

PREAMBULE AUX DIFFERENTS REGLEMENTS

Tout affilié à la VBSF, FSBF se doit de connaître et de respecter les règlements des épreuves auxquelles il participe. Il doit, également, respecter les personnes chargées de sa bonne application. Il ne peut invoquer une méconnaissance des règlements pour justifier une action contraire qui va à l'encontre de la réglementation écrite dans les textes de la saison en cours.

CHAPITRE I

RÈGLEMENT DU JEU DE BOWLING

Par souci de commodité, le règlement réfère uniquement au genre masculin à l'égard des membres et des affiliés, sauf autre spécification explicite, il s'applique tant au genre masculin qu'au genre féminin.

A. RÉGLEMENTATION SPORTIVE

Art. 101: Scores

Une partie se compose de dix frames. Le joueur lance deux boules par frame lors des neufs premiers frames à moins qu'un strike ne soit réalisé. Lors du dixième frame le joueur a droit à trois lancers si un spare ou un strike est effectué. Chaque frame de chaque joueur doit être joué dans l'ordre chronologique.

- **Strike** - Le joueur qui renverse les 10 quilles en lançant une seule boule réalise un strike. Un strike rapporte 10 points plus le nombre de quilles renversées lors des deux lancers suivants. Celui-ci est indiqué sur l'écran d'ordinateur et / ou la feuille de score par un «X» dans la case de gauche.
- **Doublé** – On appelle doublé 2 strikes à la suite. Les points pour le premier strike sont 20 + les quilles lors du lancer après le 2^{ème} strike.
- **Triplé ou Turkey** - On appelle triplé 3 strikes à la suite. Les points pour le premier strike sont 30.
- **Spare** – Un spare est réalisé lorsque les quilles restantes après le premier lancer sont abattues lors du second lancer du frame. Ceci est indiqué sur l'écran d'ordinateur et / ou la feuille de score par le nombre de quilles abattues lors du 1^{er} lancer dans la case de gauche et par un «/» dans la case de droite. Le joueur obtient pour le frame, les 10 points plus le nombre de quilles renversées au lancer suivant.
- **Frame ouvert** – Un frame ouvert est un frame où le joueur ne parvient pas à abattre les 10 quilles avec les 2 lancers auxquels il a droit par frame.
- **Split**: Un split est une combinaison de quilles restantes après la première boule, tandis que la quille de tête et au moins une quille a été renversée entre deux ou plusieurs quilles qui restent comme exemple 6-7 où aucune quille dans une ligne horizontale n'est établie par exemple, 5-6.
- Le nombre de points réalisé est calculé frame par frame jusqu'à ce que les 10 frames soient joués.
- Un joueur qui effectue douze fois consécutivement un strike reçoit le total maximum de 300 points .

La feuille de scores d'une partie est représentée comme suit :

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

Art. 102: Modes et manière de jeu

Une partie se joue en général sur une paire de pistes se trouvant l'une à côté de l'autre. Il existe plusieurs modes de jeu.

a. Dual Lane System

Une partie est effectuée sur deux (une paire) pistes adjacentes. Les membres des équipes qui jouent les uns contre les autres, trios, doublettes et participants individuels jouent successivement et dans un

ordre régulier sur une piste et changent de piste pour le frame suivant jusqu'à ce que 5 frames soient joués sur chaque piste de la paire de piste.

b. Single Lane System

Les joueurs ou l'équipe jouent tous leurs frames sur une seule piste

c. Match Play Style

Dans le match play style, chaque joueur joue 2 frames à la fois.

Le joueur qui commence sur la piste de gauche ne joue qu'un frame.

Ensuite les joueurs jouent d'abord sur la piste de droite et jouent ensuite immédiatement sur la piste de gauche.

Le joueur qui avait joué en premier terminera sa partie en jouant le 10^{ème} frame sur la piste de droite.

Si le match play comporte plus d'une partie, il y aura changement de joueur à chaque partie pour débiter à gauche.

d. Format Baker

Lors du format "Baker", les membres des équipes adversaires, trios et doubles jouent successivement et dans un ordre régulier des frames complets et consécutifs dans le même jeu. Après dix frames, les équipes changent de piste dans la paire de pistes.

e. Format Round Robin

C'est le format de qualification qui détermine le nombre de joueurs qui seront admis à participer à la compétition "Round Robin".

Chaque joueur joue un match contre chaque autre joueur. Un match consiste en une ou plusieurs parties. Un Position Round peut être ajouté. Lors du Position Round, la place des joueurs est effectuée en fonction du résultat final des joueurs après les matches Round Robin.

Le style Round Robin prévoit les bonus suivants:

- jeu gagné	20 points
- égalité	10 points
- jeu perdu	0 points

En cas d'égalité pour les 3 premières places, un One Ball Roll Off est disputé.

f. Tour éliminatoire en Match Play

a. Dans ce style de jeu, les différents joueurs jouent un nombre de jeux en groupe. Le joueur avec le score le plus bas est éliminé. Ce processus se poursuit jusqu'à ce qu'un seul joueur reste.

b. Lorsque l'on joue selon ce système, le classement est utilisé pour la formation des groupes.

Ex: Pour seize joueurs, quatre groupes sont utilisés, les joueurs sont répartis comme suit dans les groupes:

Groupe 1 – joueur 1 – joueur 8 – joueur 9 et joueur 16.

Groupe 2 – joueur 2 – joueur 7 – joueur 10 et joueur 15

Groupe 3 – joueur 3 – joueur 6 – joueur 11 et joueur 14

Groupe 4 – joueur 4 – joueur 5 – joueur 12 et joueur 13

c. Si cette façon de jouer est utilisée, le joueur le mieux classé à le choix de la piste et de l'ordre de jeux.

Ce processus est le même lors des tours suivants. Dans le cas d'un tie-break, la même règle s'applique.

Art. 103: Rencontre – Bloc de jeux

- a. Une rencontre est constituée d'un ou plusieurs blocs de jeux.
- b. On appelle bloc de jeux une série de jeux dans un championnat.
Par exemple : Une série de 6 jeux qualificatifs pour un championnat national, une série de 4 jeux pour une rencontre de Coupe, une série de 3 jeux pour une rencontre du championnat Interteams
- c. Quand un "bloc de jeux" a débuté, il ne peut plus y avoir aucun changement de l'ordre des joueurs, à l'exception des remplacements autorisés en conformité avec les règles spécifiques à chaque championnat.
- d. Le One Ball Roll Off fait partie du bloc de jeux.

Art. 104: Ligne de faute

- a. On parle d'un dépassement de la ligne de faute lorsqu'une partie du corps ou les chaussures entre en contact avec la ligne de faute, la dépasse ou touche une partie de la piste, de l'équipement ou du bâtiment après la ligne de faute, immédiatement après le lâcher de la boule. Une boule est en jeu tant que le même, ou un autre joueur ne prend pas place sur l'approche pour effectuer le lancer suivant.
- b. N'est pas considéré comme faute, tout objet appartenant au joueur qui dépasse la ligne de faute (Chaussures et vêtements sont considérés comme partie du corps).
- c. En cas de dépassement de la ligne de faute, les quilles ne sont pas prises en compte. Ceci est indiqué sur la feuille de scores par un "F" : p. ex. "F8" ou "F/" ou "7F".
- d. Un dépassement de la ligne de faute doit être annoncé immédiatement après le lancer fautif et avant que le même joueur ou un autre joueur, ne se trouve sur l'approche ou se prépare pour le lancer suivant.
- e. Lorsqu'une faute est détectée celle-ci est validée sauf si le joueur prouve que la ligne de faute ne fonctionne pas ou si il y a une preuve que le joueur n'a pas dépassé la ligne de faute.

Art. 105: Dépassement délibéré de la ligne de faute

Si un joueur commet délibérément un dépassement de la ligne de faute dans le but d'en tirer profit, Il sera sanctionné par un zéro pour ce lancer et Il ne pourra plus lancer d'autre(s) boule(s) dans ce frame.

Art. 106: Lancer valable et quilles régulièrement validées

Une boule est régulièrement lancée lorsqu'elle quitte la main du joueur et traverse la ligne de faute pour atterrir sur la piste ou dans la rigole. Chaque lancer compte, sauf si une "boule morte" est accordée.

Le lancer se fait uniquement avec les mains.

Un joueur peut tenir et lancer la boule en se servant d'un équipement spécial qui remplace la main ou une partie importante de celle-ci.

Les quilles régulièrement validées sont toutes les quilles :

- renversées par la boule
- renversées par les quilles même si les quilles rebondissent sur la paroi latérale, le butoir arrière ou le râteau, quand il est au repos sur le pin deck avant de ratisser celui-ci
- éjectées du pin deck
- inclinées et touchant les cloisons latérales, le butoir arrière ou le râteau. Ces quilles doivent être enlevées avant le prochain lancé.

Art. 107: Quilles irrégulièrement renversées

Un lancer régulier est accordé, mais les quilles renversées ne sont pas comptabilisées, lorsque :

- une boule quitte la piste avant d'atteindre les quilles.
- une boule rebondit depuis le butoir arrière
- une quille est touchée par un requilleur mécanique
- le joueur franchit la ligne de faute
- un lancer est effectué alors que des quilles renversées se trouvent sur le pin deck ou dans les rigoles et que la boule entre en contact avec celles-ci avant de renverser les quilles disposées sur le pin deck.

Si des quilles sont renversées irrégulièrement et que le joueur a encore droit à des lancers supplémentaires dans le même frame, les quilles irrégulièrement renversées seront remises à leur place initiale.

Art. 108: Placement des quilles

Le joueur est responsable du placement correct des quilles sur le pin deck. Il doit faire corriger leur placement avant de lancer la première boule. Le silence du joueur signifie qu'il est d'accord avec la disposition des quilles.

Un joueur peut recycler les quilles deux fois au maximum par jeu et à partir de la troisième fois il doit OBLIGATOIREMENT demander l'autorisation d'un responsable sous peine de la remise du frame à zéro.

Après le premier lancer de la boule aucun déplacement des quilles restées debout n'est autorisé sauf exceptions suivantes :

- des quilles déplacées ou mal replacées par le pinsetter
- des quilles restées debout en dehors de la zone pouvant être atteinte par le sweeper

Ces quilles seront replacées à la position d'origine avant le lancer.

Des quilles qui rebondissent depuis le butoir arrière et qui se redressent doivent être considérées comme des quilles debout.

Art. 109: Remplacement des quilles

Si lors d'un championnat une quille se casse ou est gravement endommagée, elle doit être remplacée immédiatement par une autre quille, ayant les mêmes caractéristiques que le set de quilles utilisé.

Une quille cassée ne change pas le score du joueur. Les quilles renversées sont comptées.

Art. 110: La "boule morte"

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

- si, immédiatement après le lancement de la boule, et avant le lancer suivant sur la même piste, on attire l'attention sur le fait qu'une ou plusieurs quilles manquent à l'agencement.
- lorsqu'un joueur se trompe de piste ou joue alors que ce n'est pas son tour.
- lorsqu'un joueur est physiquement gêné par un autre joueur, un spectateur, un objet en mouvement au moment où il lance sa boule et avant que le lancer ne soit terminé.
- si une ou plusieurs quilles tombent avant que la boule n'atteigne les quilles
- si la boule entre en contact avec un objet étranger ou le râteau.

Une boule déclarée "morte" ne compte pas. Les quilles renversées doivent alors être replacées à l'endroit où elles se trouvaient avant le lancer. Le joueur sera autorisé à relancer la boule.

Art. 111: Jouer sur la mauvaise piste

En compétition, une boule sera déclarée boule morte et le joueur devra effectuer un nouveau lancer sur la piste correcte lorsque :

- un joueur a effectué un lancer sur la mauvaise piste
- lorsque qu'un joueur de chaque équipe a lancé sa boule sur la mauvaise piste

Si plus d'un joueur d'une équipe a effectué son lancer sur la mauvaise piste, les scores seront maintenus. Dès la découverte de l'erreur de piste, les frames suivants seront effectués sur la piste correcte.

Lors d'une compétition individuelle où un joueur lance normalement deux frames l'un après l'autre et que le lancer est effectué à partir d'une mauvaise piste, il sera déclaré une boule morte et le joueur devra relancer sur la piste correcte et ceci quand l'erreur est constatée avant que l'autre joueur ait effectué son lancer. Dans l'autre cas le score demeure et les autres frames sont joués sur les pistes correctes.

Art. 112: Le lancer provisionnel

Un lancer ou un frame provisionnel sera joué en cas de désaccord concernant un lancer discutable, qui ne peut être résolu immédiatement par les dirigeants officiels et/ou les 2 capitaines d'équipes.

Lorsque le désaccord a lieu pour un lancer de boule d'un joueur, Il doit d'abord terminer le frame.

Les procédures suivantes doivent être suivies :

- a. Pour le 1er lancé de chaque frame ou le 2ème lancé dans le 10ème frame et que le résultat est un strike.
 - **Erreur** Le joueur va finir le frame et ensuite une boule provisoire sera jouée sur les 10 quilles
 - **Quilles contestées** Le joueur va finir le frame et ensuite une boule provisoire sera jouée sur la combinaison supposée restante.
 - **Boule Morte** Le joueur terminera son frame et ensuite il jouera un frame complet provisoire.

- b. Pour terminer le spare ou la 3ème boule dans le 10ème frame
- **Erreur et quilles** Pas besoin de boule provisoire.
 - **Boule Morte** Un lancé provisoire sera effectué sur la combinaison qui était sensée restée.

Les 2 résultats obtenus seront inscrits sur la feuille officielle de compétition. Cette feuille devra être envoyée aux responsables sportifs pour prendre une décision.

Art. 113: Changement de mains

Pour toutes les compétitions organisées ou reconnues par la FSBB, un joueur ne peut changer de main durant un bloc de jeux. Le choix de la main est déterminé par le premier lancer. La seule exception possible est lorsqu'un joueur est blessé et qu'il ne peut continuer avec la même main. L'arbitre ou le responsable de la compétition pourra donner son agrément pour un changement.

Art. 114: Modification des approches et des pistes

Il est interdit d'appliquer une substance étrangère sur les approches qui enlèverait aux autres joueurs la possibilité de bénéficier de conditions normales de jeu.

Par exemple: l'emploi de poudre talc, de pierre ponce, l'application de résine sur les talons ou jouer avec des semelles et talons en caoutchouc mou qui laisseraient des traces de frottement sur l'approche.

L'utilisation d'un petit sachet de poudre, que l'on tapote sur la boule, est autorisée à condition que le joueur nettoie sa boule avec un chiffon après l'utilisation du sachet, afin d'éviter que la substance poudreuse ne puisse se répandre sur la piste.

Art. 115: Boules – Droit de propriété

Au cours du jeu, les boules utilisées sont considérées comme propriété privée. Il est interdit d'utiliser les boules d'autres joueurs sans autorisation de leur propriétaire.

Art. 116: Priorité

Les joueurs prêts à monter sur l'approche et à lancer leur boule ont les droits et obligations suivants:

- a) Ils ont la priorité sur le joueur qui se prépare à monter sur l'approche ou à jouer sur la piste immédiatement à sa gauche.
- b) Ils doivent céder la priorité à tout joueur se préparant à monter sur l'approche ou à jouer sur la piste immédiatement à droite.

Art. 117: Slow bowling

La règle en matière de « Slow bowling » s'applique aux joueurs ou équipes provoquant un retard en montant sur l'approche ou lors du lancer de la boule quand les pistes immédiatement à côté d'eux à gauche et à droite sont libres.

La règle généralement admise lors des championnats est que tout joueur ou équipe qui a un retard de plus de trois frames sur le premier joueur en individuel ou en doublette, ou une équipe qui a un retard de plus de deux frames en trios, reçoit un avertissement et ensuite est sanctionné d'une infraction.

B. AUTRES DISPOSITIONS

Art. 118: Habillement lors des championnats

a. Joueurs

Pour pratiquer leur sport de bowling lors des championnats officiels, les joueurs portent:

- Une chemise de bowling, un polo avec col ou un Mock Turtle Neck Shirt.
- Un pantalon habillé et non troué.
- Des chaussures de bowling.
- Il est interdit de jouer avec un couvre-chef (casquette, bandana, etc.).

b. Joueuses

Pour pratiquer leur sport de bowling lors des championnats officiels et tournois reconnus, les joueuses portent :

- Une chemise de bowling, un polo avec col ou un Mock Turtle Neck Shirt.
- Un pantalon habillé et non troué, un pantalon trois-quarts non troué, une jupe, une jupe-culotte, short ou un bermuda
- Des chaussures de bowling.
- Il est interdit de jouer avec un couvre-chef (casquette, bandana, etc.).

c. Coaches nationaux et accompagnateurs de jeunes

Les coaches nationaux et accompagnateurs de jeunes présents dans l'aire de jeu doivent également se plier aux règles énoncées ci-dessus ou avoir une tenue de ville correcte.

d. En général

- Lors de toute finale, aucune forme de jeans n'est autorisée. Pantalon de ville
- Il est interdit de jouer en t-shirt ou en chemise sans manches.
- Emblèmes de club : lors des championnats nationaux, le port du logo du club ou du nom du club sur la chemise de bowling ou le polo n'est pas obligatoire. Le port du logo du club ou du nom du club est éventuellement obligatoire si les règlements du club le spécifient.
- Les textes publicitaires sont autorisés.



Art. 119: Habillement lors du Championnat Interteam

Les participants aux rencontres de l'Interteam doivent respecter les mêmes règles vestimentaires que pour les championnats. En outre, les membres de l'équipe doivent porter des chemises ou polos identiques.

Art. 120: Comportement inapproprié d'un accompagnateur de jeunes

Un accompagnateur qui est concerné par une activité de jeunes peut être accusé de comportement inapproprié par rapport à l'intérêt de l'enfant dans les cas suivants (mais pas uniquement ceux-ci) :

- par l'utilisation de cigarettes électroniques, tabac, drogues ou boissons alcoolisées
- par l'utilisation de mots ou gestes vexants, subversifs ou blessants
- par le port de vêtements prêtant au scandale

Est considéré comme accompagnateur, chaque personne qui a un titre officiel au cours de la compétition des jeunes.

Art. 121: Comportement de jeunes joueurs

Les mineurs ne peuvent pas pendant toute la durée de la compétition :

- Utiliser des produits du tabac, l'utilisation de cigarettes électroniques, de drogues ou de boissons alcoolisées.
- Il ne peut pas non plus être insultant, envenimeux ou vulnérable et faire des gestes obscènes.

Art. 122: Tactiques déloyales

Il est interdit de se doter d'un avantage indu les ressources suivantes :

- Les pistes, les quilles ou les boules de bowling doivent respecter les spécifications de l'USBC
- La faute délibérée en donnant une moyenne pour obtenir un plus grand handicap ou une qualification inférieure à entrer dans un événement.
- L'usage d'une moyenne inférieure à la valeur du joueur afin d'obtenir un plus grand handicap.

Art. 123: Comportement incorrect

- a. Une conduite antisportive comprend, toutes les actions qui sont inappropriées de la part d'une personne loyale en termes d'éthique. Elle consiste en des actes de tromperie, un comportement vulgaire ou irrespectueux, y compris l'intimidation.
- b. Tourmenter, chahuter, taquiner ou harceler sont des actes commis envers des tiers pour les embarrasser, les ridiculiser ou les rabaisser principalement sur base de leur race, religion, sexe ou nationalité.
- c. Toute personne qui émettrait des critiques sur le déroulement de la compétition ou poserait des actes susceptibles de provoquer le désordre s'expose à des sanctions.
- d. Permettre à des joueurs non affiliés de participer à des compétitions officielles.
- e. Soumettre des fausses déclarations, y compris jouer sous une fausse identité.

Art. 124: Paris.

Toute personne qui participe à une compétition sous l'aire de jeu.

- a. Ils ne peuvent ni fumer (compris la cigarette électronique) ni consommer de l'alcool pendant le bloc de jeux.
- b. Ils ne peuvent être sous l'influence de l'alcool avant le début de la compétition.

Art. 126: Utilisation de GSM, smartphones, tablettes et Pc

L'utilisation d'un GSM, PC, MP3 ou d'un autre appareil est uniquement autorisée en dehors de l'aire de jeu et ceci à condition de ne pas ralentir ni déranger le jeu.

La tenue des scores peut être effectuée par smartphone ou tablette dans l'aire de jeu à condition de ne pas ralentir ni déranger le jeu.

Art. 127: Dopage

L'utilisation de substances de dopage et le recours à des méthodes de dopage par les pratiquants du sport de bowling qui sont affiliés aux Ailes sont interdits au cours de sessions d'entraînement personnelles et au cours de la participation aux compétitions officielles. La réglementation du dopage est de la compétence des communautés.

C. SANCTIONS

Art. 128: Sanctions

La violation des règlements en vigueur du jeu de bowling et des autres règlements sportifs au cours des championnats officiels et des tournois reconnus est passible de sanctions.

En cas de constatation d'une infraction aux règlements (sportif, ROI et Statuts) au cours d'une compétition officielle (championnats, tournois reconnus, match d'interclubs et coupes) et complémentairement aux éventuelles autres sanctions prévues aux règlements, les règles suivantes sont d'application:

Lors d'une première infraction – un avertissement par une carte jaune.

Lors de la deuxième infraction au cours de la même compétition ou d'un match – une carte rouge, l'exclusion de la compétition ou du match et une annulation des scores.

Lors d'une deuxième infraction dans la même saison mais pas dans la même compétition – une amende de 50,00 euros.

Lors d'une troisième infraction au cours de la même saison – un renvoi devant le Conseil d'administration.

D. TITRES

Art. 129: Champion de Belgique

Sera déclaré Champion de Belgique, les participants, de nationalité belge et de catégorie A+ pour les messieurs et à partir de la catégorie A pour les dames, qui gagnent la finale All Event.

Le champion de Belgique participera au Championnat d'Europe à condition que :

- Il se conforme aux règles de la FSBB
- Il soumet un plan d'entraînement et de compétitions préparatoires à l'ECC
- Il travaille avec le coach nommé par la FSBB

La FSBB prend en charge une partie du coût de la compétition

Art. 130: Bowler of the year

Ce prix s'applique uniquement aux joueuses à partir de la catégorie A et la catégorie A+ pour les joueurs de nationalité belge. Pour être admissible, il faut au moins participer à cinq séries de championnats nationaux.

Les Championnats Vétérans n'entrent pas en ligne de compte. Les joueurs des catégories jeunes n'entrent pas en ligne de compte.

En cas d'égalité de points, le classement dans le Championnat Individuel est prépondérant.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Individuels par série OPEN Dames Singles – Doublettes et Equipes de 4	25	20	15	10	8	6	4	3	2	1											
High average total open	20	15	10	8	5																
Individuels par série OPEN Messieurs Singles- Doublettes et Equipes de 4	30	25	20	18	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
High average total open	20	15	10	8	5																
Doublettes et trios mixtes Dames	20	15	10	8	6	5	4	3	2	1											
Doublettes et trios mixtes Messieurs	25	20	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	3	1						
Tournoi Seniors Dames Super 6	10	8	6	4	2	1															
Tournoi Seniors Mes. Super 6	15	12	10	8	6	5	4	3	2	1											
300	15																				

- Pour la participation aux 5 séries du championnat OPEN individuels –doublettes et équipes de 4, on donne des points supplémentaires par participation : 10 points par série individuelles –doublettes et 15 points par série en équipes de 4.

Exemple : Si 1 série sur 3 en individuel-doublettes = 10 points supplémentaires

Si 2 séries sur 3 en individuels-doublettes = 20 points supplémentaires

Si 3 séries sur 3 en individuels-doublettes = 30 points supplémentaires

Si 1 série sur 2 en équipes de 4 = 15 points supplémentaires

Si 2 séries sur 2 en équipes de 4 = 30 points supplémentaires

- Pour les tournois reconnus les points sont attribués sur base de la 1^{ère} série scratch jouée. Les re-entry n'entrent pas en ligne de compte.
- Pour « High average total open » Il faut avoir joué toutes les séries complètes.
- Pour les « 300 » les points sont attribués uniquement sur les 5 séries OPEN individuelles- doublettes et équipes de 4 ainsi que la finale du All-Event

E. WORLD GAMES – WORLD CUP

Art. 131: World Games

La FSBB s'associe au contexte de l'article 45 de la Charte du Comité International Olympique (CIO) du 23 juillet 1992, ainsi que de tout ce qui est ou sera décidé par le CIO pour compléter et / ou mettre à jour cette règle. Le Comité Olympique stipule que les participants doivent avoir des chances de médailles pour être sélectionnés.

Pour être admissible à la participation aux World Games, un joueur de bowling doit :

- Se conformer aux règles et règlements de la FSBB et du Comité Olympique.
- Soumettre un plan de formation complet à partir du moment de sa sélection pour la participation.
- Être ouvert aux avis de l'encadrement Topsport.
- Se comporter avec esprit de fair-play et s'abstenir de toute violence.
- Respecter les règles sur le dopage promulguées par World Bowling et la FSBB.
- Respecter tous les aspects du Code Médical.
- Subir des tests physiques.
- Ne pas utiliser sa personne, son nom, son image ou prestation sportive pour les World Games à des fins publicitaires.
- Ne pas lier sa participation aux World Games à des conditions financières.

Art. 132: World Cup

Les participants représentant la Belgique doivent :

- Posséder la nationalité belge
- Se conformer aux règles de la FSBB
- Soumettre un plan d'entraînement préparatoire à la World Cup.
- Travailler avec le coach nommé par la FSBB

Art. 133: Cas non prévus

Tout cas non prévu dans le présent règlement sera tranché par le comité compétent.