



Règlement Special Olympics Belgium

Bowling

Octobre 2021

Special Olympics
Belgium





Sommaire

CHAPITRE 1 : RÈGLEMENT DU JEU BOWLING	3
Article 1	3
Article 2	3
Article 3	3
Article 4	3
Article 5	3
Article 6	4
Article 7	4
Article 8	4
Article 9	4
Article 10	5
Article 11	5
Article 12	5
Article 13	6
Article 14	6
Article 15	6
Article 16	7
Article 17	7
Article 18	7
Article 19	7
Article 20	8
Article 21	8
Article 22	9
Article 23	10
CHAPITRE 2 : RÈGLEMENT DE TOURNOI DES JEUX NATONAUX	11





CHAPITRE 1 : RÈGLEMENT DU JEU DE BOWLING

Article 1

Un jeu de bowling consiste en 10 frames. Chaque joueur lance deux boules dans chacun des neuf premiers frames sauf lorsqu'il réussit un "strike" car, dans ce cas, une seule boule suffit. Au dixième frame, le joueur qui réussit un "spare" lance une boule supplémentaire tandis que celui qui réussit un strike en lance deux.

Article 2

Une boule est correctement lancée lorsqu'elle quitte la main du joueur et atterrit sur la piste au-delà de la ligne de faute.

Article 3

Un strike est réalisé lorsque la première boule d'un frame est lancée correctement et qu'elle renverse la totalité des 10 quilles. Le total des points pour ce frame est laissé en suspens jusqu'à ce que le joueur ait lancé ses deux boules suivantes.

Ex. : Le nombre de points pour un strike lorsqu'il est suivi d'un spare est de 20.

Article 4

Un joueur qui fait deux strikes consécutifs réussit un doublé. Le compte des points pour le premier strike est de 20 plus le nombre de quilles renversées par la première boule du frame suivant le doublé.

Article 5

En réalisant trois strikes consécutifs, le joueur est crédité de 30 points pour le frame dans lequel a été réussi le premier strike.





Article 6

Lorsque dans un frame quelconque, un joueur renverse le reste des quilles avec une seconde boule, il réussit un spare. Pour ce frame, le compte des points est laissé en suspens jusqu'à ce que le joueur ait lancé la première boule du frame suivant.

Le total des quilles pour un spare est donc de 10 plus le nombre de quilles abattues par la boule suivante. Lorsqu'un spare est obtenu au dixième frame, une troisième boule est lancée.

Article 7

On considère qu'un joueur a fait un raté lorsqu'il ne réussit pas à renverser l'ensemble des dix quilles après deux envois et à condition que les quilles demeurées debout après le lancement de la première boule ne constituent pas un "split". Le compte des points lorsqu'il y a un raté est fait immédiatement après l'envoi de la seconde boule.

Article 8

Un "split" est un ensemble de quilles restées debout après le lancement correct de la première boule, à condition que la quille nr.1 ait été renversée et :

- a) qu'au moins une quille soit renversée entre deux ou un plus grand nombre de quilles demeurées debout.
- b) qu'au moins une quille soit renversée juste devant deux ou un plus grand nombre de quilles restées debout.

Article 9

La manière européenne sera appliquée pendant les Jeux Nationaux Special Olympics: tous les lancements auront lieu sur une seule piste.





Article 10

Au dixième frame, chaque joueur lance ses boules supplémentaires avant que le joueur suivant n'entame à son tour son dernier frame.

Article 11

Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points est le gagnant. S'il a obtenu un nombre égal de points, le joueur qui accuse la plus petite différence entre la partie la plus élevée et la partie la moins élevée est déclaré gagnant.

Si cette différence est la même, le joueur ayant réussi le plus grand nombre de "strikes", y compris les envois supplémentaires du dixième frame est gagnant.

Si le nombre de "strikes" est aussi égal, le joueur ayant fait le plus grand nombre de "spares", y compris les envois supplémentaires du dixième frame est déclaré gagnant.

Article 12

Chaque boule lancée par un joueur est comptée, à moins qu'elle ne soit déclarée boule morte. Les quilles doivent être requillées après que la cause de la déclaration de la boule "morte" ait été supprimée.

- a) Les quilles qui sont renversées par une autre quille ou d'autres quilles rebondissant au cours du jeu de la cloison latérale ou du butoir arrière sont comptées comme quilles renversées.
- b) Chaque joueur doit vérifier si le requillage est correct. Il doit insister pour que toute quille placée incorrectement soit requillée avant de lancer sa boule. Sinon, son silence signifie que le requillage est satisfaisant.





Article 13

Lorsqu'un des incidents suivants se produit, la boule est comptée comme boule lancée, mais les quilles renversées ne sont pas comptées :

- a) lorsque les quilles sont renversées ou déplacées par une boule qui a quitté la piste avant d'atteindre les quilles.
- b) lorsqu'une boule rebondit du butoir arrière.
- c) une quille debout qui tombe alors que l'on enlève une quille précédemment tombée n'est pas comptée et doit être replacée à l'endroit où elle se trouvait avant l'envoi de la boule.
- d) les quilles qui sont bousculées hors de la piste, qui rebondissent et restent debout sur la piste doivent être comptées comme quilles debout.
- e) si en lançant la boule une faute est commise, toutes les quilles renversées à la suite d'un tel envoi ne sont pas comptées.

Article 14

Chaque boule lancée par le joueur est comptée, à moins d'être déclarée boule morte. Une boule est déclarée "morte" dans l'un des cas suivants :

- a) si, immédiatement après que le joueur ait lancé sa boule, on s'aperçoit qu'une ou plusieurs quilles manquaient au quillier.
- b) lorsqu'un joueur joue sur une mauvaise piste ou lorsque ce n'est pas son tour de jouer.
- c) lorsque certaines des quilles qu'il vise sont déplacées ou renversées d'une façon quelconque, entre le moment où la boule est lancée et celui où elle atteint les quilles.
- d) lorsque la boule d'un joueur entre en contact avec un objet étranger quelconque.

Article 15

Seules les quilles qui ont été effectivement renversées ou déplacées entièrement hors de la surface de la piste par un envoi régulier sont comptées. Chaque frame doit être joué entièrement au moment exact imparti au joueur.





Article 16

Les boules de bowling utilisées dans une partie et marquées par leurs propriétaires sont considérées comme personnelles et il est interdit aux autres participants de les utiliser à moins que le propriétaire ne leur en donne l'autorisation.

Article 17

On dit qu'une faute est commise (et dans ce cas, bien que la boule soit comptée comme boule jouée, la quille renversée n'est pas comptée), lorsqu'une partie du corps du joueur dépasse la ligne d'envoi et touche à une partie quelconque de la piste ou de son équipement, pendant ou après un envoi régulier. Une faute peut être annoncée jusqu'à ce que le même joueur ou un autre joueur se trouve sur la piste pour faire l'envoi suivant.

Article 18

Un joueur qui commet délibérément une faute, par exemple dans le but d'en tirer profit, est sanctionné par un zéro pour le frame.

Article 19

Lorsqu'une faute a été commise avec la première boule, la boule est considérée comme jouée, mais les quilles abattues ne sont pas comptées.

- Lorsqu'un joueur commet une faute en lançant la première boule d'un frame, toutes les quilles renversées par la deuxième boule sont comptées. S'il renverse toutes les quilles avec la deuxième boule après avoir commis une faute avec la première, on compte un "spare".
- Lorsque moins de dix quilles sont abattues par la deuxième boule après qu'une faute ait été commise avec la première, on compte un raté.
- Un joueur qui commet une faute à l'envoi de sa deuxième boule n'a gagné que le nombre de quilles renversées par sa première boule, à condition qu'il n'y ait pas eu de faute commise lorsque la première boule a été lancée.
- Lorsqu'un joueur commet une faute lors de l'envoi de sa première boule du dixième frame et qu'il abat les dix quilles avec sa deuxième boule, il lance une troisième boule et on lui compte "un spare" plus les quilles abattues avec la troisième boule.





- Lorsqu'un joueur commet une faute en lançant la troisième boule du dixième frame, seules les quilles abattues par ses deux premières boules sont comptées.

Article 20

Personne ne fait de marques, ou n'introduit sur une partie quelconque de la piste quelque substance qui puisse l'abîmer, la déformer ou la mettre dans un état tel que cela enlève aux autres joueurs la possibilité de bénéficier des conditions normales.

Article 21:"SLOW BOWLING"

Les joueurs prêts dans la zone de lancement de la boule ont les droits et les obligations suivants :

- a) ils ont la priorité sur le joueur jouant dans le couloir à gauche.
- b) ils doivent céder la priorité à tout joueur se préparant à jouer dans le couloir à droite.
- c) les joueurs doivent être prêts et lorsque leur tour se présente, faire en sorte de ne pas traîner si les pistes adjacentes sont libres.
- d) un joueur ne respectant pas la procédure décrite ci-dessus est considéré comme enfreignant la règle de "slow bowling". Il est alors averti par un officiel de la compétition, par une carte blanche (pas de pénalité) pour une première infraction, ensuite par une carte jaune (pas de pénalité), puis par une carte rouge pour une troisième infraction commise dans un même bloc de jeu. La carte rouge entraîne l'annulation de tous les points du frame.





Article 22 : « Athlètes en chaise roulante et athlètes ayant besoin d'une rampe comme aide »

Les athlètes en chaise roulante sont autorisés à participer à la compétition de bowling pour autant que toute l'infrastructure du centre de bowling soit adaptée. Cette participation devra donc être revue chaque année.

Doivent être accessibles aux athlètes en chaises roulantes :

- 1- l'entrée du centre, l'aire de jeu, la zone de lancer, les toilettes, les vestiaires et le restaurant.
- 2- un espace pour les chaises roulantes dans l'aire de jeu.

Le nombre de participants peut être revu annuellement en fonction de l'infrastructure du centre.

Répartition des pistes : par shift un maximum de 3 chaises roulantes et/ou rampes seront autorisées par piste, avec un maximum de deux pistes. Ceci fait un total de 12 athlètes.

Sur ces pistes, aucun autre athlète n'aura accès afin de ne pas avoir de retard dans les shifts. Chaque athlète en chaise roulante ou athlète ayant besoin d'une rampe comme aide doit avoir un coach/accompagnateur spécifique.

La rampe doit avoir une hauteur minimale de 61 cm et maximale de 71 cm, une largeur entre 61 cm et 63 cm et une longueur maximale de 1,37 m. Le comité organisateur pourra accepter ou refuser la rampe. Quand la rampe n'est pas conforme aux dimensions mentionnées, il faut contacter Special Olympics Belgium avant les Jeux pour approbation.

Si besoin un membre de l'organisation peut placer la rampe mais avec le dos tourné aux quilles. L'athlète doit lui-même donner les instructions pour placer la rampe et lancer lui-même la balle.

Les autres aides matérielles ne sont pas autorisées.

Les athlètes en chaise roulante et ceux utilisant une rampe seront classés ensemble

Il est possible que ce classement soit mixte (dames et messieurs).





Article 23: double

En double, les équipes se composent de 2 athlètes (mixte ou pas). Ils jouent leurs jeux sur la même piste de bowling.

Les séries se font indépendamment de la composition de l'équipe.

Le score de chaque équipe est constitué en additionnant les scores des jeux des deux athlètes. Le classement de chaque série sera basé sur ce score.

En cas de manque d'équipes pour composer des séries homogènes, il y aura un système de bonus afin de garder les mêmes chances pour chaque équipe.

Principe du système de bonus :

Pour chaque athlète, un nombre de points bonus sera ajouté au score de chaque jeu. Le nombre de points bonus dépend du score moyen de l'athlète, transmis avant la compétition. Ce score est déduit de 180. 70% de ce chiffre correspond au nombre de points bonus ajoutés à chaque jeu. Un maximum de 80 points bonus peut être attribué.

Ex: Un joueur a un score moyen de 100 points. Pour chaque jeu, 56 points bonus seront ajoutés au résultat.

$(180-100 = 80 / 70\% \text{ de } 80 = 56)$





CHAPITRE 2: RÈGLEMENT DE TOURNOI DES JEUX NATIONAUX

- Il n'y a pas de pré-sélection organisée par Special Olympics Belgium.
- Tous les athlètes jouent dans des séries de même niveau et avec utilisation de la ligne de faute. Une faute de ligne est commise lorsqu'une partie du corps du joueur dépasse la ligne et touche une partie quelconque de la piste, et/ou de ses composants pendant ou après l'envoi de la boule. En cas de faute, les quilles ne sont pas comptabilisées et l'athlète recevra un score de 0 pour ce lancer.
- Le responsable de club renvoie les scores de 9 jeux réalisés dans un centre de bowling homologué afin de créer des séries homogènes aux Jeux. Les scores seront comparés avec les résultats obtenus lors des Jeux Nationaux précédents. Si une différence importante devait être constatée sans être justifiée, Special Olympics Belgium se réserve le droit de reclasser l'athlète dans une catégorie adéquate. L'athlète qui n'aura pas une moyenne de 40 pendant les 9 jeux ne pourra pas participer à la compétition de bowling. Durant les Jeux Nationaux de Special Olympics, tous les athlètes joueront 7 jeux pendant les 3 jours.
 - o Nom et prénom de l'athlète + cachet du centre de bowling sur chaque feuille;
 - o 9 jeux / maximum 3 jeux par jour;
 - o Joués après les Jeux Nationaux de l'année précédente;
 - o Le tableau de score doit être rempli avec les scores de tous les athlètes du club participant au bowling (scores des 9 jeux + score moyenne).
- Les joueurs peuvent utiliser leurs chaussures et leur boule. Seules les chaussures de bowling sont autorisées.
- La consommation d'alcool et de tabac est interdite dans l'aire de jeu et dans le couloir situé derrière celle-ci durant les compétitions.
- Un seul coach aura l'autorisation d'accès sur le terrain de jeu via un bracelet délivré par SOB.
- Dans l'aire de jeux, les GSM doivent être en position silencieuse.





- Vêtements dames et messieurs :

Un polo manches courtes (pas de T-shirt) sans publicité (éventuellement mention du nom du club sur la manche gauche, de 1,5 cm de haut max.). Les athlètes d'un même club porteront un polo de même couleur.

Un pantalon « classique » ou de jogging (pas de pantalon quel que soit la couleur en jeans, ni collant). Un pantalon trois-quarts est autorisé pour les femmes.

Le port des chaussures de Bowling est obligatoire.

Les chaussures orthopédiques sont autorisées après check du manager.

Le port d'un couvre-chef n'est pas autorisé excepté casque médical.

Le port d'un gant de bowling est autorisé.

Les athlètes qui ne porteront pas les vêtements ad hoc pourront participer mais obtiendront un score nul pour le(s) jeu(x) dans le(s)quel(s) ils ne seront pas en règle.

Ces vêtements seront portés durant les compétitions et les remises des médailles.

