles abattues ne seront pas comptabilisées si :
 - a) La boule quitte la piste avant d'atteindre les quilles.
 - b) La boule rebondit sur le tablier arrière.
 - c) La quille est touchée par une pièce de l'équipement mécanique.
 - d) Une quille tombe, quand les quilles mortes sont en train d'être enlevées.

- e) Le joueur commet une faute.
- f) Un lancer est effectué alors que les quilles précédemment abattues sont restées sur la piste ou dans les gouttières et que la boule les heurte.
- g) Un lancer est effectué, alors qu'il reste une/des quilles dans les gouttières et qu'une des quilles touche cette/ces quilles revenant ainsi abattre une/des quilles restées en jeu.
- h) Une / des quilles sont renversées par le mécanicien.

2.5.2 En cas de chute de quilles non valables et si le joueur doit encore effectuer des lancers pour terminer sa frame (reprise), la ou les quilles illégalement renversées devront être requillées à leur spot (emplacement) d'origine

2.6 Incidents divers

2.6.1 Lors d'un premier lancer, si on s'aperçoit immédiatement après le lancer qu'une ou plusieurs quilles étaient présentes mais mal spottées, le lancer est valable et le résultat est comptabilisé.

En effet, il est de la responsabilité de chaque joueur, avant le premier lancer, de vérifier si le spotting est correct.

Le joueur peut faire remarquer à l'arbitre que la ou les quilles sont incorrectement spottées et demander un re-spotting avant le lancer, sinon on considérera que le spotting était accepté.

2.6.2 Il n'est pas possible de faire changer la position des quilles après un lancer. Les quilles déplacées ou mal re-spottées par la machine devront rester à leur place.

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 le spot d'origine supposé avant le balayage.

L'arbitre ou un officiel restent seuls juges sur le spot à utiliser

2.6.3 En cas de rebond d'une quille et si celle-ci reste debout, elle sera considérée comme non-abattue.

2.6.4 Il n'y a pas d'ambiguïté possible. Seules les quilles renversées et totalement enlevées de la surface de la piste après un lancer valable peuvent être comptabilisées.

2.6.5 Une quille qui se briserait ou qui serait gravement endommagée au cours d'une ligne, devra être remplacée immédiatement par une autre de poids et de spécifications similaires à celles du jeu utilisé. Les officiels du tournoi déterminent si la quille doit être remplacée. Une quille endommagée ne change en rien le score obtenu par le joueur.

2.7 Boule morte

2.7.1 Une boule est déclarée morte si un des cas suivants se produit :

- a) 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.
- b) Si un joueur ne joue pas à son tour.
- c) Si le joueur est physiquement gêné par un autre joueur, un spectateur ou un objet mobile 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 à ce que la boule soit déclarée « morte ».

- d) Si une quille est déplacée ou tombe après que le joueur ait lâché sa boule mais avant que la boule n'atteigne les quilles.
- e) Si la boule entre en contact avec un objet étranger se trouvant sur la piste.

- 2.7.2** Quand une boule morte est déclarée, le lancer n'est pas comptabilisé. Les quilles doivent être re-spottées et le joueur rejoue son lancer.

2.8 Joueur exerçant sur la mauvaise piste.

- 2.8.1** Une boule morte est annoncée quand un joueur joue sur la mauvaise piste. Le joueur doit rejouer sur la bonne piste.
- 2.8.2** Une boule morte est annoncée et le joueur ou les joueurs doivent rejouer sur la bonne piste quand un joueur de chaque équipe sur la même paire a joué sur la mauvaise piste.
- 2.8.3** Si plus d'un joueur d'une même équipe joue sur la mauvaise piste, ce jeu se continuera jusqu'à la fin de la frame (reprise). Les frames (reprises) suivantes doivent être commencées sur les pistes prévues.

2.9 Fautes

- 2.9.1** Un dispositif de détection de fautes doit être utilisé pour chaque épreuve homologuée. La ligne de faute matérialisée sur la piste s'étend, d'une manière fictive, sur toute la largeur du centre.
L'arbitre a le loisir de demander que cette ligne soit matérialisée sur les murs ou tout autre partie du bâtiment pouvant être touchée par les joueurs.
- 2.9.2** 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.
- 2.9.3** Une boule est en jeu après un lancer jusqu'à ce que le même joueur ou un autre soit sur l'approche en position pour le lancer suivant.
- 2.9.4** Quand un joueur fait délibérément faute dans le but d'en tirer profit, il lui sera octroyé 0 pour le lancer et il ne pourra lancer de nouveau pour cette frame (reprise).
- 2.9.5** 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 d'autres lancers pour terminer sa frame (reprise).
- 2.9.6** Une faute peut être déclarée et enregistrée si le détecteur de faute ou le juge de faute ne remplissent pas leur fonction par :
- Chacun des capitaines d'équipes ou au moins un joueur de l'équipe adverse.
 - Le marqueur officiel.
 - Un responsable officiel de la compétition.
- 2.9.7** Il n'y a pas de faute si :
- un objet ou une partie de l'équipement d'un joueur tombe sur la piste au-delà de la ligne de faute sans que le joueur lui-même ne provoque une faute. Dans ce cas, le joueur doit demander l'autorisation à l'arbitre avant de ramasser l'objet. S'il ne prend pas cette précaution, on comptera faute.
 - le joueur avance au-delà de la ligne de faute sans lâcher sa boule.
- 2.9.8** 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.

2.10 Litiges – Boules provisionnelles

- 2.10.1** Si l'arbitre (ou, s'il n'y en a pas, le directeur de compétition) ne peut régler, sur le champ, un litige portant soit sur une faute, soit sur un nombre de quilles valables, soit sur une boule

morte, il accorde une boule ou une reprise provisionnelle au joueur concerné dans les conditions suivantes :

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

- a) Si le litige porte sur une faute, le joueur termine sa frame (reprise) sur 10 quilles et joue une boule provisionnelle sur les quilles restées lors du 1^{er} lancer s'il n'a pas fait strike.
- b) Si le litige porte sur un nombre de quilles valables, le joueur termine sa frame (reprise) (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 litigieuses.
- c) Si le litige porte sur une boule morte, le joueur termine sa frame (reprise) (s'il n'a pas fait strike) puis joue une reprise provisionnelle.

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

2.11 Détecteur de fautes

2.11.1 Un organisateur peut utiliser n'importe quel système de détection de fautes automatiques à conditions qu'il soit homologué par la WTBA.

2.11.2 En cas d'absence de détecteur, un juge de faute devra se placer de sorte qu'il ait une vision claire et totale des lignes de fautes.

2.11.3 Si l'un des appareils de détection tombait temporairement en panne, la direction du tournoi désignera un juge de faute ou autorisera le marqueur officiel à tenir ce rôle.

2.11.4 Si, de par 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.

2.11.5 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, ainsi que des lignes jouées.

2.12 Modification de la surface de la boule

Toute modification de la surface de la boule est interdite durant une phase continue d'une compétition. Si cette règle était enfreinte le score dans cette phase serait annulé.

On entend par « phase continue » d'une compétition un ensemble de lignes jouées consécutivement sans qu'il y ait un reconditionnement des pistes. Par exemple les parties consécutives d'une phase éliminatoire ou d'une finale.

2.13 Erreurs de scores

2.13.1 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.

2.13.2 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.

La durée pendant laquelle une réclamation portant sur une erreur de score est recevable est de 1 heure après l'événement ou la fin de la série pour chaque jour de compétition ; mais de toute façon avant la remise des prix ou le début de la phase suivante (dans une compétition par élimination).

2.13.3 Tout désaccord au sujet des scores doit pouvoir être réglé, au moyen de résultats sur papier jeu par jeu.

2.13.4 En cas d'erreur de marque intentionnelle, l'arbitre exclut le marqueur, en corrigeant la marque. Il nomme un observateur neutre pour assurer l'enregistrement des scores.

2.13.5 Chaque réclamation de ce chapitre est spécifique, et ne peut en aucun cas faire jurisprudence.

2.14 Enregistrement des scores

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

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

2.14.1 Dispositifs de marque automatique

- a) Le système de marque automatique doit permettre un contrôle frame (reprise) par frame (reprise) et être conforme aux règlements internationaux.
- b) Le système doit être capable de fournir les résultats sur papier, jeu par jeu, en se conformant aux règles du jeu et de marquage. Sinon il faut effectuer un double marquage.
- c) En cas de panne, si 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.
- d) Une partie, terminée ou non, dont le score est définitivement perdu, est nulle et doit être rejouée
- e) 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. Mais, lorsque c'est à cet absent de jouer, il faut faire marquer frame (reprise) nulle (ou zéro) par le capitaine d'équipe, avec l'accord de l'arbitre.
- f) En cas de panne de téléscore, l'arbitre désigne un marqueur neutre pour la suite de l'épreuve.
- g) Seuls l'arbitre ou un officiel de la compétition peuvent faire rectifier les scores.

2.15 Approches

2.15.1 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.

2.15.2 Sont incluses, 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 laissant des marques sur les approches.

2.15.3 Seul l'arbitre peut permettre l'utilisation de produits spéciaux, après la demande des capitaines d'équipes. Ces produits seront appliqués par le personnel qualifié de l'établissement.

2.16 Entretien des approches et des pistes

Voir les [directives annuelles d'entretien des pistes](#).

2.17 Aire de jeu

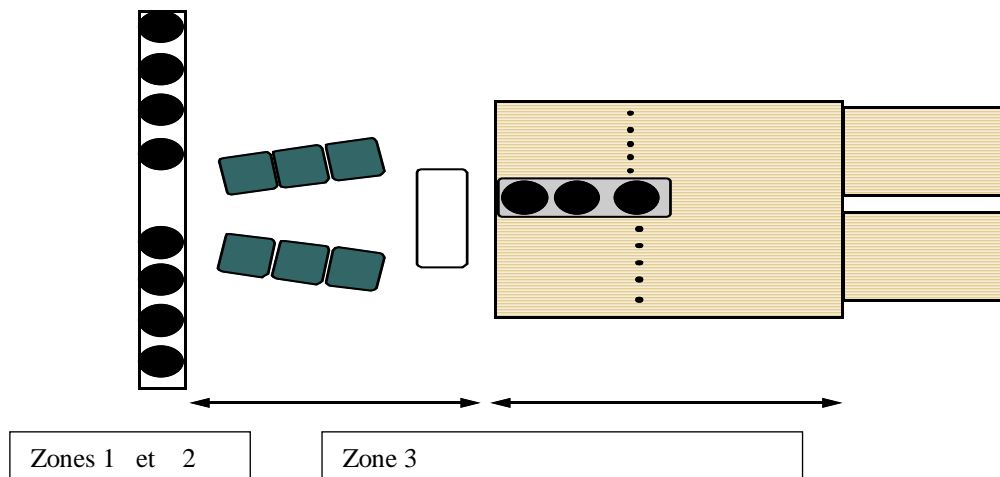
2.17.1 Celle-ci est constituée par les pistes, les approches, les sièges des joueurs et des marqueurs, les espaces allant de ceux-ci jusqu'aux râteliers à boules ou le public

2.17.2 En compétition, l'aire de jeu est réservée aux joueurs (ses) (y compris les remplaçants) et interdite à tout spectateur et animal.

2.17.3 Encadrement :

- a) L'accès à l'aire de jeu est **autorisé pour l'encadrement** des clubs.

- b) Une seule personne par club est autorisée par paire de pistes dans la zone (1) définie ci-après, à condition qu'il soit discret, que la zone soit suffisamment grande pour ne pas gêner les joueurs et **avec l'accord de l'arbitre**.
- c) Même s'il n'en est pas membre lui-même, il doit porter le maillot du club du joueur encadré et se tenir dans le voisinage immédiat des joueurs le concernant.



Zone 1 : zone entre le dossier des sièges et le râtelier ou le public (zone pour l'encadrement).

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

Zone 3 : piste + approche.

2.17.4 Quatre (WTBA 5.4.3.) boules par joueur sont autorisées sur cette aire de jeu. En accord avec l'arbitre, le supplément de boules peut être laissé sous le retour de boule ou sous les sièges. Dans le cas contraire, le supplément 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).

2.17.5 L'usage de talc pour les doigts est autorisé à condition que ce produit soit constamment dans une boîte hermétique afin qu'il ne puisse être renversé sur l'aire de jeu. (et non à l'air libre).

2.17.6 La consommation de boissons non alcoolisées est autorisée à condition que le liquide soit dans un récipient hermétique incassable, pour éviter de souiller l'aire de jeu.

2.17.7 Il est interdit de consommer sur l'aire de jeu des aliments qui pourraient souiller le sol.

2.17.8 En compétition, l'utilisation de téléphone portable ou tout autre appareil d'appel est interdite.

2.18 Boules d'entraînement

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

2.18.2 La durée des boules d'entraînement est de 3 minutes par joueur.

2.18.3 Il n'est pas autorisé de boule d'entraînement entre les séries consécutives d'une même phase.

2.19 Retard de joueur

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

2.19.2 Tout joueur ou équipe retardataire doit entrer en jeu à la frame (reprise) en cours, au moment de son arrivée, en tenue de jeu, sur les pistes, sans aucune possibilité de rattrapage.

2.19.3 Retardataire (en individuel ou en équipe)

- a) Le joueur retardataire peut entrer en jeu à la frame (reprise) 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 le joueur.
- b) 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.
- c) Il en est de même pour l'équipe complète jouant seule sur une paire de pistes.

2.19.4 Lors de l'appel (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 dans les conditions de l'article (4.4.4.)

2.19.5 Pour les 1/4 de finale, 1/2 finales et finales de tournois ou de compétitions, si une équipe est présente à l'appel, mais incomplète, elle peut jouer. Les retardataires entrent en jeu à la frame (reprise) en cours.

2.19.6 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, la partie ou la série est annulée.

2.20 Remplacement

2.20.1 Un joueur qui a commencé une ligne 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 et il peut réintégrer les pistes, à la frame (reprise) en cours, avec l'accord de l'arbitre, s'il y a arrêt du saignement.

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

2.20.3 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 ligne, dans une autre équipe.

2.20.4 Le remplacement d'un joueur est autorisé dans les limites suivantes :

- a) aucun en doublette
- b) 1 remplaçant maximum pour les triplettes ou quadrette
- c) 2 remplaçants maximum pour les quintettes
- d) Les compétitions organisées par le C.T.S. National Bowling, peuvent spécifier des nombres de remplaçants différents, pour cela se reporter aux règlements des compétitions.

2.21 Pannes

Ce paragraphe a pour but d'harmoniser les décisions prises par les arbitres d'épreuves homologuées en cas de pannes.

2.21.1 Pendant une épreuve homologuée, si une panne se produit, l'arbitre doit s'informer sur la **durée nécessaire à la réparation :**

- a) **Inférieur à 15 minutes :** Les équipes ou joueurs restent sur place. Ils reprennent le cours du jeu à la frame (reprise) en cours, sans boule d'entraînement. La frame (reprise) individuelle (2^{ème} lancer restant à effectuer) en cours est achevée
- b) **Supérieur à 15 minutes :** La réparation risque de dépasser les 15 mn et de perturber le déroulement normal de l'épreuve, l'arbitre demande à l'organisateur de déplacer les équipes arrêtées, sur d'autres pistes disponibles. Ce **déplacement** donne lieu à **deux boules d'entraînement par piste et par joueur**, après annulation de la frame (reprise) individuelle en cours.

La réparation risque de dépasser un temps supérieur à 15 mn et il n'y a pas de pistes disponibles.

L'arbitre juge, 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. L'arbitre 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 (reprise) ouverte 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 en cas contraire.

- c) **La panne ne peut être réparée le jour même (ou il n'y a pas de pistes disponibles)**
Les équipes peuvent être autorisées à finir leur partie ou série à la fin de la journée, ou encore le lendemain.

L'horaire de 23 h 00 peut alors être dépassé, avec accord de l'arbitre.

Le jeu reprend par une période de boules d'entraînement après annulation de la reprise frame (reprise) ouverte en cours.

2.21.2 Indisponibilité de pistes en finale

En cas de panne de machine, et si la réparation ne peut 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

2.21.3 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, le CTS National établira le classement définitif et décidera de l'attribution des récompenses

2.22 Egalités

2.22.1 Compétitions organisées par le CTS National Bowling (ou ses organes décentralisés)

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 s'applique aussi bien aux égalités dans les éliminatoires pour la qualification à la finale d'une phase, qu'à celles dans la finale d'une phase pour la qualification par quota à la phase suivante. Cette règle ne s'applique pas pour l'attribution des médailles dans un championnat.

2.22.2 Tournois Scratch

Pour les phases qualificatives, l'organisateur peut spécifier la règle traditionnelle de partage des égalités : priorité à la plus petite différence entre les séries extrêmes, réalisées par l'équipe ou le joueur. En cas de nouvelle égalité, priorité à la plus petite différence entre la ligne la plus haute et la ligne la plus basse. Si aucune mention du traitement des égalités n'est faite dans le règlement, la règle de l'article 2.22.1 devra être appliquée.

2.22.3 Tournois Handicap

Dans les tournois handicap, les égalités seront d'abord départagées par le plus petit handicap. Si l'égalité persiste, les règles utilisées dans le paragraphe précédent seront appliquées.

2.22.4 Compétitions à médailles

Dans les championnats, il n'y a pas lieu, sauf si le règlement le précise expressément, de départager le podium. 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

2.23 Jeu décisif (Tie-break)

2.23.1 Individuel

Les 2 joueurs lancent une première boule sur un jeu plein de 10 quilles autant de fois que nécessaire pour que l'un des deux prenne l'avantage (les éventuelles 2èmes boules ne sont pas jouées).

2.23.2 Equipes

Ce jeu décisif (tie-break) se joue comme une rencontre individuelle, chaque frame (reprise) étant effectuée en alternance sur chaque piste.

-En équipe de cinq, les joueurs ayant participé à la série peuvent effectuer le jeu décisif (tie-break).

-En équipe de quatre, les joueurs ayant participé à la série peuvent effectuer le jeu décisif (tie-break).

-En équipe de trois, les joueurs ayant participé à la série peuvent effectuer le jeu décisif (tie-break).

Les équipes peuvent changer l'ordre de jeu pour le jeu décisif (tie-break).

Une fois la ligne commencée, l'ordre de jeu d'une équipe ne peut être changé.

Pour le jeu décisif (tie-break), les équipes commencent sur la piste où ils ont fini la dernière ligne.

2.23.3 Handicap

En équipe, c'est le handicap d'équipe divisé par le nombre de joueurs correspondant à la formation arrondi à l'entier inférieur. Par exemple : une équipe de 5 avec 139 de handicap aura pour le jeu décisif $139 / 5 = 27,80$ soit 27.

En individuel, il n'y a pas de handicap, ni de bonus (féminines, vétérans).

2.23.4 Bonification

En équipe, c'est le total des bonifications des membres de l'équipe divisé par le nombre de joueurs correspondant à la formation arrondi à l'entier inférieur. Par exemple : une équipe de 4 avec 2 féminines à 10 quilles aura pour le jeu décisif une bonification de $2 \times 10 / 4 = 5$

En individuel, c'est la bonification du joueur divisée par 5 et arrondie à l'entier inférieur.

2.24 Réclamations

2.24.1 Pendant une épreuve homologuée, la réclamation portant :

- a) sur un lancer ou sur une faute, doit être déposée avant que le joueur n'entame la frame suivante,
- b) 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,
- c) 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

2.24.2 Les réclamations portant sur les règles générales ou sur le déroulement d'une épreuve homologuée par le CTS National Bowling de la F.F.B.S.Q., doivent être écrites et transmises

par un dirigeant d'une association affiliée à la F.F.B.S.Q., 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 voté annuellement par le C.T.S. National Bowling et libellé au nom du C.T.S. National Bowling.

- 2.24.3 Si aucune réclamation écrite n'est déposée pendant ce délai, les résultats demeurent inchangés.
- 2.24.4 La réclamation doit porter sur un point précis et ne peut pas faire jurisprudence.
- 2.24.5 Le chèque de dépôt est restitué au plaignant si la réclamation est jugée recevable par la commission chargée de traiter celle-ci. Il est dans le cas contraire, encaissé par le C.T.S. National Bowling

3 STYLES DE JEU PARTICULIERS

3.1 Match-play

- 3.1.1 Le joueur qui est le mieux placé a généralement le choix de l'ordre de jeu.
- 3.1.2 Le joueur qui débute joue une frame (reprise) sur la piste de gauche
- 3.1.3 Ensuite, les deux joueurs commencent sur la piste de droite et jouent une deuxième frame (reprise) immédiatement sur la piste de gauche.
- 3.1.4 Le joueur qui a commencé finira sa partie en jouant la 10^{ème} frame (reprise) sur la piste de droite.
- 3.1.5 Quand le match se déroule sur plus d'une rencontre, les joueurs alternent pour le départ sur la piste de gauche.

3.2 Baker System

- 3.2.1 Dans ce système de jeu, les joueurs des équipes opposées (5,4, 3 ou 2) jouent successivement des frames complètes dans un ordre prédéterminé.
- 3.2.2 Les équipes alternent la piste de départ après 10 frames.

3.3 Round Robin (ou Petersen)

- 3.3.1 Dans les épreuves en Round Robin, les phases qualificatives de la compétition déterminent généralement le nombre de qualifiés pour cette phase.
- 3.3.2 Chaque joueur (ou équipe) effectue un match (une ou plusieurs lignes) contre chacun de ses adversaires. Le gain du match peut comporter une bonification de quilles ou un nombre de points suivant la formule de la compétition.
- 3.3.3 Un match de position peut-être ajouté. Dans le match de position seront opposés les joueurs (équipes) qui occupaient le même rang dans des poules différentes.

4 FORFAIT – ABANDON – RETRAIT –DISQUALIFICATION – EXCLUSION

4.1 Retrait

- 4.1.1 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) et lorsqu'il est susceptible de reprendre à la phase suivante si son classement le lui permet.
- 4.1.2 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).

4.2 Abandon

4.2.1 Il y a abandon lorsqu'un joueur (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.

4.2.2 Le joueur (équipe) est classé (e), à la fin de la phase concernée, en fonction des résultats acquis jusqu'à son abandon. Toutefois, si cet abandon survient au cours d'une finale tournante (Round Robin), les bonifications ou points gagnés par le joueur (équipe) abandonnant seront redistribués à ceux qui ont perdu contre ce joueur (équipe) lors des matchs précédant l'abandon.

4.3 Forfait

4.3.1 Il y a forfait lorsqu'un joueur (équipe) déclare à l'arbitre ou au directeur de compétition ne pas pouvoir participer à une phase d'un tournoi avant le début de celle-ci. Ce forfait doit être déclaré par écrit et signé par le joueur.

4.3.2 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 premiers joueurs (premières équipes) éliminés (ées) après abaissement du seuil.

4.3.3 Le joueur (équipe) forfait est classé au rang du premier joueur (première équipe) éliminé (ée) de la phase concernée après repêchage.

4.4 Disqualification, Exclusion

4.4.1 En cas de disqualification ou d'exclusion d'un joueur en individuel, le joueur n'est pas classé.

4.4.2 En cas de disqualification ou d'exclusion 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.

4.4.3 En cas de disqualification ou d'exclusion d'une équipe, celle-ci n'est pas classée.

4.4.4 Le repêchage ne peut se faire que sur les trois premiers joueurs (premières équipes) éliminés (ées).

5 TENUES

5.1 Principes généraux

5.1.1 L'arbitre ou le directeur de compétition peut, à tout moment, interdire le port d'une tenue non réglementaire, indécente, négligée ou ne donnant pas une image sportive de notre discipline.

5.1.2 Les joueurs ne respectant pas le règlement en matière de tenue de jeu sont passibles d'une sanction déterminée par l'article 6.1.

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

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

5.2 Tenues Hommes

5.2.1 Haut du corps :

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

5.2.2 Bas du corps :

Tout pantalon à l'exception du Blue-jeans. Les pantacourts et autres bermudas, à l'exception des « cyclistes » peuvent être tolérés dans des conditions estivales.

5.2.3 Chaussures :

Il est interdit d'utiliser des chaussures dont les semelles ne seraient pas conformes aux spécifications internationales : l'emploi de chaussures à semelles et talons de caoutchouc mou, qui laisseraient des traces de frottement et qui d'une manière générale, altéreraient les conditions normales de jeu, sur la piste ou sur l'approche est interdit.

5.3 Tenues Dames

5.3.1 Haut du corps :

Idem Hommes

5.3.2 Bas du corps :

Tout pantalon, pantacourt, bermuda, jupe (quelle que soit sa coupe : culotte, short, etc.) à l'exclusion de tout vêtement en blue-jeans et des « cyclistes ».

5.3.3 Chaussures :

Idem Hommes

5.4 Inscriptions

Pour être porté pendant une épreuve homologuée, le maillot de bowling ou la chemise de bowling doit avoir les caractéristiques ci-après :

- a) Le nom du club ou son abrégé (Pour une licence individuelle, le nom du centre de bowling).
- b) Le nom de la ville et/ou du département et/ou de la région administrative de rattachement.
- c) Ces inscriptions doivent être inscrites dans le dos.
- d) 2 cm minimum pour la hauteur des lettres.
- e) Contraste entre les inscriptions et le support.

5.5 Commanditaires (Sponsors)

5.5.1 Les inscriptions publicitaires sont autorisées, à condition que celles-ci soient conformes aux lois et aux règlements du Ministère de la Jeunesse et des Sports sur l'utilisation de publicités prohibées.

5.5.2 Il est recommandé, en cas de doute, d'interroger le CTS National Bowling. sur l'utilisation éventuelle d'une publicité.

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

5.6 Tenue des équipes

5.6.1 Compétitions fédérales : La tenue des équipes pour le haut du corps doit être uniforme

5.6.2 Autres compétitions : Sont autorisés à porter une tenue autre que celle de leur club :

- a) Les membres des Equipes de France, avec autorisation de la D.T.N.
- b) Les membres des Pôles France, avec autorisation de la D.T.N.
- c) Les membres des E.T.R., avec autorisation de la D.T.N. ou de son représentant.
- d) Les membres des E.R.J., avec autorisation du président du Comité Régional ou du CTS Bowling Régional.
- e) Les membres des écoles de bowling, avec autorisation du Président du Comité Régional ou du CTS Bowling Régional.
- f) Les participants aux Championnats d'Europe vétérans.

5.7 Particularités pour le Sport d'Entreprise

Pour les épreuves « Sport d'Entreprise » le maillot ou la chemise de bowling devra correspondre aux caractéristiques suivantes :

- a) Le nom de la société et/ou de l'association sportive d'entreprise.
- b) Le nom de la ville et/ou du département et/ou de la région administrative de rattachement.
- c) Ces inscriptions doivent être inscrites dans le dos.
- d) 2 cm minimum pour la hauteur des lettres.
- e) Contraste entre les inscriptions et le support.
- f) Les encarts publicitaires doivent être placés sur le devant.

5.8 Tenues non réglementaires

Voir le chapitre Sanctions.

6 SANCTIONS

Les sanctions peuvent être sportives, pécuniaires, disciplinaires. Elles peuvent s'ajouter les unes aux autres.

6.1 Sanctions sur les tenues

6.1.1 Pour toutes compétitions homologuées autres que les Championnats clubs

- a) Phase qualitative : Avertissement
- b) Finale : Exclusion

6.1.2 Championnats Clubs (national, régional)

- a) La première fois : Avertissement
- b) La seconde fois : Exclusion

Le Week-end compte pour 2 journées. Samedi, une journée. Dimanche, une journée.

La Commission Centrale d'Arbitrage (CCA) centralisera les avertissements et appliquera une amende de 1^{er} degré au club du fautif après 2 avertissements.

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 :

- a) Un carton blanc pour la 1^{ère} faute.
- b) Un carton jaune pour la 2^{ème} faute.
- c) 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).

6.3 Sanction sportive

6.3.1 Une absence, un forfait, à une compétition homologuée par le CTS National Bowling, un contrôle anti-dopage positif, un contrôle de matériel non homologué peuvent entraîner une sanction sportive du/des joueurs ou du club, telle que :

- a) Exclusion de la compétition.

- b) Disqualification.
- c) Déclassement.
- d) Restitution des indemnités, lots, trophées.
- e) Interdiction de s'inscrire dans une épreuve la saison suivante.

6.3.2 Tout litige, irrégularité est traité par la Commission de Réclamation du CTS National Bowling.

6.3.3 La Commission de Réclamation du CTS Bowling National est constitué du Vice-président du CTS National Bowling, du président de la Commission d'Organisation des Compétitions, du président de la Commission d'Arbitrage.

6.3.4 Il peut être fait appel des décisions de la Commission de Réclamation auprès du CTS National Bowling, siégeant en Appel, hormis les membres de la Commission de Réclamation.

6.4 Sanction financière

6.4.1 Une absence, un forfait à une compétition homologuée par le CTS National Bowling, un contrôle anti-dopage positif, un contrôle de matériel non homologué peuvent entraîner une sanction financière au club du joueur concerné. Le montant maximum de la pénalité ne peut excéder 5 fois le prix de la licence de base pour la saison concernée.

6.4.2 Tout litige, irrégularité est traité par la Commission de Réclamation du CTS National Bowling.

6.4.3 La Commission de Réclamation du CTS Bowling National est constitué du Vice-président du CTS National Bowling, du président de la Commission d'Organisation des Compétitions et du président de la Commission d'Arbitrage.

6.4.4 Il peut être fait appel des décisions de la Commission de Réclamations auprès du CTS National Bowling, siégeant en Appel, hormis les membres de la Commission de Réclamations.

6.5 Sanction disciplinaire

6.5.1 Des sanctions disciplinaires peuvent être prononcées contre un licencié et/ou un club par la Commission Disciplinaire de la F.F.B.S.Q.

6.5.2 Le Titre II des statuts de la F.F.B.S.Q. régit ces sanctions et leurs modalités.