

01. REGLEMENT SB CONCERNANT LES COMPETITIONS OFFICIELLES

En cas de règles peu claires, le règlement WTBA en anglais est applicable.

1. Règles générales s'appliquant à toute compétition officielle

Art. 1.1 Engagement

Un licencié ne peut s'engager qu'une seule fois par épreuve homologuée.

Les réinscriptions multiples sont interdites, sauf pour les tournois internationaux.

Art. 1.2 Horaire

Les joueurs doivent être présents au moins 20 minutes avant le début de la compétition et ce aussi bien pour les tours de qualification que pour les phases finales.

Art. 1.3 Tenue de jeu

Art. 1.3.1 Règles générales

Le port d'un polo-shirt ou d'une chemise de bowling est obligatoire.

Art. 1.3.2. Tournois nationaux

Le port de pantalons longs, trainings, "jeans" ou bermudas est autorisé pour tous, tout comme le port de jupes pour les dames.

Art. 1.3.3. Tournois internationaux et Championnats Suisses

Le port de bermudas (seulement hommes) ou de "Jeans", quelle qu'en soit la couleur, est strictement interdit.

Tout joueur se présentant sur les pistes vêtu d'un bermuda ou d'un "jeans" sera disqualifié; il n'aura droit à aucun remboursement, ni partiel, ni total, du montant de l'inscription.

Art. 1.3.4 Tenue de Club

Lors que la tenue de Club est obligatoire, tous les membres d'une équipe doivent être vêtus de la même tenue, soit:

- Pour le haut : des polos ou chemises de bowling identiques;
- Pour le bas : une tenue de forme et de couleur identiques.
En équipe mixte: la couleur de la tenue doit être identique; la forme de la tenue doit être identique pour les membres du même sexe.

Art. 1.3.5 Tenue non conforme

Sous réserve de l'art. 1.3.1 à 1.3.4, une amende de CHF. 80.— sera infligée au(x) joueur(s) dont la tenue n'est pas conforme.

Art. 1.4 Aire de jeu

Art. 1.4.1 Règle générale

L'aire de jeu est constituée des pistes, des approches, des sièges des joueurs et des marqueurs, ainsi que des espaces entre ceux-ci et les râteliers à boules.

Durant les compétitions officielles, l'aire de jeu est interdite aux spectateurs et aux animaux.

Art. 1.4.2 Encadrement des clubs

La présence d'une personne par club est autorisée dans la zone située entre les dossiers des sièges et les râteliers. A condition que cette personne soit discrète et que la taille de la zone permette sa présence sans gêner les joueurs.

Art. 1.4.3 Accès à l'aire de jeu

Il est interdit aux joueurs de pénétrer dans l'aire de jeu tant que tous les joueurs du tour précédent ne l'ont pas quittée.

Art. 1.5 Changement de pistes

Il est interdit de changer de pistes avant que tous les joueurs aient lancé la dernière boule de la partie en cours.

Art. 1.6 Règles de comportement

Art. 1.6.1 Interdiction de fumer

Il est strictement interdit à tous les joueurs de fumer durant leur phase de jeu, et ce dans toute l'enceinte du centre sportif.

Tout contrevenant sera disqualifié sans avertissement préalable.

Art. 1.6.2 Interdiction de consommer des boissons alcoolisées

Il est strictement interdit à tous les joueurs de consommer des boissons alcoolisées durant leur phase de jeu, et ce dans toute l'enceinte du centre sportif.

Tout contrevenant sera disqualifié sans avertissement préalable.

Art. 1.6.3 Dopage

Les joueurs se conforment aux prescriptions anti-dopage lors de chaque compétition officielle et doivent signer une « déclaration de soumission » selon les réglementations de Swiss Olympique en vigueur.

Art. 1.6.4 Nourriture

Les joueurs ont l'interdiction de manger dans l'aire de jeu.

Toutefois, la consommation de petites choses telles que barres énergétiques, chocolat, bananes, fruits secs, est autorisée.

Art. 1.6.5 Téléphones mobiles

Les joueurs ont l'interdiction d'utiliser un téléphone mobile pendant toute la durée de leur temps de jeu.

Art. 1.6.6 Comportement

Les joueurs sont tenus d'observer une attitude sportive.

Tout comportement anti-sportif ou irrespectueux envers les organisateurs, les arbitres, les joueurs ainsi que le matériel, sera sanctionné.

Art. 1.6.7 Sanctions

Tout(e) contrevenant(e) aux art. 1.6.4 à 1.6.6 sera passible d'un avertissement et de disqualification en cas de récidive.

Art. 1.7 Inscription à une compétition : responsabilités et devoirs

Art. 1.7.1 Responsabilité du joueur inscrit

La finance d'inscription à une compétition est due par tout joueur inscrit, qu'il participe ou non à cette compétition.

Sont libérés du paiement de la finance d'inscription les joueurs qui :

- 8 jours avant le début de la compétition, se désistent directement et personnellement auprès d'un membre du comité d'organisation, ou
- qui ne peuvent participer pour des raisons indépendantes de leur volonté (accident, maladie, décès, etc.) et peuvent présenter un justificatif valable.

Art. 1.7.2 Responsabilité des sections

Les sections sont responsables vis-à-vis des organisateurs de la compétition du paiement des finances d'inscription qui sont dues par leurs membres. Elles doivent elles-mêmes s'organiser avec leurs membres pour obtenir le remboursement des versements effectués.

Art. 1.7.3 Procédure

L'organisateur de la compétition transmet au président sportif SB la/les absence(s) non excusée(s) dans les 7 jours après la fin du tournoi.

Le président sportif SB transmet à chaque section concernée le/les nom(s) des joueurs manquants ainsi qu'une facture correspondant au montant total dû par la section à l'organisateur. Cette facture est payable dans les 30 jours.

2. Règles générales de jeu

Art. 2.1 Styles de jeu

Art. 2.1.1 Style américain

Une partie est effectuée sur deux pistes adjacentes (une paire) ayant un retour de boules commun. Un frame sera joué en alternance sur chaque piste, jusqu'à ce que cinq frames aient été joués sur chacune des deux pistes. Les boules supplémentaires pour le 10^e frame sont lancées sur la piste où le 10^e frame a débuté.

Art. 2.1.2 Style européen

Une partie est effectuée sur une seule piste.

Art. 2.1.3 Les tournois ou ligues homologués par SB se déroulent en style américain, à moins que le règlement ne stipule clairement l'emploi du style européen.

Art. 2.2 Ordre de jeu

Un ou plusieurs joueurs peuvent jouer sur une seule ou deux pistes adjacentes, à tour de rôle. Dès que le 1^{er} lancer d'une partie est effectué, aucune modification ne peut être apportée à l'ordre de jeu des membres de l'équipe.

Si deux joueurs ou plus jouent sur la même piste, chacun d'eux lance la ou les boules supplémentaires du 10^e frame avant que le joueur suivant effectue son 1^{er} lancer.

Art. 2.3 **Priorité**

Art. 2.3.1 Règles générales

Lorsque deux joueurs se trouvent sur deux pistes contiguës, la priorité est au joueur de droite. Toutefois, si le joueur de gauche est sur l'approche, prêt à effectuer son lancer, le joueur de droite attend jusqu'à ce que celui-ci ait fini son lancer avant d'aller à son tour sur l'approche.

La préparation sur l'approche ne peut s'effectuer que lorsque les quilles ont été mises en place par la machine.

Art. 2.3.2 Rencontres directes en équipe

Le joueur de droite lance sa première boule et attend que le joueur de gauche ait également effectué son premier lancer. Puis le joueur de droite lance sa 2^e boule, et ainsi de suite.

Art. 2.3.3 Rencontres directes en individuel

Le joueur de droit joue son frame complet, puis le joueur de gauche fait de même.

Art. 2.4 **Jeu lent**

Art. 2.4.1 Règles générales

Le joueur doit être prêt à aller sur l'approche de la piste où il doit jouer dès que la machine a mis les quilles en place.

Il est interdit d'étendre les règles de priorité (selon art. 2.3) à plus d'une piste à gauche et à droite.

Art. 2.4.2 Sanction

En cas de violation de cette règle, le joueur sera passible :

- d'un avertissement ;
- d'un frame annulé et compté pour nul en cas de récidive après un avertissement ;
- de disqualification en cas de nouvelle récidive après le frame annulé.

Art. 2.5 **Remplacement**

Art. 2.5.1 Règles générales

Un remplacement n'est autorisé que lors de compétitions en équipes de 3 joueurs ou plus.

Art. 2.5.2 Remplacement en cours de partie

Un joueur qui a commencé une partie ne peut pas être remplacé, même en cas de blessure ou de malaise. Une partie inachevée compte pour le résultat de l'équipe, mais n'est pas prise en compte dans le résultat du joueur.

Art. 2.5.3 Remplacement au sein d'une équipe

Tant que le règlement du tournoi ne prévoit pas le contraire, un joueur remplaçant ne peut être incorporé que dans seule une équipe.

Art. 2.6 **Forfait**

Dans une finale Petersen ou match-play, en cas de forfait, les points gagnés par le joueur concerné sont redistribués (match gagné pour les adversaires).

Art. 2.7 **Retard de joueurs**

Art. 2.7.1 Règles générales

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

Tout joueur ou équipe doit entrer en jeu dans le frame en cours (au moment de son arrivée en tenue sur la piste). Il n'y a pas de possibilité de rattrapage.

Art. 2.7.2 Score

Le joueur retardataire peut entrer en jeu (au moment de son arrivée en tenue sur la piste) dans le frame en cours au même stade que ses coéquipiers ou son adversaire. Le résultat obtenu compte aussi bien pour l'équipe que pour le total du joueur.

Art. 2.7.3 Cadence

Les membres d'une équipe incomplète ne doivent pas ralentir le rythme de jeu dans l'attente du/des joueur(s) retardataire(s). Ils doivent jouer à la même cadence que les autres équipes jouant en même temps.

Art. 2.8 **Panne**

Art. 2.8.1 Temps de réparation estimé à moins de 15 minutes

Les joueurs restent sur place.

Ils continuent le frame en cours, sans boule d'essai.

Art. 2.8.2 Temps de réparation estimé à plus de 15 minutes

Les joueurs sont déplacés sur d'autres pistes disponibles.

Les frames incomplets sont annulés et les joueurs ont droit à des boules d'essai.

Art. 2.8.3 Panne irréparable le jour même ou aucune autre piste disponible

Les joueurs peuvent être autorisés à finir leur partie ou série en fin de journée ou le lendemain.

Les parties continuent conformément à l'art. 2.8.2.

Art. 2.8.4 Panne réparée après plus de 15 minutes sans autre piste disponible

En fonction du temps de jeu restant pour les autres compétiteurs, l'arbitre décide s'il vaut mieux continuer à jouer sur les pistes réparées ou de terminer la partie, resp. la série, en fin de journée ou le lendemain. En fonction du temps perdu, l'arbitre doit choisir la solution la plus avantageuse pour le déroulement optimal de la compétition.

Les parties continuent conformément à l'art. 2.8.2.

Art. 2.8.5 Panne pendant une finale

Si la réparation ne peut avoir lieu avant la fin de la finale ou qu'il n'y a pas d'autre piste à disposition, il faut prévoir un ou plusieurs tours supplémentaires pour les matches prévus sur ces pistes.

Art. 2.9 **Boules**

Il est interdit de modifier la surface d'une boule durant une compétition. L'utilisation de produits liquides pour nettoyer les boules est également interdite durant la compétition. Les linges utilisés pour le nettoyage des boules durant la compétition doivent être secs.

Note *S'il est prouvé qu'un joueur a sciemment enfreint le règlement, les parties durant lesquelles la surface de la boule a été modifiée seront annulées. En plus, le joueur sera disqualifié pour la compétition en cours.*

Par compétition, le règlement entend la partie en cours, de même que le reste des parties de la série en cours.

Art. 2.10 Approche

Il est interdit d'appliquer, où que ce soit sur l'approche, une substance qui peut l'endommager ou la modifier. Sont compris : l'emploi de talc, de pierre ponce ou de résine sous les chaussures, de même que l'emploi de semelles qui râpent l'approche. Cette énumération n'est pas exhaustive.

Il est interdit d'apporter de la poudre de talc dans l'aire de jeu.

3. Règles générales concernant les scores

Art. 3.1 Partie – définition

Une partie (ou ligne) de bowling comprend 10 frames.

Le joueur bénéficie de deux lancers à chacun des 9 premiers frames, pour autant qu'il ne réalise pas un strike. Au 10^e frame, le joueur dispose de 3 lancers, s'il a réussi un strike ou un spare.

Art. 3.2 Partie – score

Sauf pour un strike, le nombre de quilles tombées au 1^{er} lancer est inscrit dans le petit carré de gauche du frame. Le nombre de quilles tombées au 2^e lancer ou le spare doit être inscrit dans le petit carré de droite du frame. Si aucune des quilles restantes n'est abattue au 2^e lancer, on inscrira un « - » dans le carré de droite. S'il n'y a eu ni strike ni spare, le total des deux lancers du frame est immédiatement reporté.

1		2		3		4		5		6		7		8		9		10			
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	
X		X		X		7	2	8	/	F	9	X		7	/	9	-	X	X	X	8
30		57		76		85		95		104		124		143		152		180			

Art. 3.3 Strike

Un strike est réalisé lorsque les 10 quilles sont abattues au premier lancer du frame.

Il est marqué par un « X » dans le petit carré supérieur gauche du frame.

Le strike vaut 10 + le nombre de quilles abattues par le joueur lors de ses 2 lancers suivants.

Art. 3.4 Doublé

Deux strikes successifs constituent un doublé. Le premier strike vaut alors 20 + le nombre de quilles abattues par le joueur lors du lancer suivant le deuxième strike.

Art. 3.5 **Triplé**

Trois strikes successifs constituent un triplé. Le premier strike vaut alors 30. Pour réaliser le score maximum de 300, le joueur doit effectuer 12 strikes consécutifs.

Art. 3.6 **Spare**

Un spare est réalisé lorsque les quilles restant après le 1^{er} lancer sont abattues lors du second lancer.

Il est marqué par un « / » dans le petit carré supérieur droit du frame.

Le spare vaut 10 + le nombre de quilles abattues par le joueur au lancer suivant.

Art. 3.7 **Trou**

Si un joueur ne peut pas abattre toutes les quilles dans ses deux lancers, il réalise un trou.

Art. 3.8 **Split**

Un split est un ensemble de quilles restant après le 1^{er} lancer, lorsque la quille 1 est abattue et que :

- au moins une quille est tombée entre deux ou plus de quilles restées debout ; p.ex. 7-9 ou 3-10 ;
- au moins une quille est tombée devant deux ou plus de quilles restées debout ; p.ex. 5-6.

Note *Un split est généralement marqué par « O ».*

Art. 3.9 **Quilles valables**

Un lancer est valable dès que la boule quitte la main du joueur et arrive dans la zone de jeu après avoir franchi la ligne de faute.

Chaque lancer est enregistré à la marque, sauf si la boule est déclarée morte et que le lancer doit être répété.

Un lancer doit être effectué manuellement. La boule ne doit comporter aucun mécanisme quelconque, ni intérieur ni extérieur.

Note *Un joueur peut utiliser un mécanisme qui aide à la prise de la boule à la place d'une main ou une grande partie de celle-ci qu'il aurait perdue en raison d'une amputation ou d'une autre raison.*

Après un lancer valable, les quilles suivantes seront créditées pour un joueur :

- Les quilles qui ont été renversées directement par la boule ou par d'autres quilles ;
- Les quilles renversées par une quille qui a rebondi sur les parois latérales ou le tablier arrière de la machine ;
- Les quilles renversées par une quille ayant rebondi sur le râteau alors que celui-ci est à l'arrêt sur la piste avant le balayage des quilles ;
- Les quilles inclinées touchant les parois latérales ou le kickback.

Toutes ces quilles sont qualifiées de bois mort et doivent être enlevées avant le prochain lancer.

Art. 3.10 **Quilles non valables**

Le lancer est valable mais la ou les quilles abattue(s) ne compte(nt) pas lorsque :

- la boule quitte la piste avant d'avoir atteint les quilles ;
- la boule rebondit contre le tableau arrière de la machine et revient sur le plateau (pin deck) ;
- le joueur franchit la ligne de faute ;
- la machine renverse la ou les quilles lors du balayage.
- le lancer est effectué alors que du bois mort se trouve sur la piste ou dans les gouttières latérales et que la boule entre en contact avec ce bois mort.

Si l'un de ces incidents survient et que le joueur a droit à des lancers supplémentaires dans ce frame, la ou les quilles non valables tombées doivent être replacées dans leur position initiale.

Art. 3.11 **Quilles mal basées**

Si, après un lancer, on constate qu'une ou plusieurs quilles étaient mal placées, mais ne manquaient pas, le lancer est comptabilisé.

Il est de la responsabilité de chaque joueur de vérifier si les quilles sont correctement placées sur le plateau. Le joueur doit demander avant son lancer que les quilles soient replacées correctement, sinon il doit en accepter le résultat.

Après un lancer, aucune modification ne doit intervenir sur la position des quilles restantes. Les quilles déplacées ou mal positionnées par la machine doivent rester à leur nouvelle place. Leur position ne doit pas être corrigée manuellement.

Art. 3.12 **Quilles – rebond**

Si une quille rebondit, se redresse et reste debout, elle sera comptée comme non valable et laissée à sa nouvelle position.

Art. 3.13 **Quilles non concédées**

Aucune quille ne peut être concédée. Après un lancer valable, seules peuvent être comptabilisées les quilles renversées ou déplacées hors du plateau.

Art. 3.14 **Quilles – remplacement**

Si une quille se casse ou est fortement endommagée durant une partie, elle sera immédiatement remplacée par une autre. Celle-ci doit avoir le même poids et les mêmes propriétés que celles utilisées sur cette piste.

L'arbitre décide si une quille doit être remplacée.

Art. 3.15 **Boule non valable (morte)**

Une boule est déclarée morte si l'un de ces incidents survient :

- tout de suite après son lancer et avant que la boule arrive dans les quilles, un joueur déclare à voix haute et intelligible, qu'il manque une ou plusieurs quilles sur le plateau ;
- une quille est déplacée ou tombe avant que la boule atteigne les quilles ;

- un joueur effectue son lancer sur la fausse piste, ou lorsque ce n'est pas son tour de jeu, ou qu'un joueur de chaque équipe joue sur la mauvaise piste ;
- un joueur est manifestement dérangé par un autre joueur, un spectateur, un objet ou par la machine, pendant qu'il effectue son lancer et avant que celui-ci soit terminé.
Le joueur concerné peut alors soit accepter le résultat de son lancer, soit déclarer sa boule morte avec l'accord de l'arbitre ;
- la boule heurte un objet étranger quelconque sur la piste.

L'arbitre doit être informée de l'incident avant que le prochain lancer soit effectué sur la piste concernée.

Si une boule est déclarée morte, le lancer n'est pas comptabilisé. Les quilles qui étaient debout au moment de la boule morte, doivent être remises à leur place et le joueur a le droit de répéter son lancer.

Art. 3.16 **Jouer sur la fausse piste**

Comme mentionné à l'art. 3.15, une boule est déclarée morte et le/les joueur(s) doi(ven)t répéter son/leur lancer sur la bonne piste lorsque :

- un joueur joue sur la mauvaise piste ;
- un joueur de chacune des équipes d'une paire de pistes joue sur la mauvaise piste.

Si plusieurs joueurs de la même équipe jouent sur la fausse piste, la partie se poursuit sans correction. La partie suivante devra commencer sur la piste correspondant au plan de jeu initial.

Art. 3.17 **Faute**

Art. 3.17.1 Règles générales

Il y a faute lorsque, pendant ou après le lancer, une partie du corps du joueur touche ou franchit la ligne de faute et entre en contact avec la piste ou une quelconque partie de l'équipement ou du bâtiment (paroi, poteaux) derrière la ligne de faute.

Il peut y avoir faute aussi longtemps que la boule est en jeu, c'est-à-dire jusqu'à ce que le même ou un autre joueur vienne sur l'approche pour effectuer son prochain lancer.

Art. 3.17.2 Cas où il y a faute

- lorsque le pied d'un joueur touche ou franchit la ligne de faute, sur sa piste ou une piste adjacente ;
- si le joueur touche un objet quelconque derrière la ligne de faute, même si le détecteur de la ligne de faute ne le signale pas.

Art. 3.17.3 Cas où il n'y a pas faute

- si un objet ou une partie de l'équipement du joueur tombe sur la piste derrière la ligne de faute sans que le joueur touche ou franchisse la ligne de faute ; le joueur doit s'annoncer auprès de l'arbitre avant de ramasser l'objet, sinon la faute est valable ;
- si le joueur franchit la ligne de faute sans lâcher sa boule ;
- si le joueur peut éviter une chute ou une faute en se retenant ou s'agrippant à une partie des installations située avant la ligne de faute.

Art. 3.18 **Faute délibérée**

Si un joueur commet délibérément une faute pour profiter de la remise en place des quilles, il sera crédité de d'un lancer nul et ne sera pas autorisé à effectuer un autre lancer pour le même frame.

Art. 3.19 **Faute – conséquences**

En cas de faute, le lancer est enregistré ; par contre les quilles abattues lors de ce lancer ne sont pas comptées.

Si le joueur qui a commis la faute a encore d'autres lancers dans le frame, les quilles tombées doivent être replacées sur le plateau.

Art. 3.20 **Faute visible**

Une faute sera donnée, même si le système automatique de détection ne le montre pas – lorsqu'elle est signalée par :

- l'arbitre officiel ;
- les deux capitaines, un ou plusieurs joueurs de la piste adjacente ;
- les marqueurs officiels ;
- un responsable officiel du tournoi.

Art. 3.21 **Panne du système de détection de faute**

En cas de panne du système de détection de faute, un ou plusieurs juges de faute sont nommés par l'arbitre et placés de manière à avoir une vue parfaite sur les pistes et les lignes de faute ; ces juges de fautes sont chargés de surveiller les fautes des joueurs.

Si les infrastructures du centre ne permettent pas la mise en place de juges de faute avec une bonne visibilité sur les lignes de faute, l'arbitre charge les capitaines des équipes concernées de surveiller eux-mêmes les fautes des joueurs.

Une panne du système de détection des fautes et l'absence de surveillance des fautes entraînent la non homologation des records établis sur les pistes défectueuses.

Art. 3.22 **Faute – appel**

Aucun recours ne sera accepté si le système de détection signale une faute, sauf :

- s'il est prouvé que le système de détection de faute ne fonctionne pas correctement ;
- s'il peut être formellement prouvé que le joueur n'a pas commis de faute.

Art. 3.23 **Lancer ou frame provisionnel**

Art. 3.23.1 **Règles générales**

Un lancer ou frame provisionnel sera accordé à un joueur lorsqu'il y a litige concernant une faute, le nombre de quilles tombées ou une boule morte, et que ce litige ne peut pas être réglé immédiatement par l'arbitre ou les responsables du tournoi.

Le nombre de quilles réalisé au cours du lancer ou du frame provisionnel est enregistré parallèlement au lancer ou au frame litigieux. Une fois la partie terminée, l'arbitre doit examiner les causes éventuelles à l'origine de la faute ou du litige, au besoin en faisant appel à des témoins, et décide si la faute est retenue ou non. En cas de doute, ou si la faute n'est pas retenue, l'arbitre accorde au joueur le résultat obtenu au lancer ou au frame provisionnel.

Art. 3.23.2 Litige au 1^{er} lancer d'un frame

Si le litige survient au 1^{er} lancer d'un frame, ou au 2^e lancer du 10^e frame après un strike au 1^{er} lancer :

- a. si le litige concerne une faute éventuelle du joueur, celui-ci devra d'abord finir le frame et ensuite jouer une boule provisionnelle après la remise en place des 10 quilles ;
- b. si le litige porte sur le nombre de quilles renversées valablement, le joueur devra d'abord finir le frame et ensuite effectuer une boule provisionnelle après remise en place d'un jeu de quilles comprenant les quilles demeurées debout ainsi que celles sur lesquelles porte le litige ;
- c. si le litige porte sur le fait que la boule doit être déclarée morte ou non, le joueur devra finir le frame et ensuite effectuer un frame provisionnel entier.

Art. 3.23.3 Litige au 2^e lancer d'un frame

Si le litige survient au 2^e lancer d'un frame, ou au 3^e lancer du 10^e frame, il n'y a pas nécessité de boule provisionnelle ; à moins que le litige ne porte sur le fait que la boule doit être déclarée morte ou non ; dans ce cas, une boule provisionnelle sera effectuée après remise en place des quilles qui étaient en place lorsque la boule litigieuse a été jouée.

Art. 3.24 **Enregistrement des scores**

Art. 3.24.1 Règles générales

Swiss Bowling reconnaît l'utilisation :

- de dispositifs automatiques de marquage ;
- de transparents (rhodoïds).

Art. 3.24.2 Dispositif automatique de marquage

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

Le système doit être capable de fournir les résultats sur papier, jeu par jeu. Sinon, il faut effectuer un double marquage.

Art. 3.24.3 Perte de scores

Si le résultat complet ou partiel d'une partie est définitivement perdu, celle-ci est nulle ; la partie doit être rejouée.

Si tous les scores d'une paire de pistes peuvent être retrouvés sur un document, la partie doit continuer à partir du point d'interruption du marquage automatique.

Art. 3.24.4 Absence d'un joueur

En cas d'absence d'un joueur pour cause de retard, son nom doit être introduit sur le dispositif automatique de marquage. Avec l'accord de l'arbitre, il faut faire marquer un frame nul (ou zéro) par le capitaine d'équipe lorsque c'est au tour de l'absent de jouer.

Art. 3.24.5 Panne de téléscore

En cas de panne de téléscore, l'arbitre désigne un marqueur neutre pour la suite de l'épreuve.

Art. 3.25 Erreur de marquage

Les erreurs de marquage ou de calcul doivent être corrigées par un responsable officiel du tournoi immédiatement après avoir été découverte, avec l'accord de l'arbitre. En cas de discussion ou litige concernant une éventuelle erreur de marquage, la décision finale appartient à l'arbitre.

Toute réclamation concernant le score doit être déposée dans l'heure qui suit la fin des éliminatoires du jour, ou de l'épreuve en cours, mais avant le début de l'étape suivante ou de la remise des prix.

Toute réclamation déposée en vertu de cet article doit être spécifique au cas précis et nul ne peut se prévaloir de cet article pour couvrir une violation antérieure ou similaire.

Art. 3.26 Réclamations

Art. 3.26.1 Réclamation pendant un tournoi

Au cours d'une compétition, une réclamation portant :

- sur un lancer ou sur une faute, doit être déposée avant la fin du frame en cours ;
- sur un score réalisé pendant les éliminatoires, peut être déposée jusqu'à la fin de celles-ci ;
- sur la qualification d'un joueur ou d'une équipe, peut être déposée jusqu'à la fin des éliminatoires ;
- sur un handicap, sur la moyenne utilisée ou sur la catégorie d'un joueur, peut être déposée jusqu'à la fin des éliminatoires ;
- sur un score réalisé ou un handicap attribué lors des phases finales, peut être déposée jusqu'à la fin de la compétition.

Art. 3.26.2 Réclamation après un tournoi

Toute réclamation concernant le déroulement d'une compétition homologuée par Swiss Bowling doit être adressée au président sportif dans un délai de 5 jours après la fin de l'épreuve en question (le timbre postal faisant foi), accompagnée d'un chèque de caution de CHF. 200.00 libellé au nom de Swiss Bowling.

Art. 3.26.3 Chèque de caution

Le chèque de caution est restitué au plaignant si la réclamation est jugée recevable par la Commission Sportive.

Dans le cas contraire, il est conservé par Swiss Bowling.

Changement de l'article 1.3. au 10.11.2006