

ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES

OFFICIELS DU TOURNOI



© Janvier, 2007
ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES
#206 – 720 Belfast Rd.
Ottawa, Ontario
Canada
K1G 0Z5

Imprimé au Canada

Table des matières

| | | |
|-------|--|---------|
| 1 | Préface | 1 |
| 2 | Remerciements..... | 2 |
| 3 | Introduction | |
| 3.1 | Objectifs du stage | 3 |
| 3.2 | Information de l'acquis | 4 – 5 |
| 3.3 | Procédures de certification..... | 6 |
| 4 | Qualités du Officiel du tournoi..... | 7 |
| 5 | Boîte à outils au Officiel du tournoi | 8 |
| 5.1 | Gestion d'un tournoi | 9 – 11 |
| 5.2 | Bowling Terminology..... | 12 – 16 |
| 5.3 | Rules and Regulatons | |
| 5.3.1 | How to find and interpret Rules & Regulations..... | 17 – 18 |
| 5.3.2 | Classroom Exercises | 19 – 22 |
| 5.4 | Objection and complaint procedure..... | 23 – 24 |
| 5.5 | Scorekeeping Techniques and Terminology | |
| 5.5.1 | History of 5 Pin Scoring..... | 25 |
| 5.5.2 | Characters of a Scorekeeper | 26 |
| 5.5.3 | Scoresheets | 27 – 28 |
| 5.5.4 | Scoring Terms and Symbols | 29 – 33 |
| 5.5.5 | Scorekeeping Example | 34 – 38 |
| 5.5.6 | Classroom Exercise | 39 |
| 5.6 | Formats du tournois | 40 |
| 5.7 | Conduct and Penalties | 41 |
| 5.8 | Dealing with Spectators and Media..... | 42 |
| 5.9 | Tournament Time Management | 43 |
| 5.10 | Working with the Host Proprietor..... | 44 |
| 5.11 | Image | 45 |
| 5.12 | Positioning n the Bowling Centre | 46 |
| 5.13 | Tournament Checklist | 47 – 49 |
| 6 | Résumé | 50 |
| | Appendix A – Formats du Tournois | 51 – 63 |
| | Annexe B – Études de cas | 64 – 76 |

1 PRÉFACE

Cher Participants,

Bienvenue à l'association canadienne des 5 quilles

Clinique des Officiels du Tournoi

Nous vous souhaitons la bienvenue au stage de formation des juge de jeu de l'Association canadienne des 5 quilles.

Ce stage de formation générale, ainsi que le manuel qui l'accompagne, font partie d'une série de stages d'apprentissage conçus par le comité technique national de l'Association canadienne des 5 quilles.

En raison de la croissance ininterrompue du jeu des 5 quilles organisé, il a fallu pourvoir au besoin d'information et d'entraînement afin de former des officiels capables de tenir diverses compétitions. Au cours des dix dernières années, les entraîneurs et les concurrents se sont tant améliorés qu'il faut dès maintenant perfectionner les officiels et l'organisation des tournois.

L'Association canadienne des 5 quilles a pour mandat d'améliorer le jeu des 5 quilles. Nous apprécions grandement votre contribution empressée et dévouée à l'atteinte de cet objectif. À tous les officiels, bonne chance!

Comité technique national
Association canadienne des 5 quilles

2 Remerciements

Tournament Officials Manual Sub-Committee

At the January, 2007 Semi-Annual General Meeting of the Canadian 5 Pin Bowlers' Association, this manual was approved for use as the Tournament Officials Clinic course material. Existing Judge of Play and Scorekeeper manuals were the primary source of the information for this Tournament Officials Manual. The following individuals formed a sub-committee that was instrumental in its design and completion.

Don MacIver (Chairperson) – Alberta

Mary Linn - Northwest Territories

Maurice Schmidt – Saskatchewan

Sheila Carr – C5PBA

Eric Andersen - Alberta

Ken Chambers - British Columbia

Norma Hicks – Newfoundland/Labrador

The Canadian 5 Pin Bowlers' Association is grateful for the contribution of the past and present members of the National Technical Committee for their valuable input that forms the basis for the content found in this clinic manual.

The Canadian 5 Pin Bowlers' Association also wishes to extend their appreciation to the Government of Canada - Department of Canadian Heritage (Sport Canada) and the Provincial Ministries for their on-going cooperation and contribution to 5 Pin Bowling.

3.1 OBJECTIFS DU STAGE

Entant que responsable administratif du jeu des 5 quilles au Canada, l'Association canadienne des 5 quilles a mis sur pied un programme national de certification visant l'amélioration de la gestion, des entraîneurs, des officiels et des dirigeants de notre sport.

Le stage de formation du officiels du tournoi fait pour les officiels dont le but est d'enseigner aux personnes intéressées les procédures et les techniques requises pour bien organiser un tournoi. Grâce à l'aide et au perfectionnement que nous proposons à ceux et celles qui organisent les compétitions en notre nom, il se posera moins de problèmes et les tournois seront de meilleure qualité.

Voici les objectifs spécifiques du stage:

- a) Former des juge de jeu compétents et reconnus qui pourront travailler dans tous les tournois de 5 quilles au Canada.
- b) Normaliser les procédures et la terminologie nécessaires aux officiels lors des tournois de 5 quilles.

3.2 Information de l'acquis

Chaque sport organisé comporte des règlements!

Ces règlements nous enseignent:

Comment pratiquer le sport...
Où pratiquer le sport...
Quand pratiquer le sport...
Pourquoi on pratique le sport...
Que peut pratiquer le sport...

Certains sports comprennent plus de règlements que d'autres. Certains règlements sont plus complexes que d'autres. À quoi servent les règlements si personne ne les respecte? Autrement dit, qui doit faire respecter les règlements?

Les dirigeants de tous les sports ont fait preuve de sagesse à ce propos en assignant à quelqu'un la tâche de contrôler le jeu afin de garantir le respect des règlements, que ce soit lors d'un jeu, d'un match ou d'un concours.

Qu'on appelle cette personne un arbitre, un officiel ou un juge importe peu. Sa tâche se limite à garantir le respect des règlements du sport lors d'une épreuve opposant des concurrents individuels ou des équipes.

Le jeu des 5 quilles ne fait pas exception!

Notre sport comporte un certain nombre de règlements que des officiels se chargent de faire respecter durant les compétitions.

Dans les compétitions de ligue, la direction de la ligue et les capitaines d'équipe tiennent lieu d'officiels. Ils prennent les décisions lors d'une assemblée de la ligue. Ils ont toutefois rarement l'occasion de jouer ce rôle, sauf lorsqu'une faute commise lors d'un match de la ligue oppose deux équipes ou deux membres de cette ligue.

On procède autrement dans les tournois de 5 quilles. Un officiel ou une équipe d'officiels, qu'on appelle "juge de jeu", s'applique à faire respecter les règlements du jeu des 5 quilles et à arbitrer une compétition tout au long du tournoi.

Auparavant, un comité du tournoi sélectionnait parmi les quilleurs chevronnés qui désiraient contribuer à l'organisation, un juge de jeu en chef et, au besoin, des assistants. En général, le choix se portait sur ceux qui connaissaient bien le tournoi ou qui avaient déjà rempli les fonctions de juge de jeu.

La plupart du temps, les quilleurs choisis faisaient preuve de justesse, d'honnêteté et de discernement et ne se trouvaient pas en conflit d'intérêt à la fin de la compétition.

Pourquoi donc changeons-nous l'ancienne méthode?

La procédure de sélection ne change pas vraiment. Le stage de formation des juges de jeu sert de tribune à l'éducation et à la reconnaissance de ceux qui, depuis longtemps, s'intéressent et participent grandement à l'essor du jeu des 5 quilles mais qui travaillent dans l'ombre.

Notre but consiste à améliorer la structure déjà existante afin de tenir des tournois de meilleure qualité et de vous enseigner les techniques et les connaissances indispensables à la formation d'un juge de jeu. Qui sait? Ce que vous apprendrez vous aidera peut-être à vous tirer d'une situation embarrassante.

PROCÉDURES DE CERTIFICATION

Le programme national de certification de l'Association canadienne des 5 quilles décerne la certification (écusson et certificat) de juge de jeu à ceux qui:

- a) Répondent aux exigences techniques du stage en assistant et en participant aux activités de la classe.
- b) Réussissent le test pratique à la fin du stage. Ce test consiste à remplir les fonctions de officiel du tournoi lors d'un championnat provincial. Le directeur du tournoi et le directeur technique provincial doivent approuver les résultats du test pratique.

Le nom des juge de jeu accrédités et les renseignements de base les concernant figureront dans la banque de données du bureau national de l'A.C.5.Q., situé à Ottawa. Les organisateurs des tournois de 5 quilles canadiens recevront régulièrement une liste informatisée des officiels compétents.

QUALITÉS DU OFFICIEL DU TOURNOI

Quelles sont les qualités d'un bon officiel du tournoi?

Il doit:

- * Connaître à fond les règlements du jeu des 5 quilles.
- * Connaître à fond les divers types de compétitions du jeu des 5 quilles:
 - ⇒ Quilles au-dessus de la moyenne
 - ⇒ Avec handicap
 - ⇒ Sans handicap
 - ⇒ Match play
- * Connaître les mécanismes et les accessoires utilisés dans le jeu des 5 quilles
 - ⇒ Machines à requiller
 - ⇒ Dispositifs pour déceler les fautes
 - ⇒ Quilles et boules réglementaires, etc.
 - ⇒ Marquage de l'ordinateur
- * Faire preuve de justice et d'impartialité dans ses décisions et ses jugements.
- * Être coopératif.
- * Must be professional, punctual and mentally sharp. Know the role of scorekeeping and tournament officiating.
- * Pouvoir communiquer efficacement avec:
 - a) les quilleurs
 - b) les entraîneurs
 - c) les marqueurs
 - d) la direction et le personnel de la salle de quilles
 - e) les autres officiels du tournoi
 - f) les spectateurs
 - g) les journalistes

5

Boîte à outils au Officiel du tournoi

The remainder of this course will focus on the skill set that must be learned and practiced to become a fully competent Tournament Official.

- 5.1 To understand where a Tournament official fits into a tournament's organizational and management structure.
- 5.2 To be familiar with the terminology used in 5 Pin Bowling.
- 5.3 Connaître à fond le manuel des règlements et être préparé à interpréter instantanément le règlement.
- 5.4 Régler les objections ou les plaintes selon la procédure officielle.
- 5.5 To be familiar with scorekeeping techniques and terminology.
- 5.6 Connaître les divers types de tournoi du jeu des 5 quilles.
- 5.7 To know how to handle situations where bowler conduct becomes a problem and how to administer penalties.
- 5.8 Être capable de faire régner l'ordre lors d'interruptions initiées par le public.
- 5.9 Comprendre les limites temporelles d'un tournoi et adapter le rythme du jeu à l'horaire.
- 5.10 Travailler en collaboration avec le propriétaire et le personnel de la salle de quilles.
- 5.11 Adapter sa tenue et son attitude à ses fonctions.
- 5.12 Comprendre l'importance de bien se placer dans la salle de quilles.
- 5.13 Comprendre l'importance d'utiliser une liste de contrôle à bon escient.

5.1

Gestion d'un tournoi

Où la place dans la structure organisationnelle et administrative d'un tournoi pour officiels du tournoi?

Comité du tournoi

Quelle que soit l'importance du tournoi, il doit avoir un comité du tournoi.

Le comité du tournoi se compose d'une ou de plusieurs personnes qui s'occupent de la planification, la supervision et la tenue de la compétition. Le nombre de membres dépend de la complexité et de l'importance du tournoi.

Pour la plupart des tournois, le comité du tournoi se compose des postes-clé suivants:

- Directeur du tournoi
- Juge de jeu en chef
- Juge de jeu
- Juge de ligne
- Marqueur en chef
- Marqueurs
- Secrétaire/trésorier
- Propriétaire/gérant de la salle
- Personnel de soutien

Une seule personne peut combler plusieurs de ces postes, dépendamment de l'importance de la compétition.

Président de tournoi

Le président de tournoi, nommé par le comité du tournoi, est le chef ou le gérant de la compétition.

Il/elle se charge de l'ensemble de la planification, la supervision et la gestion de toutes les affaires du tournoi. Par exemple, cette personne sélectionne ceux qui occuperont les postes au sein du comité du tournoi, en plus d'établir le calendrier des épreuves, d'organiser le tirage au sort des pistes et de dresser la liste des prix.

Bref, le directeur de tournoi gère les opérations du tournoi de début à la fin.

Tournament Director

The Tournament Director is appointed by the Tournament Chairperson to be the "leader" or "manager" of the tournament portion of the event.

He/she is responsible for the overall planning, supervising and conducting of all affairs concerning the tournament.

For example, he/she will be responsible for the lane draw, appointment of tournament officials, conducting coaches/managers meetings and all other activities associated with the tournament play.

In summary, the Tournament Director is a manager, and manages the operation of the tournament from start to finish.

Tournament Official

The Tournament Official is selected by the Tournament Director as the "head" official who will oversee play during the competition.

The Tournament Official will officiate play personally or, if the size of the tournament requires, will select one or more assistants to act as Judges of Play. In the latter case, the Tournament Official will act as a supervisor; co-ordinating and assigning the assistants their responsibilities. A benchmark to be used in assessing whether assistants are needed is to have one Judge of Play for a maximum of every six (6) lanes used; keeping in mind the requirement for an unrestricted view of the bowler's enclosure and playing area.

Juges de ligne de faute

Dans certains cas, le juge de jeu verra la nécessité de nommer des juges de ligne. Il devra alors s'assurer qu'ils sont placés de façon à pouvoir observer impartialement le jeu et déclarer toutes les fautes de lignes sans pour autant obstruer le jeu.

Marqueurs

Bien que la plupart des quilleurs puissent eux-mêmes marquer leurs points, le tournoi se déroulera mieux si l'on emploie des marqueurs. Ceux-ci permettront non seulement aux quilleurs de mieux se concentrer sur le jeu, ils aideront aussi à détecter les fautes et pourront se prononcer impartialement lors des contestations. **With the increasing use of computer scorekeeping equipment owned and operated by the proprietor, the Scorekeeping Official may not be required for the tournament.**

Secrétaire/Trésorier

Le comité du tournoi peut nommer un secrétaire/trésorier qui assistera le directeur du tournoi dans diverses tâches. Il peut, entre autres, dresser un procès-verbal, percevoir les frais d'inscription, dactylographier les résultats d'un tournoi, etc.

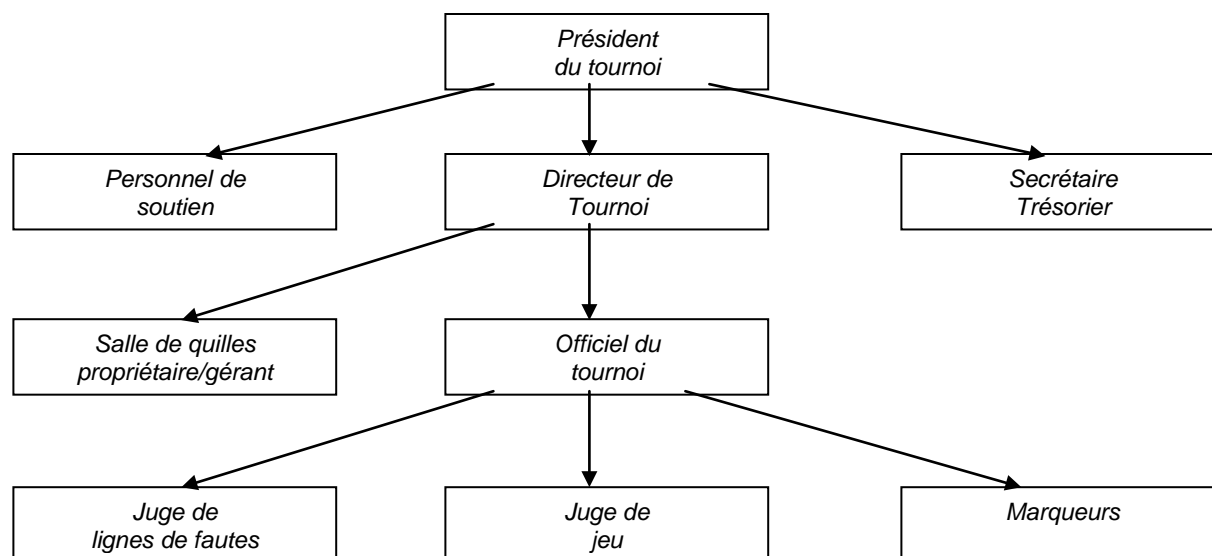
Propriétaire de la salle/gérant

Le propriétaire ou gérant de la salle peut faire partie du comité du tournoi, dépendamment du genre de compétition. Il peut rendre de grand services car il est, dans bien des cas, propriétaire des pistes et des installations. Le présent manuel traite plus loin de sa participation au comité.

Personnel de soutien

As well, depending on the size of the tournament, a number of individuals may be required to fill various support staff roles. For example, Transportation Coordinator, Facility Coordinator, Media Liaison, Souvenir Salespersons, Accommodation Coordinator, Banquet / Reception Coordinator, Statisticians, and Billeting Chairpersons, are some of the additional personnel which may be required. Le président de tournoi comblera ces postes au besoin.

On peut représenter graphiquement la hiérarchie et le système de communication de la structure organisationnelle d'un tournoi:



Terminologie de jeu des 5 quilles

Over the years, bowling has developed its own terminology that is unique to the sport. A comprehensive list of bowling terms may be found in the Canadian 5 Pin Bowlers' Association Rule Book. Following is a list of some of the terms you may encounter during a bowling tournament.

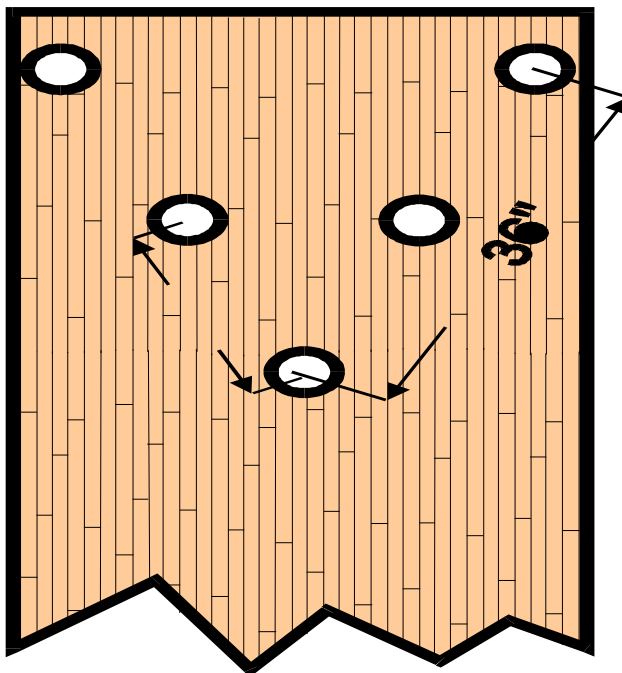
| | |
|---------------------------|--|
| QUILLEUR... | Personne qui pratique le sport des quilles. |
| BOULE DE QUILLE... | <p>A perfectly round sphere constructed of hard rubber or approved synthetic materials, used by bowlers to roll down the lane at the bowling pins.</p> <p>A 5 Pin Bowling Ball measures between 4 $\frac{3}{4}$ to 5 inches in diameter and can weigh between 3 pounds 4 ounces and 3 pounds 10 ounces.</p> <p>Personal Bowling Balls must have proper identifying marks.</p> |
| HOUSE BALL.... | Bowling ball provided by the bowling centre for use by its customers. |
| BALL RACK.... | A device located on the approach section of the bowling lane where the balls rest after returning from the pit. |
| BALL RETURN.... | A system of tracks and mechanical equipment by which bowling balls are returned to the ball rack. |
| CHANNEL.... | Depression approximately 9.5 inches wide and 2.75 inches in depth to the right and left of the lane designed to guide the ball to the pit should it leave the playing surface. |
| QUILLES... | Objets cylindriques que les quilleurs essaient de renverser. Les quilles utilisées dans le jeu des 5 quilles sont faites de bois (érable) ou de plastique et mesurent 12 $\frac{3}{8}$ pouces de hauteur et 5 pouces de diamètre au point le plus large (anneau de caoutchouc). Elles pèsent entre 2 livres et 2 livre 4 onces (sans anneau). |
| ANNEAU... | La quille porte sur son renflement un épais morceau de caoutchouc ou d'eurathane appelé "ANNEAU DE JEU DES 5 QUILLES". L'anneau mesure 5 pouces de diamètre, 1 pouce d'épaisseur et 1 pouce de largeur. Il sert à amortir le choc de la boule sur la quille, en plus de prévenir l'usure et le déplacement inutile de la quille. |
| PARTIE... | Une partie de 5 quilles se joue sur dix (10) carreaux avec les accessoires réglementaires sur la piste réglementaire. |

- CARREAU...** Un carreau accorde trois lancers réglementaires successifs au quilleur, sauf si celui-ci réussit un abat ou une réserve.
- S'il réussit un abat ou une réserve, on considère le carreau rempli, sauf si l'abat ou la réserve a lieu au dixième carreau, dans quel cas le quilleur lance immédiatement une ou deux boules afin de finir le dernier carreau et la partie.
- COMPTE...** Points accordés pour les quilles renversées lors d'un lancer réglementaire et/ou points accordés pour un abat ou une réserve.
- MARQUAGE...** Total des points accumulés pour les quilles renversées lors des lancers réglementaires tout au long de la partie.
- SÉRIE...** Total de points accumulés pendant deux parties ou plus lors d'un match de quilles.
- SYSTÈME DE MARQUAGE...** Aspect qui différencie le jeu des 5 quilles des autres jeux de quilles, car les quilles prennent diverses valeurs. Dans le jeu des 10 quilles, des dauphines et des quilles-chandelles, chaque quille renversée vaut un (1) point.
- Pour simplifier les choses, les quilles du jeu des 5 quilles portent le nom que leur valeur désigne. Si vous savez le nom d'une quille, vous connaissez aussi sa valeur.
- FEUILLE DE MARQUAGE...** Feuille spécialement conçue pour noter, carreau par carreau, les résultats d'un quilleur lors d'une ou de plusieurs parties.
- MARQUEUR...** Personne qualifiée qui note, carreau par carreau, les résultats d'un quilleur ou d'une équipe.
- BOWLER'S ENCLOSURE** The area behind the approach that is designated by the Tournament Official as being restricted to bowlers, coaches and other officials. Spectators and media are not allowed in this area unless authorized by the Tournament Official.
- APPROACH....** The section of a bowling lane where the bowler stands and delivers the bowling ball. It extends from immediately in front of the bowler's enclosure to the foul line. (minimum 15 feet)
- PISTE DE JEU...** La piste de jeu consiste en la surface de la piste comprise entre la ligne de faute et le bout de la fosse. Ses limites latérales partent de l'intérieur du dalot de gauche jusqu'à l'intérieur de dalot de droite. On considère les dalots "HORS-LIMITES", de sorte que toute boule y pénétrant compte comme boule lancée mais on inscrit aucun point.

QUILLIER...

Partie de la piste de jeu où se situe le "TRIANGLE DE DISPOSITION" des cinq quilles. Le requilleur place chaque quille sur un "REPÈRE" fait de matériau synthétique dur. Chaque repère mesure $2\frac{1}{4}$ pouces de diamètre et se trouve à 18 pouces des autres quilles (d'un centre à l'autre), c'est-à-dire que la quille n° 5 est à 18 po de la quille n° 3 et que celle-ci est à 18 po de la quille n° 2.

TRIANGLE DE DISPOSITION...



ILLUSTRATION

FOSSE...

Complètement au bout du quillier se trouve la "FOSSE", où les quilles tombent lorsqu'elles sont renversées par une boule ou balayées par le requilleur automatique. La fosse comprend aussi à l'arrière un "MATELAS" qui empêche les quilles et les boules en action d'endommager le requilleur automatique. Ce matelas aide aussi à marquer des points car les quilles peuvent aller s'y frapper et rebondir dans le jeu.

NOM ET VALEUR DES QUILLES...

QUILLE N° 5...

Quille située à la tête du triangle appelée "Quille n° 5" et valant 5 points. Les quilleurs l'appellent aussi la "QUILLE-MAÎTRESSE".

QUILLE N° 3...

Les deux quilles n° 3 sont situées exactement au centre (à 18 pouces) entre la tête et les deux coins du triangle. Il y a la QUILLE DE GAUCHE n° 3 et la QUILLE DE DROITE n° 3. Chacune vaut 3 points.

QUILLE N° 2... Les quilles n° 2 occupent les deux coins du triangle (à 36 pouces de la quille n° 5 et à 18 pouces de la quille n° 3). Il y a la **QUILLE DE GAUCHE n° 2** et la **QUILLE DE DROITE n° 2**. Chacune vaut 2 points.

Au total, les cinq quilles valent 15 points.

SHIELD.... A barrier which automatically blocks the pin deck from view by the bowlers when the automatic string pin-setting machines recycles to clear the deadwood and reset the pins which were left standing. The shield is also used as a timing element to determine whether pins are legally standing or fallen on string pin-setting machines.

DEAD BALL.... A delivered ball that is declared dead based on allowable circumstances and must be rebowled.

LOST BALL.... A delivered ball that hits the Lane Guard causing it to be resituated or clears (goes over top of) or hits and clears the lane guard. A lost ball is also a ball delivered while the sweeping unit or shield of an automatic pinsetter in motion and that ball comes in contact with the sweeping unit or shield. A lost ball is counted as a ball rolled but no pinfall is credited to the bowler.

PROVISIONAL BALL.... In cases where a dispute or question arises over the legitimacy of a delivered ball or pinfall, a provisional ball can be rolled and both scores recorded until a decision or ruling can be made.

DEADWOOD.... Pins knocked down but remaining on the lane or in the channel. Such pins must be removed before continuing play or a foul will result.

FOUL.... Touching or going beyond the foul line at delivery. All walls, pillars, bulkheads, etc. that are beyond the foul line that are touched would also constitute a foul.

FOUL LINE.... Line marking the end of the approach and the start of the playing area of the bowling area.

PANNEAUX DE QUILLES... Chaque quillier est muni de panneaux latéraux ou "PANNEAUX DE RETOUR". Ces pièces empêchent les boules ou les quilles de traverser vers les quilliers voisins. Elles aident aussi à marquer des points, car les quilles peuvent rebondir sur un panneau et renverser d'autres quilles.

RESET.... Re-racking the full set of 5 pins.

SANCTIONED.... Competition conducted in accordance with C5PBA rules.

PROTECTEURS DE PISTE... Les "PROTECTEURS DE PISTE" constituent un accessoire optionnel. Il s'agit d'un écran protecteur

synthétique situé à 14 ou 16 pieds de la ligne de faute et fixé à une hauteur de $7\frac{1}{2}$ à $9\frac{1}{2}$ pouces de la surface.

5.3.1

How to find and interpret Rule & Regulations

“Connaître à fond le manuel des règlements.”

Le officiel du tournoi doit bien connaître le livre officiel de règlements de l'Association canadienne des 5 quilles de façon à pouvoir:

- a) Interpréter le but et la signification de chacune des règles.
- b) Repérer et citer des sections et des paragraphes spécifiques.
- c) Appliquer les règles avec assurance.

Toutes les décisions finales concernant les contestations se prennent après consultation du LIVRE DE RÈGLEMENTS DE L'ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES.

L'official du tournoi doit bien comprendre la signification de toutes les règles contenues dans le livre. Il se doit donc de les étudier attentivement et de les relire plusieurs fois. Ses décisions doivent se baser sur le contenu du livre, de sorte qu'il doit faire abstraction de ses sentiments ou de ses opinions.

Le livre se divise en sept sections (Based on the 1999 amended and approved version, 5th printing). Refer to the C5PBA website for any subsequent revisions to the Rule Book that have not been incorporated in the printed version.

- 1) SECTION A **Critères d'adhésion à l'A.C.5.Q.**
Règles concernant l'éligibilité des joueurs et des ligues.
- 2) SECTION B **Règlements généraux**
Comprend des descriptions et des définitions détaillées des règles de base et la terminologie du jeu des 5 quilles.
- 3) SECTION C **Règlements de marquage**
Inclut des descriptions et des définitions détaillées des règles de base et la terminologie du jeu des 5 quilles.
- 4) SECTION D **Conduite et pénalisations**
Comprend des descriptions de conduites inacceptables et des pénalisations qu'elles entraînent pour les membres de l'A.C.5.Q.
- 5) SECTION E **Moyennes et handicaps**
Définitions et explications sur les méthodes de calcul des moyennes et des handicaps.

- 6) SECTION F **Règlements de ligue officiels**
Règles pour les ligues de l'A.C.5.Q., y compris celles concernant les fonctions de la direction de la ligue.
- 7) SECTION G **Règlements de tournoi officiels**
Règlements officiels pour la tenue d'un tournoi de l'A.C.5.Q.

“Être préparé à interpréter instantanément le règlement.”

Un bon juge de jeu est capable de lire entre les lignes et d'interpréter l'objet de certaines règles spécifiques.

Par exemple, dans la section A - Règle 21(a), la définition de retard du jeu affirme que les responsables du tournoi ne toléreront aucun “retard déraisonnable au cours d'une partie”. Cette situation nécessite évidemment que l'on interprète bien l'objet de la règle. Certaines règles peuvent paraître ambiguës si on les lit mal. Il faut plusieurs lectures pour repérer les ambiguïtés possibles. Il est préférable de les trouver immédiatement et de connaître l'interprétation de l'A.C.5.Q. avant de prononcer son propre jugement.

Le juge de jeu doit aussi être familiarisé avec les procédures et les principes approuvés par l'A.C.5.Q. qui ne figurent pas dans le livre de règlements. Par exemple:

- a) les règlements de tournois locaux
- b) l'interdiction de modifier les piste d'élan ou la surface des pistes de jeu
- c) l'obligation de porter la tenue de quilles réglementaire
- d) le contrôle des mimiques d'encouragement excessives sur la piste d'élan

De plus, les programmes de quilles spécialisés, tels le Conseil des jeunes quilleurs (C.J.Q.) ou le Club des quilleurs de l'âge d'or (C.Q.A.O.), comportent des règles spéciales adaptées au programme et qu'il importe de respecter. Le juge de jeu se doit de connaître et d'appliquer des règles. Il peut se renseigner à ce sujet en s'adressant à l'Association provinciale des 5 quilles ou à l'Association provinciale des propriétaires de salles de quilles.

5.3.2

Rules & Regulations - Exercises

INSTRUCTIONS...Using the official Canadian 5 Pin Bowlers' Association Rule Book, answer the following questions and beside your answer, write the applicable rule number and the page number where you found the rule.

1. How many points are deducted for each foul committed?

2. Is it a foul if a ball is delivered before "deadwood" is cleared?

3. What is the maximum number of fouls a bowler can commit in one frame?

4. What is the maximum number of fouls a bowler can commit in one ball?

5. When a foul is committed, are the pins knocked down counted?

6. Is it a foul if a bowler crosses the foul line in attempting to deliver the ball but retains possession of the ball?

7. Is it a foul if a fairly delivered ball causes the foul light to go on?

8. When are fouls deducted from a bowler's score?

9. Is it a foul if a fairly delivered ball hits an approved lane protection device?

10. If a fairly delivered ball knocks out a lane protection device and then subsequently carries on down the lane and pinfall occurs, does this pinfall count?

11. If a fairly delivered ball makes contact with the bottom of a lane protection device but does not result in the device having to be repositioned, is it considered a lost ball?

12. A bowler delivers his first ball, knocks down all the pins except the right three and the right two pins but one of the pins rebounds off the kickback and stands upright between the two standing pins.

a) On freefall, does the pin stay for the second ball and if yes what point value does it have?

b) On string machines, does the pin stay for the second ball and if yes what point value does it have?

13. Are leaning pins, which are obviously being supported by other pins, counted as down pins?

a) On string pinsetting machines?

b) On free-fall pinsetting machines?

14. Are pins knocked down by a ball rebounding from a rear cushion counted as down pins?

15. What action is taken, if a player delivers his/her ball, and attention is immediately called to the fact that one or more pins were missing from the set-up?

16. Are pins knocked down by a pin rebounding off the rear cushion counted as down pins?

17. On string pinsetting machines, does a pin in a leaning position and visibility supported by the string count as a down pin?

18. Is it possible to have a net score less than zero in a game?

19. A bowler throws a legally delivered ball and after releasing the ball, notices that pins are off their spot. What can the bowler do?

20. What happens if a bowler bowls out of turn or on the wrong lane?

21. After the first ball, a corner pin is left standing, and, in error, the reset button is pressed. What is the ruling if the bowler attempts the spare with a full set of pins and:

c) He knocks down the adjacent 3 pin as well as the intended corner pin.

d) He hits the adjacent 3 pin along with the corner pin but the three pin doesn't fall.

22. What is the penalty for misrepresenting an average to gain a greater handicap for a tournament?

24. In a situation where players on opposing teams are both waiting for the player on the other lane to go first and refusing to bowl, how is the problem resolved?

25. A bowler has a strike in the sixth frame and a spare in the seventh frame. Just prior to the bowler in question bowling their eighth frame, the bowler notices that the scorekeeping official has only given 20 points for the sixth frame strike. Can the score be changed?

26. In tournament competition a player drops a pen from his pocket over the foul line while delivering a ball. Is a foul called?

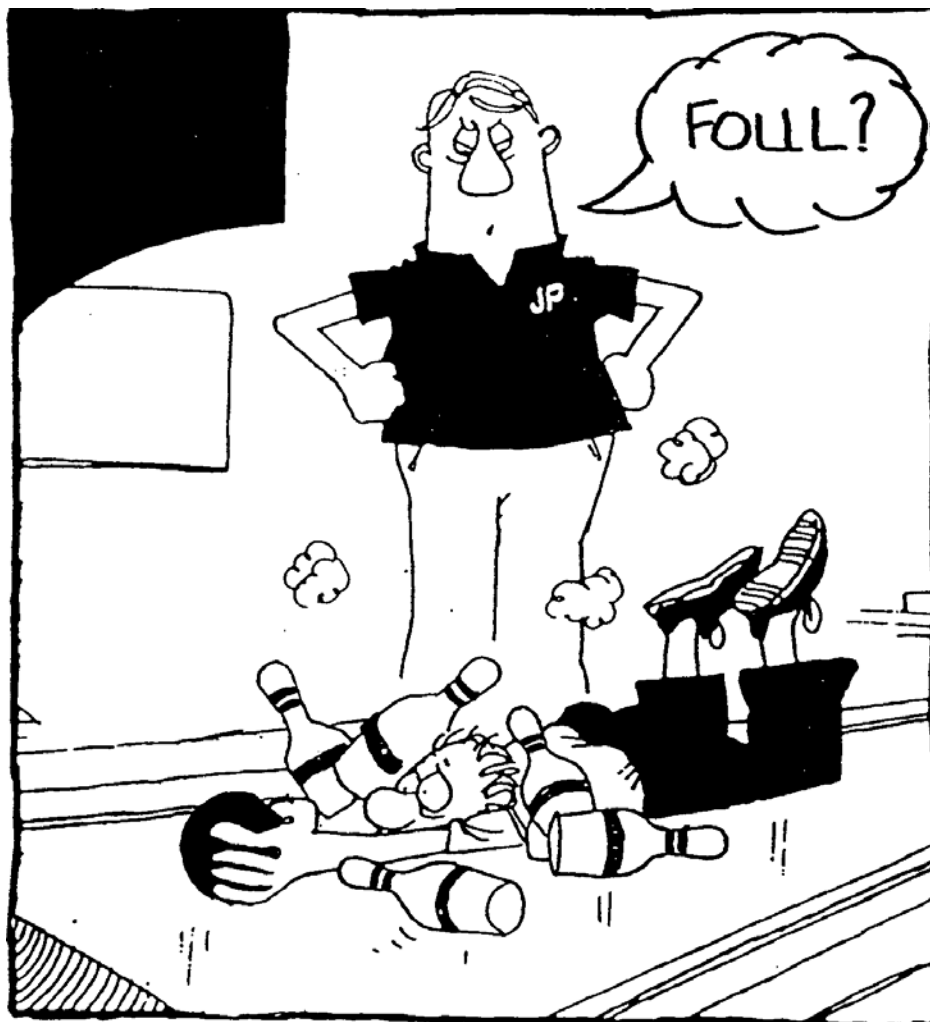
27. In tournament competition, a player has delivered their first ball, picked a ball off the rack for the second shot but reaches over the foul line to pick a piece of fluff off the lanes prior to delivering the ball. Is a foul called?

28. During competition, a bowler has just punched their 5th straight headpin and on the way back kicks the ball rack hard enough to knock several balls to the floor. What course of action should the Tournament Official take?

29. A bowler has found a set of house balls that they really like. Are they allowed to take the balls with them when they change lanes?

30. A bowler uses a set of his / her personal bowling balls during competition that have no personal identifying mark. Can they be removed from the lanes once the game has been completed?

31. During competition, the automatic scoring system fails and the scores cannot be retrieved. What course of action should the Tournament Official take?



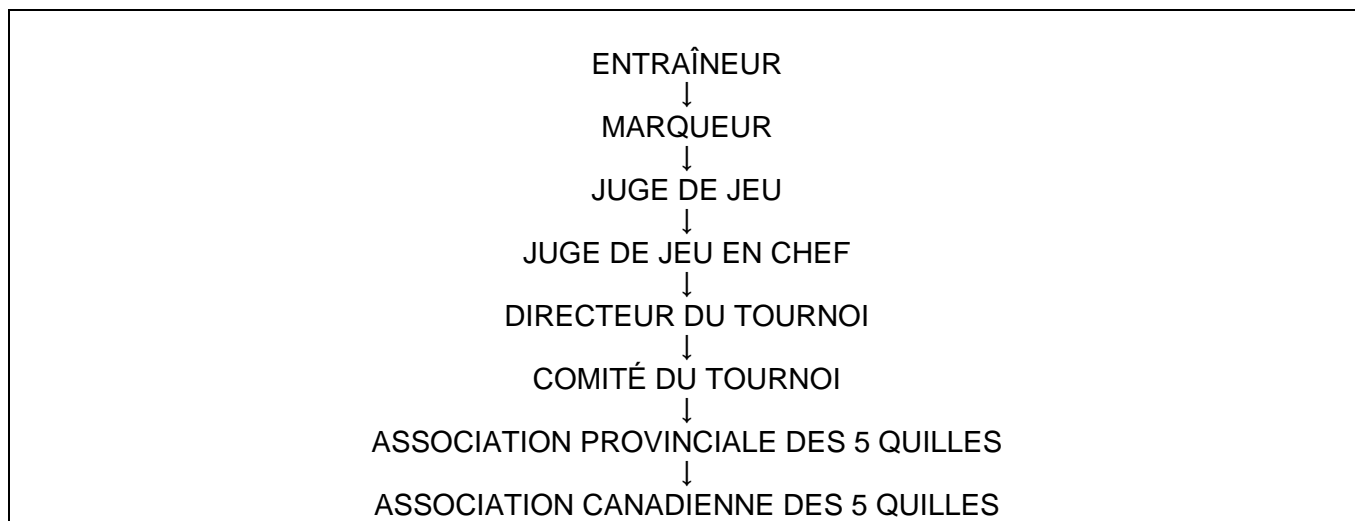
5.4 Objection and Complaint Procedure

“Régler les objections ou les plaintes selon la procédure officielle.”

L'officiel du tournoi contribue grandement au règlement des conflits au sujet d'un incident arrivé pendant le jeu. S'il connaît le règlement et peut l'expliquer, le conflit dépasse rarement l'aire de jeu.

Dans certains cas, le conflit soulevé ne peut toutefois pas être réglé, ou même jugé, par l'officiel du tournoi. Ce dernier doit donc connaître la procédure concernant le règlement des contestations et des plaintes.

Le tableau suivant illustre la “hiérarchie décisionnelle” dans le cas des conflit:

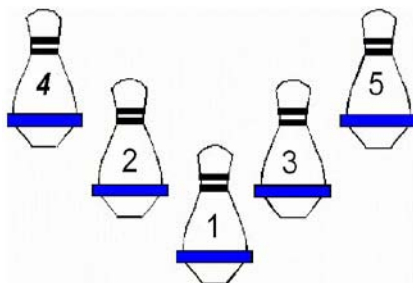


Voici la procédure de base dans le cas d'un incident:

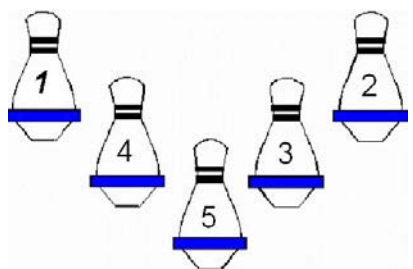
- Step 1) Le quilleur signale l'incident à son entraîneur. Ce dernier consulte le marqueur afin d'éclaircir la situation et/ou demande le jugement officiel du juge de jeu.
- Step 2) Le juge de jeu évalue la situation et prononce un jugement en se basant sur le règlement officiel et sur toute règle spécifique du tournoi. Si le jugement convient aux deux entraîneurs (et aux quilleurs), le jeu reprend.
- Step 3) Si les parties n'approuvent pas le jugement, ou si le juge de jeu ne peut se prononcer, la décision relève du juge de jeu en chef. Ce dernier évalue la situation et rend son jugement. Si cette décision convient aux deux parties, le jeu reprend.
- Step 4) Si le jugement ne convient pas aux entraîneurs et/ou aux quilleurs, ces derniers peuvent adresser un appel au directeur du tournoi. Toutefois, afin de ne pas prolonger davantage le retard dans l'attente d'une décision, le juge de jeu en chef demande au(x) quilleur(s) impliqué(s) dans le conflit de lancer une boule "supplémentaire" en remplacement de celle qui a initié le conflit.
- Step 5) On enregistre le résultat de la boule initiale ainsi que celui de la boule supplémentaire jusqu'à ce que les deux parties concernées approuvent une décision ou que l'Association provinciale des 5 quilles rende son jugement écrit au sujet de l'appel.
- Step 6) Le directeur du tournoi consulte le comité du tournoi afin d'évaluer la situation et de prendre une décision. Si cette décision ne convient pas aux parties concernées, celles-ci doivent adresser un appel ÉCRIT au directeur du tournoi, qui demandera le jugement de l'Association provinciale des 5 quilles.
- Step 7) L'association provinciale fera parvenir son jugement sur le conflit au directeur du tournoi et aux quilleurs concernés, ceux-ci disposent d'un dernier recours.
- Step 8) Ils peuvent adresser un appel écrit à l'Association canadienne des 5 quilles, qui étudiera le cas et rendra un jugement "final".

La plupart du temps, les conflits n'exigent pas de jugement au-delà de celui de juge de jeu en chef. Seules des circonstances atténuantes peuvent nécessiter un appel. Un juge de jeu avisé notera les faits concernant le conflit et l'appel à titre de renseignements personnels et afin d'en faire part aux responsables d'instance plus élevée, pour aider lors de leur décision.

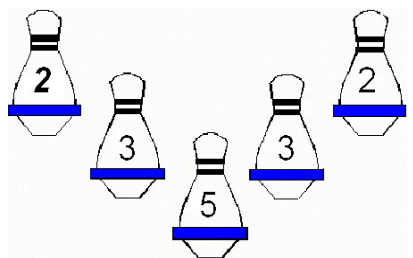
5.5.1 History of 5 Pin Scoring



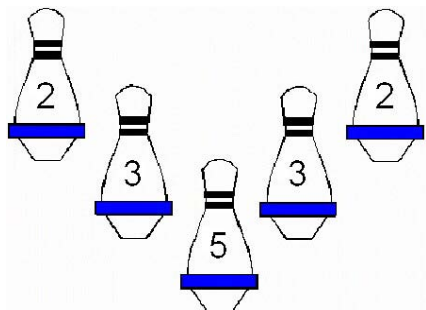
- ▶ Lorsque Thomas F. (Tommy) Ryan inventa le jeu des 5 quilles à Toronto en 1909. Ryan inventa pour son jeu un système de marque où chaque quille prenait une valeur différente, Il déclara que la quille d'extrême gauche (n° 4) prendrait le nom de QUILLE-COMPTEUSE.



- ▶ *Western Canada adopts 1-4-5-3-2 system (with left corner declared as the counter pin) in 1936.*



- ▶ *The new "National Count" of 2-3-5-3-2 with counter pin (left corner pin) was accepted by the CBC (Canadian Bowling Congress) and WCFPBA (Western Canada Five Pin Bowlers' Association) in 1952.*



- ▶ *Present system of 2-3-5-3-2 with no counter pin was adopted by the CBC in 1967 and WCFPBA IN 1972.*

5.5.2

Characteristics of a Scorekeeper

As a Tournament Official, you will be responsible for recruiting Official Scorekeepers for those tournaments where computerized scoring is not available. There may also be the unforeseen situations where the computerized scoring becomes inoperable and manual scorekeeping must be undertaken. In order to have the successful and smooth operation of a 5 Pin Bowling tournament where manual scorekeeping is required, you should be looking for the following characteristics in a Scorekeeper.

- ⇒ Connaît bien les règlements du jeu des 5 quilles et son influence sur la marque.
- ⇒ Connaît les règles de base de certaines épreuves spécifiques (telles les divers types de tournoi: sans handicap, avec handicap, selon la moyenne, etc.)
- ⇒ Fait preuve de professionnalisme. Limite sa participation à la compétition à la tâche présente et n'interrompt pas le jeu inutilement.
- ⇒ Fait preuve de bon sens et de bon jugement. Sait quand et comment appliquer les pénalisations concernant les fautes, le protocole et la conduite.
- ⇒ Amical, coopératif et juste.
- ⇒ Objectif et impartial.
- ⇒ Ponctuel et vif d'esprit.
- ⇒ Écrit proprement et lisiblement.
- ⇒ Maintient le rythme de la compétition.
- ⇒ Assiste à tous les stages de formation et à toutes les réunions obligatoires.
- ⇒ Utilise le système de marquage et les symboles officiels.

5.5.3 Feuilles de Marquage

Pour bien noter les points lors d'une partie de 5 quilles, le marqueur doit avoir, outre un crayon bien aiguisé ou un bon stylo à bille, une FEUILLE DE MARQUAGE.

La feuille de marquage sert à noter le résultat de chaque lancer d'un quilleur ou d'une équipe. Habituellement, la salle de quilles fournit des feuilles.

Bien qu'il existe toutes sortes de feuilles de marquage, la plupart comprennent assez d'espace pour noter les résultats de trois parties pour une équipe de 6 joueurs. Elles permettent aussi d'écrire le nom, le handicap et le résultat total des joueurs en plus de leurs résultats échelonnés sur dix carreaux.

Les noms des joueurs apparaissent toujours sur la feuille dans l'ordre où ils jouent.

Si le marqueur utilise les bonnes méthodes et les bons symboles, sa feuilles de marquage pourra fournir des renseignements précieux sur la performance d'un quilleur, tels ses erreurs et ses faiblesses les plus évidentes. Ces renseignements servent beaucoup à l'entraîneur qui aime réviser la feuille de marquage pour y détecter les points faibles de son quilleur.

- TYPES DE FEUILLES DE MARQUAGE -

Les salles de quilles canadiennes utilisent principalement deux types de feuilles de marquage:

- A) LES FEUILLES DE MARQUAGE À UNE CASE
- B) LES FEUILLES DE MARQUAGE À TROIS CASES

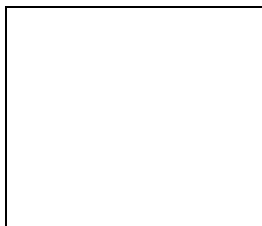
On a conçu la feuille de marquage à une case pour les jeux de 10 quilles et de quilles chandelles à deux lancers. Elle a toutefois servi dans les salles de jeu à 5 quilles car il était facile de se la procurer en raison de la grande popularité du jeu des 10 quilles aux États-Unis.

D'autre part, la feuille de marquage à trois cases fut conçu particulièrement pour le jeu de 5 quilles. Comme son nom l'indique, elle comprend trois cases dans chaque carreau, ce qui permet de noter le résultat de chaque lancer d'un carreau.

- MÉTHODE DES TROIS CASES -

Bien que la méthode des trois cases paraisse difficile, surtout pour les habitués de la méthode à une case, elle est vraiment très simple.

On remarque d'abord que chaque carreau se divise en deux (2) sections:



La section supérieure (1) se divise en trois petits carrés appelés CASES. Les cases servent à noter le compte ou la valeur des quilles renversées après chaque lancer d'un carreau. En additionnant les trois cases, on obtient le total du carreau.

La section inférieure (2) du carreau, appelées CASE DE MARQUE, sert à noter la marque à mesure que les carreaux sont terminés. Pour calculer la marque de la partie en cours, additionner les cases du dernier carreau et ajouter ce nombre au total du carreau précédent. Par exemple:

| 1 | | | 2 | | 3 | | 4 | |
|----|---|---|----|---|---|--|---|--|
| 5 | 5 | 5 | 5 | - | 5 | | | |
| 15 | | | 25 | | | | | |

La somme des trois cases du carreau n° 2 est 10 points ($5 + 0 + 5 = 10$). En ajoutant ce total à la marque de la partie en cours du carreau précédent (case de marque du carreau n° 1), soit 15, on obtient une nouvelle marque de la partie de 25 ($15 + 10 = 25$). On inscrit ce nouveau total dans la case de marque du carreau n° 2.

- LA MEILLEURE MÉTHODE -

L'Association canadienne des 5 quilles recommande d'utiliser la feuille à trois cases plutôt que celle à une case pour les deux raisons suivantes:

- A) Cette méthode s'enseigne facilement aux NOUVEAUX quilleurs et/ou marqueurs.
- B) Elle facilite la vérification et l'analyse de la marque car le résultat de chaque lancer y figure.

5.5.4 Terms et symbols de marquage

Avant de vous enseigner comment noter les résultats d'après la méthode officielle, expliquons d'abord les divers termes utilisés et les symboles qui les représentent sur la feuille de marquage.

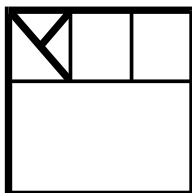
Tout comme un autre sport, le jeu des 5 quilles comprend une terminologie servant à décrire chaque résultat lors d'une partie.

Les termes "ABAT", "RÉSERVE", "QUILLE-MAÎTRESSE", "AS", "BRIS DE CÔTÉ" et "BRIS ÉCARTÉ" sont exclusifs au jeu de 5 quilles et décrivent des résultats obtenus lorsqu'une boule de jeu des 5 quilles renverse un certain nombre de quilles.

Le marqueur doit apprendre ces termes afin de pouvoir les utiliser et les représenter sur la feuille de marquage. En effet, il serait très difficile et très long d'écrire les mot "quilles-maîtresse" ou "abat" chaque fois qu'un quilleur obtient ces résultats. C'est pourquoi il existe des abréviations ou des symboles universels qui représentent graphiquement les résultats sur la feuille de marquage.

Voici les termes de marquage, accompagnés de leur définition et de leur symbole officiel.

ABAT...

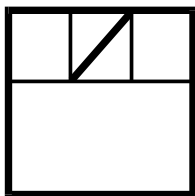


Un abat est compté lorsqu'un joueur lance une première boule de façon réglementaire et renverse l'ensemble des 5 quilles.

On note l'abat sur la feuille de marquage en inscrivant son symbole (voir l'illustration) dans la première case du carreau où l'abat est réussi. Le symbole se compose d'un trait partant du coin supérieur gauche de la case jusqu'au coin inférieur droit et d'un autre partant du coin supérieur droit jusqu'au centre de la case.

Ce symbole vaut 15 points. Le compte de ce jeu doit toutefois rester en suspens jusqu'à ce que le quilleur ait lancé deux autres boules du ou des carreau(x) suivant(s). On ajoute alors aux 15 points de l'abat le pointage des quilles renversées par ces deux boules. On inscrit le total dans le carreau où l'abat est indiqué.

RÉSERVE...

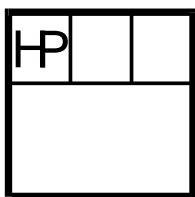


Lorsqu'un joueur renverse toutes les quilles (restées après un premier lancer) à la suite du deuxième lancer réglementaire d'un jeu, il compte une réserve.

Sur la feuille de marquage, on inscrit le symbole de la réserve (voir l'illustration) dans la deuxième case du carreau où elle a été faite. On trace un trait à partir du coin supérieur droit jusqu'au coin inférieur gauche.

Ce symbole vaut aussi 15 points. Le compte de ce jeu doit rester en suspens jusqu'à ce que la quilleur ait effectué le premier lancer du carreau suivant. On ajoute alors aux 15 points de la réserve le pointage des quilles renversées par ce lancer. Ce total apparaît dans le carreau où la réserve est indiquée.

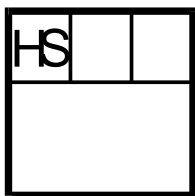
QUILLE- MAÎTRESSE...



Le terme "QUILLE-MAÎTRESSE" désigne la quille du centre (quille n° 5).

Lorsque seule la quille-maîtresse tombe à la suite du premier lancer réglementaire d'un carreau, on inscrit le symbole "HP" (voir l'illustration) dans la première case du carreau. Ce symbole vaut 5 points.

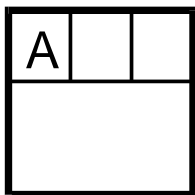
BRIS ÉCARTÉ...



Le "BRIS ÉCARTÉ" constitue l'ensemble des quilles restées debout lorsque seules LA QUILLE MAÎTRESSE ET L'UNE DES QUILLES N° 3 ont été renversées lors du premier lancer réglementaire d'un carreau.

On l'indique par le symbole "HS" dans la première case du carreau. Ce symbole vaut 8 points.

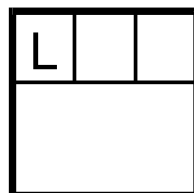
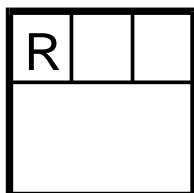
AS...



L'AS est l'ensemble des quilles restées debout lorsque la quille maîtresse et les deux quilles n° 3 ont été renversées lors du premier lancer réglementaire d'un carreau. Il se compose des DEUX QUILLES DE COIN.

Sur la feuille de marquage, l'as prend le symbol "A" (voir l'illustration) dans la première case du carreau. Le symbole vaut 11 points.

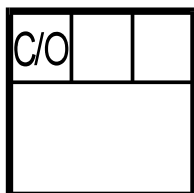
QUILLE DU COIN...



On inscrit une "QUILLE DU COIN" lorsque, après le premier lancer réglementaire d'un carreau, seule UNE des quilles n° 2 est restée debout.

Sur la feuille de marquage, on inscrit "R" (pour la quille du coin droit) ou "L" (pour la quille du coin gauche) dans la première case du carreau. Chacun de ces symboles vaut 13 points.

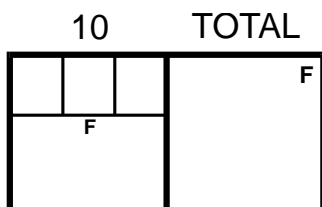
BRIS DE CÔTÉ...



On inscrit un "BRIS DE CÔTÉ" lorsque, à la suite du premier lancer réglementaire d'un carreau, LA QUILLE MAÎTRESSE ET LES QUILLES N° 3 ET N° 2 DU MÊME CÔTÉ tombent et que les quilles n° 3 et n° 2 l'autre côté restent debout.

Le symbole de bris de côté, "C/O" (voir l'illustration), figure dans la première case du carreau et vaut 10 points.

FAUTE...

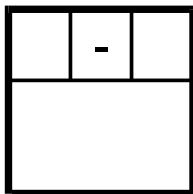


Lorsqu'un joueur commet une FAUTE, il faut l'indiquer sur la feuille de marquage en inscrivant la lettre "F" (voir l'illustration) juste en-dessous de la case correspondant au lancer où il y a eu faute.

Ce symbole représente UNE DÉDUCTION DE 15 POINTS À LA MARQUE FINALE.

Le marqueur, pour se souvenir de la faute à la fin de la partie, doit inscrire un "F" dans la colonne du total au bout de la feuille de marquage.

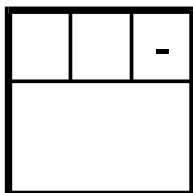
BOULE HORS-LIMITES...



Toute boule lancée de façon réglementaire qui pénètre dans le dalot de gauche ou de droite devient une "BOULE HORS-LIMITES".

Sur la feuille de marquage, on indique la boule hors-limites par le symbole "-" (voir l'illustration) dans la case correspondant au lancer responsable de cette situation. Ce symbole ne vaut AUCUN POINT.

LANCER RATÉ...



Toute boule lancée de façon réglementaire qui ne renverse aucune quille, mais qui reste sur la piste de jeu jusqu'à ce qu'elle quitte la piste à l'extrémité, constitue un "LANCER RATÉ".

Pour indiquer un lancer raté sur la feuille de marquage, on inscrit le symbole "-" dans la case correspondant au lancer en question. Ce symbole ne vaut AUCUN POINT.

- REMARQUES ET EXCEPTIONS -

- 1) Tous les symboles, sauf ceux pour les FAUTES, les BOULES HORS-LIMITES et les LANCERS RATÉS, ne s'inscrivent que dans la première case d'un carreau. Par exemple, si un joueur renverse la quille-maîtresse lors de son deuxième lancer, on inscrit dans la case le chiffre "5" plutôt que le symbole "HP".

La seule exception à cette règle est lorsque le quilleur a un abat ou une réserve au dixième carreau. Dans ce cas, le lancer suivant immédiatement la marque est compté comme un premier lancer et le symbole approprié est utilisé.

Dans l'exemple suivant, le quilleur a une réserve avec le deuxième lancer du dixième carreau. Au lancer suivant la quille-maîtresse est renversée. Le symbole pour la quille-maîtresse "HP" peut être placé dans la troisième case. Ce symbole représente 5 points qui sera ajouté au 15 points de la réserve lui donnant un compte de 20 points pour le dixième carreau.

| | | | |
|---|---|----|-------|
| | | 10 | TOTAL |
| L | / | HP | |
| | | | |

- 2) Si le résultat d'un lancer ne correspond à aucune des situations décrites ci-dessus (aucun symbole), on inscrit le compte des quilles renversées.
- 3) Toutes les valeurs inscrites avant le symbole de la réserve "/" ne comptent pas dans le calcul du total du carreau. Par exemple:

| | | |
|---|---|--|
| 5 | / | |
| | | |

On ignore le chiffre "5". Le total des points pour le carreau se compose des 15 points de la réserve plus la valeur des quilles renversées après le prochain lancer réglementaire.

5.5.5 EXEMPLE DE MARQUAGE

Voici un exemple de la méthode officielle pour marquer les points d'une partie de 5 quilles.

PREMIER CARREAU

AU PREMIER LANCER, seule la QUILLE-MAÎTRESSE tombe. On inscrit le symbole "HP" dans la première case du premier carreau.

| NOM | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | TOTAL |
|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| | HP | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

AU DEUXIÈME LANCER, la boule renverse les quilles de gauche n° 3 et n° 2. On inscrit la valeur totale ou le "compte" de 5 points dans la deuxième case du premier carreau.

| NOM | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | TOTAL |
|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| | HP | 5 | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

AU TROISIÈME LANCER, la boule ne renverse aucune quille mais rest sur la piste jusqu'au bout (ne tombe pas dans le dalot). On inscrit le symbole lancer raté "-" dans la troisième case du premier carreau.

| NOM | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | TOTAL |
|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| | HP | 5 | - | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

On additionne alors les résultats des cases (en se souvenant des valeurs des symboles) et on inscrit la marque de la partie en cours de 10 dans la case de marque du premier carreau.

| NOM | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | TOTAL |
|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| | HP | 5 | - | | | | | | | | |
| | 10 | | | | | | | | | | |

DEUXIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, toutes les quilles tombent sauf la QUILLE DU COIN DROIT (n° 2). On inscrit le symbole de la quille du coin droit "R" dans la première case du deuxième carreau.

| NAME | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL |
|------|----|---|---|---|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|----|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

AU DEUXIÈME LANCER, la quille du coin droit tombe. Le quilleur a réussi une RÉSERVE et on inscrit le symbole " / " dans la deuxième case du deuxième carreau.

| NAME | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL |
|------|----|---|---|---|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|----|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

La marque de la partie en cours du deuxième carreau reste en suspens jusqu'à ce que le quilleur lance la première boule du troisième carreau, car la réserve vaut 15 points plus le résultat du premier lancer du carreau suivant.

TROISIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, toutes les quilles tombent sauf LES 2 QUILLES DE COIN. Cette situation s'appelle un as et on inscrit la lettre "A" dans la première case du troisième carreau.

| NAME | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL |
|------|----|---|---|---|---|---|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|----|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | A | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

On inscrit aussi la valeur de l'as dans la troisième case du deuxième carreau, ce qui donne à la réserve une valeur de 26 points (15 points plus les points supplémentaires acquis lors du premier lancer du troisième carreau). On peut maintenant inscrire la marque de la partie en course de 36 dans la case de marque du deuxième carreau. Ce résultat est la somme de la marque de la partie en cours du premier carreau (10) et du compte total du deuxième carreau (26).

| NAME | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL |
|------|----|---|----|---|---|----|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|----|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | | | | | | | | | | | | | | |
| | 10 | | 36 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

AU DEUXIÈME LANCER, la quille du coin gauche (n° 2) tombe. On inscrit le compte de 2 points dans la deuxième case du troisième carreau.

| NAME | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL |
|------|----|---|----|---|---|----|---|---|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|----|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | 10 | | 36 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

AU TROISIÈME LANCER, la boule tombe dans le dalot de droite sans renverser une quille. On inscrit le symbole de la BOULE HORS-LIMITES "-" dans la troisième case du troisième carreau.

| NOM | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL |
|-----|----|---|----|---|---|----|---|---|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|----|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | | | | | | | | | | | | |
| | 10 | | 36 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

La somme des résultats des trois cases donne 13 points, que l'on additionne à la marque de la partie en cours 36 (du deuxième carreau) pour obtenir une marque de la partie en cours de 49 pour le troisième carreau. On inscrit ce nombre dans la case de marque de ce carreau.

| NOM | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL |
|-----|----|---|----|---|----|----|---|---|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|----|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | | | | | | | | | | | | |
| | 10 | | 36 | | 49 | | | | | | | | | | | | | | | | |

QUATRIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, toutes les quilles tombent sauf LA QUILLE DU COIN GAUCHE (n° 2). On inscrit le symbole de la quille du coin gauche, "L", dans la première case du quatrième carreau.

| NOM | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL |
|-----|----|---|----|---|----|----|---|---|---|---|---|--|---|--|---|--|---|--|----|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | | | | | | | | | | | |
| | 10 | | 36 | | 49 | | | | | | | | | | | | | | | | |

AU DEUXIÈME LANCER, la boule a manqué la quille mais n'est pas tombée dans le dalot. On inscrit le symbole "-" (lancer raté) dans la deuxième case du quatrième carreau.

| NOM | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL |
|-----|----|---|----|---|----|----|---|---|---|---|---|--|---|--|---|--|---|--|----|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | | | | | | | | | | |
| | 10 | | 36 | | 49 | | | | | | | | | | | | | | | | |

AU TROISIÈME LANCER, la même chose se produit. On inscrit un autre “-” dans la troisième case du quatrième carreau.

| NOM | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL |
|-----|----|---|----|---|----|----|---|---|---|---|---|---|---|--|---|--|---|--|----|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | | | | | | | | | |
| | 10 | | 36 | | 49 | | | | | | | | | | | | | | | | |

La somme des trois cases du quatrième carreau donne un compte total de 13 points et une marque de la partie en cours de 62. On inscrit ce nombre dans la case de marque du quatrième carreau.

| NOM | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL |
|-----|----|---|----|---|----|----|----|---|---|---|---|---|---|--|---|--|---|--|----|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | | | | | | | | | |
| | 10 | | 36 | | 49 | | 62 | | | | | | | | | | | | | | |

CINQUIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, la boule manque la quille-maîtresse mais renverse LES QUILLES DE DROITE N° 3 ET N° 2. Au lieu d’un symbole, on inscrit le chiffre “5” (la valeur des deux quilles tombées) dans la première case du cinquième carreau.

| NOM | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL |
|-----|----|---|----|---|----|----|----|---|---|---|---|---|---|--|---|--|---|--|----|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | | | | | | | | |
| | 10 | | 36 | | 49 | | 62 | | | | | | | | | | | | | | |

AU DEUXIÈME LANCER, toutes les quilles tombent, de sorte qu’on inscrit le symbole réserve, “/”, dans la deuxième case du cinquième carreau. Encore une fois, la marque de la partie en cours de ce carreau reste en suspens jusqu’au premier lancer du carreau suivant.

| NOM | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL |
|-----|----|---|----|---|----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|--|----|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | | | | | | | |
| | 10 | | 36 | | 49 | | 62 | | | | | | | | | | | | | | |

SIXIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, toutes les quilles tombent. Cette situation, appelée un ABAT, est indiquée sur la feuille de marque par le symbole “X” dans la première case du sixième carreau.

| NOM | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL |
|-----|----|---|----|---|----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|--|----|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | X | | | | | | |
| | 10 | | 36 | | 49 | | 62 | | | | | | | | | | | | | | |

On peut maintenant inscrire le compte de la réserve du cinquième carreau. Une réserve vaut 15 points plus la valeur du premier lancer du carreau suivant. Dans l’exemple, l’abat réussi au sixième carreau donne 15 points

supplémentaire à la réserve. Sur la feuille de marquage, on inscrit le nombre 15 dans la troisième case du cinquième carreau, de sorte que le compte total de ce carreau est de 30 points (15 points pour la réserve + 15 points pour l'abat). Ce résultat s'ajoute à la marque de la partie en cours de 62 (du quatrième carreau) pour donner une nouvelle marque de la partie en cours de 92 points pour le cinquième carreau. Ce nombre est inscrit dans la case de marque de ce carreau.

| NOM | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL | |
|-----|----|---|----|---|----|----|----|---|----|---|---|---|---|---|----|---|---|--|----|--|-------|--|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | 15 | X | | | | | | |
| | 10 | | 36 | | 49 | | 62 | | 92 | | | | | | | | | | | | | |

La marque de la partie en cours du sixième carreau reste en suspens, car l'abat vaut 15 points plus la valeur des quills renversées lors des deux lancers suivants.

SEPTIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, le quilleur réussit un autre abat, ce qui lui donne deux abats consécutifs (un au sixième carreau et au autre au septième). On appelle cette situation un DOUBLE. On inscrit d'abord le symbole de l'abat, "X", dans la première case du septième carreau. Puis, on écrit le premier des deux comptes supplémentaires accordés après un abat, soit 15 points, dans la deuxième case du sixième carreau.

| NOM | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL | |
|-----|----|---|----|---|----|----|----|---|----|---|---|---|---|---|----|---|----|---|----|--|-------|--|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | 15 | X | 15 | X | | | | |
| | 10 | | 36 | | 49 | | 62 | | 92 | | | | | | | | | | | | | |

HUITIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, le quilleur réussit encore un abat, dont le symbole est inscrit dans la première case du huitième carreau. Trois abats consécutifs donnent un résultat appelé un TRIPLE.

| NOM | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL | |
|-----|----|---|----|---|----|----|----|---|----|---|---|---|---|---|----|---|----|---|----|---|-------|--|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | 15 | X | 15 | X | | X | | |
| | 10 | | 36 | | 49 | | 62 | | 92 | | | | | | | | | | | | | |

L'abat réussi au huitième carreau correspond au deuxième compte supplémentaire accordé au sixième carreau. On inscrit donc le nombre 15 dans la troisième case du sixième carreau.

| NOM | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | TOTAL | |
|-----|----|---|----|---|----|----|----|---|----|---|---|---|---|---|----|---|----|----|----|--|-------|--|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | 15 | X | 15 | 15 | X | | X | |
| | 10 | | 36 | | 49 | | 62 | | 92 | | | | | | | | | | | | | |

On peut maintenant calculer le compte total du sixième carreau en additionnant les résultats. La première case contient un symbole d'abat vaut 15 points, tandis que la deuxième et la troisième contiennent chacune une valeur de 15 points. Le compte total du sixième carreau est donc de 45 points. En additionnant ce résultat à la marque de la partie en cours de 92 (du cinquième carreau), on obtient une nouvelle marque de 137 pour les six premiers carreaux.

| NOM | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | TOTAL |
|-----|---------------|--------------------|----|----|----|-------|---|---|---|----|-------|
| | HP 5 - R / 11 | A 2 - L - - 5 / 15 | | | | 15 15 | | | | | |
| | 10 | 36 | 49 | 62 | 92 | 137 | | | | | |

L'abat réussi au huitième carreau correspond aussi au premier des deux comptes supplémentaires accordés pour l'abat du septième carreau. On inscrit donc la valeur (15) dans la deuxième case du septième carreau.

| NOM | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | TOTAL |
|-----|---------------|--------------------|----|----|----|-------|----|---|---|----|-------|
| | HP 5 - R / 11 | A 2 - L - - 5 / 15 | | | | 15 15 | 15 | | | | |
| | 10 | 36 | 49 | 62 | 92 | 137 | | | | | |

NEUVIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, LA QUILLE-MAÎTRESSE ET LA QUILLE DE GAUCHE N° 3 tombent. Cela s'appelle un BRIS ÉCARTÉ. Le symbole "HS" doit donc apparaître dans la première case du neuvième carreau.

| NOM | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | TOTAL |
|-----|---------------|--------------------|----|----|----|-------|----|---|----|----|-------|
| | HP 5 - R / 11 | A 2 - L - - 5 / 15 | | | | 15 15 | 15 | | HS | | |
| | 10 | 36 | 49 | 62 | 92 | 137 | | | | | |

Ce bris écarté correspond au deuxième compte supplémentaire accordé au septième carreau ainsi qu'au premier compte supplémentaire pour l'abat du huitième carreau. On inscrit donc la valeur du bris écarté (8 points) dans la troisième case du septième carreau et dans la deuxième case du huitième carreau.

| NOM | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | TOTAL |
|-----|---------------|--------------------|----|----|----|-------|------|---|----|----|-------|
| | HP 5 - R / 11 | A 2 - L - - 5 / 15 | | | | 15 15 | 15 8 | 8 | HS | | |
| | 10 | 36 | 49 | 62 | 92 | 137 | | | | | |

On peut maintenant remplir le septième carreau car les deux comptes supplémentaires pour l'abat y sont inscrits. On additionne les trois valeurs: 15 points pour l'abat + 15 points pour le premier compte supplémentaire + 8 points pour le deuxième compte supplémentaire = 38 points pour le septième carreau. On ajoute ces 38 points à la marque de la partie en cours du sixième carreau (137 points) et on inscrit le nouveau résultat de 175 dans la case de marque du septième carreau.

| NOM | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | TOTAL |
|-----|---------------|--------------------|----|----|----|-------|------|---|----|----|-------|
| | HP 5 - R / 11 | A 2 - L - - 5 / 15 | | | | 15 15 | 15 8 | 8 | HS | | |
| | 10 | 36 | 49 | 62 | 92 | 137 | 175 | | | | |

AU DEUXIÈME LANCER, la boule renverse les quilles de droite n° 3 et n° 2 mais le quilleur dépasse la LIGNE DE FAUTE. Il faut d'abord inscrire le compte du lancer (5 points) dans la deuxième case du neuvième carreau.

| NOM | 1 | | | 2 | | | 3 | | | 4 | | | 5 | | | 6 | | | 7 | | | 8 | | | 9 | | | 10 | | | TOTAL |
|-----|----|---|---|----|---|----|----|---|---|----|---|---|----|---|----|-----|----|----|-----|----|---|---|---|---|----|---|--|----|--|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | 15 | ∟ | 15 | 15 | ∟ | 15 | 8 | ∟ | 8 | 5 | HS | 5 | | | | | |
| | 10 | | | 36 | | | 49 | | | 62 | | | 92 | | | 137 | | | 175 | | | | | | | | | | | | |

IL FAUT AUSSI NOTER LA FAUTE! Inscrive le symbole "F" juste en-dessous de la deuxième case du neuvième carreau et aussi dans le coin supérieur droit de la COLONNE DU TOTAL (la colonne à l'extrême droite de la feuille). Ce symbole fournit deux renseignements. D'abord que la faute a été commise lors du deuxième lancer du neuvième carreau et ensuite qu'il faut déduire 15 points de la marque finale du quilleur à la fin de la partie.

| NOM | 1 | | | 2 | | | 3 | | | 4 | | | 5 | | | 6 | | | 7 | | | 8 | | | 9 | | | 10 | | | TOTAL |
|-----|----|---|---|----|---|----|----|---|---|----|---|---|----|---|----|-----|----|----|-----|----|---|---|---|---|----|---|--|----|--|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | 15 | ∟ | 15 | 15 | ∟ | 15 | 8 | ∟ | 8 | 5 | HS | 5 | | | | | |
| | 10 | | | 36 | | | 49 | | | 62 | | | 92 | | | 137 | | | 175 | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F | | | | | | | | | |

Le résultat du deuxième lancer du neuvième carreau (5 points) correspond aussi au deuxième compte supplémentaire pour l'abat réussi au huitième carreau. Inscrive cette valeur dans la troisième case du huitième carreau et calcule le compte total: 15 points (pour l'abat) + 8 points (pour le premier compte supplémentaire) + 5 points (pour le deuxième compte supplémentaire = 28 points. Cette somme s'ajoute à la marque de la partie en course du septième carreau et donne une nouvelle marque de 203 au huitième carreau.

| NOM | 1 | | | 2 | | | 3 | | | 4 | | | 5 | | | 6 | | | 7 | | | 8 | | | 9 | | | 10 | | | TOTAL |
|-----|----|---|---|----|---|----|----|---|---|----|---|---|----|---|----|-----|----|----|-----|----|---|-----|---|---|----|---|--|----|--|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | 15 | ∟ | 15 | 15 | ∟ | 15 | 8 | ∟ | 8 | 5 | HS | 5 | | | | | |
| | 10 | | | 36 | | | 49 | | | 62 | | | 92 | | | 137 | | | 175 | | | 203 | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F | | | | | | | | | |

AU TROISIÈME LANCER, la quille du coin gauche tombe, de sorte qu'on inscrit 2 points dans la troisième case du neuvième carreau. Étant donné que le quilleur n'a pas réussi d'abat ni de réserve dans ce carreau, on peut additionner les trois cases (8 + 5 + 2 = 15) et ajouter ce compte total à la marque de la partie en cours du huitième carreau (203), ce qui donne une nouvelle marque de 218 dans la case de marque du neuvième carreau.

| NOM | 1 | | | 2 | | | 3 | | | 4 | | | 5 | | | 6 | | | 7 | | | 8 | | | 9 | | | 10 | | | TOTAL |
|-----|----|---|---|----|---|----|----|---|---|----|---|---|----|---|----|-----|----|----|-----|----|---|-----|---|---|-----|---|---|----|--|--|-------|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | 15 | ∟ | 15 | 15 | ∟ | 15 | 8 | ∟ | 8 | 5 | HS | 5 | 2 | | | | |
| | 10 | | | 36 | | | 49 | | | 62 | | | 92 | | | 137 | | | 175 | | | 203 | | | 218 | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F | | | | | | | | | |

DIXIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, LA QUILLE-MAÎTRESSE ET LES QUILLES DE DROITE N° 3 ET N° 2 tombent. On indique ce résultat, appelé BRIS DE CÔTÉ, par le symbole "C/O" dans la première case du dixième carreau.

| NAME | 1 | | | 2 | | | 3 | | | 4 | | | 5 | | | 6 | | | 7 | | | 8 | | | 9 | | | 10 | | | TOTAL | |
|------|----|---|---|----|---|----|----|---|---|----|---|---|----|---|----|-----|----|----|-----|----|---|-----|---|---|-----|---|---|-----|--|--|-------|--|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | 15 | ∟ | 15 | 15 | ∟ | 15 | 8 | ∟ | 8 | 5 | HS | 5 | 2 | C/O | | | | |
| | 10 | | | 36 | | | 49 | | | 62 | | | 92 | | | 137 | | | 175 | | | 203 | | | 218 | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | F | | | | | | | | | | |

AU DEUXIÈME LANCER, les deux quilles restantes tombent, ce qui signifie une réserve. On inscrit e symbole "F" dans la deuxième case du dixième carreau.

| NAME | 1 | | | 2 | | | 3 | | | 4 | | | 5 | | | 6 | | | 7 | | | 8 | | | 9 | | | 10 | | | TOTAL | |
|------|----|---|---|----|---|----|----|---|---|----|---|---|----|---|----|-----|----|----|-----|----|---|-----|---|---|-----|---|---|-----|---|--|-------|---|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | 15 | Y | 15 | 15 | Y | 15 | 8 | Y | 8 | 5 | HS | 5 | 2 | C/0 | / | | | F |
| | 10 | | | 36 | | | 49 | | | 62 | | | 92 | | | 137 | | | 175 | | | 203 | | | 218 | | | | | | | |

Bien que le quilleur ait réussi une réserve, la partie n'est pas finie car la réserve vaut 15 points plus le résultat du lancer suivant. IL FAUT TOUJOURS LANCER TROIS BOULES AU DIXIÈME CARREAU! Cela permet de compléter les comptes des abats ou des réserves réussis au dernier carreau.

AU TROISIÈME LANCER, seule la quille de droite n° 3 tombe. On inscrit le chiffre 3 dans la troisième case du dixième carreau.

| NAME | 1 | | | 2 | | | 3 | | | 4 | | | 5 | | | 6 | | | 7 | | | 8 | | | 9 | | | 10 | | | TOTAL | |
|------|----|---|---|----|---|----|----|---|---|----|---|---|----|---|----|-----|----|----|-----|----|---|-----|---|---|-----|---|---|-----|---|---|-------|---|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | 15 | Y | 15 | 15 | Y | 15 | 8 | Y | 8 | 5 | HS | 5 | 2 | C/0 | / | 3 | | F |
| | 10 | | | 36 | | | 49 | | | 62 | | | 92 | | | 137 | | | 175 | | | 203 | | | 218 | | | | | | | |

On calcule ensuite le compte total de ce carreau en additionnant les trois cases. ATTENTION! TOUS LES RÉSULTATS PRÉCÉDANT UNE RÉSERVE DANS UN CARREAU NE COMPTENT PAS. Ainsi, le compte total du dixième carreau est 18 points (15 points pour la réserve + 3 points pour le compte supplémentaire au troisième lancer). Ajouter ces 18 points à la marque de la partie en cours du neuvième carreau et inscrire le total (236) dans la case de marque du dixième carreau.

| NAME | 1 | | | 2 | | | 3 | | | 4 | | | 5 | | | 6 | | | 7 | | | 8 | | | 9 | | | 10 | | | TOTAL | |
|------|----|---|---|----|---|----|----|---|---|----|---|---|----|---|----|-----|----|----|-----|----|---|-----|---|---|-----|---|---|-----|---|---|-------|---|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | 15 | Y | 15 | 15 | Y | 15 | 8 | Y | 8 | 5 | HS | 5 | 2 | C/0 | / | 3 | | F |
| | 10 | | | 36 | | | 49 | | | 62 | | | 92 | | | 137 | | | 175 | | | 203 | | | 218 | | | 236 | | | | |

CE RÉSULTAT N'EST PAS FINAL!

Pour chaque faute commise pendant la partie, on déduit 15 points du résultat final du quilleur. Dans l'exemple, une seule faute a été commise (au neuvième carreau), de sorte qu'on soustrait 15 points de la marque de la partie en cours, soit 236. On inscrit ensuite la MARQUE FINALE (236 - 15 = 221) dans la COLONNE DU TOTAL située à l'extrême droite de la feuille de marquage.

| NAME | 1 | | | 2 | | | 3 | | | 4 | | | 5 | | | 6 | | | 7 | | | 8 | | | 9 | | | 10 | | | TOTAL | | |
|------|----|---|---|----|---|----|----|---|---|----|---|---|----|---|----|-----|----|----|-----|----|---|-----|---|---|-----|---|---|-----|---|---|-------|---|--|
| | HP | 5 | - | R | / | 11 | A | 2 | - | L | - | - | 5 | / | 15 | Y | 15 | 15 | Y | 15 | 8 | Y | 8 | 5 | HS | 5 | 2 | C/0 | / | 3 | | F | |
| | 10 | | | 36 | | | 49 | | | 62 | | | 92 | | | 137 | | | 175 | | | 203 | | | 218 | | | 236 | | | 221 | | |

LA MARQUE FINALE DU QUILLEUR EST 221!

5.5.6 Classroom Exercise

In the mini scoresheet provided at the bottom of the page, mark the score for the game described below. Use the symbols as recommended in Section 5.5.4.

FRAME 1: Ball 1 knocks down the left 3 and 2 pins.
 Ball 2 knocks down the headpin.
 Ball 3 knocks down the right 3 pin.

FRAME 2: Ball 1 knocks down the right 3 and 2 pins.
 Ball 2 knocks down the remaining pins.

FRAME 3: Ball 1 knocks all pins except the left 2 pin.
 Ball 2 knocks down the left 2 pin.

FRAME 4: Ball 1 knocks down all the pins.

FRAME 5: Ball 1 knocks down the 5 pin and both 3 pins.
 Ball 2 knocks down the right 2 pin.
 Ball 3 knocks down no pins. But the bowler goes over the foul line.

FRAME 6: Ball 1 knocks down the 5 pin and the right 3 and 2 pins.
 Ball 2 knocks down the left 3 and 2 pins.

FRAME 7: Ball 1 knocks down the left 3 and 2 pins but the bowler fouls.
 Ball 2 knocks down the 5 pin.
 Ball 3 knocks down no pins, but the bowler once again fouls.

FRAME 8: Ball 1 knocks down all the pins.

FRAME 9: Ball 1 knocks down all the pins.

FRAME 10: Ball 1 knocks down all the pins.
 Ball 2 knocks down the 5 pin.
 Ball 3 knocks down the right 3 pin.

| NOM | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | TOTAL |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

5.6 Types du tournoi

“Connaître les divers types de tournoi du jeu des 5 quilles.”

L'une des tâches d'officiel du tournoi consiste à présider divers tournois où la façon de déterminer les gagnants varie. Certains tournois tiennent compte seulement du nombre de quilles renversées, d'autres comptent les quilles abattues plus les handicaps, d'autres encore utilisent un système de jeu "en pair" (basé sur le nombre de quilles renversées) et d'autres enfin se servent du système de marquage selon la moyenne.

En tant que officiel du tournoi, vous devez répondre aux questions des entraîneurs et de quilleurs concernant ces systèmes de marque. Une connaissance générale des divers types de tournoi vous servira donc dans vos fonctions.

Une description générale de chaque type de tournoi du jeu des 5 quilles figure à l'annexe A du présent manuel. On recommande de bien lire cette annexe afin de se familiariser avec les divers systèmes.

5.7 Conduct and Penalties

"One of the most difficult situations a Tournament Official could face."

In your role as Tournament Official, you could potentially face a situation where a bowler is displaying conduct that is deemed to be unsportsmanlike. Under Section "C", Rule 5, the Rule Book does provide some definitions of unsportsmanlike conduct but it is important to remember that this list is not inclusive and "something else" always seems to come up. Under these circumstances, it is crucial for you to maintain objective and unbiased and ultimately make a judgment as to what is the correct course of action by using the rules as defined by the C5PBA as a reference.

Some examples of unsportsmanlike conduct:

- Using the bowling ball as an expression of emotion by bouncing ball or striking other balls on the rack.
- Throwing balls in an extreme lofting manner in an underhand or overhand motion.
- Loud and abusive language.
- Using portions of one's body in such expression of emotion as; kicking of ball racks or other establishment equipment, throwing of furniture or other establishment equipment, striking of walls, posts, etc.
- Bowlers are prohibited from knowingly using another bowler's personal bowling ball(s) without permission from its owner.

Penalty:

- **1st Offence** A league or Tournament Official will issue a WARNING to the bowler and his/her team captain or coach that further infringement of any of the aforementioned provisions may result in the removal of the bowler from further competition.
- **2nd Offence** Removal of bowler from further competition. Bowler shall count the score up to and including the frame which the bowler was removed. Bowler shall be reported, in writing, to the Provincial Association by the League President or Tournament Director and so recorded by the Provincial Association as a first time offender. Note – In most circumstances, competition is defined as the remainder of the current game and remaining game(s) in the series being bowled.

5.8

Dealing with spectators and media

“Être capable de faire régner l’ordre lors d’interruptions initiées par le public.”

Le public d’un tournoi comprend à la fois les joueurs et les non-joueurs. Il se compose des quilleurs, des entraîneurs, des officiels, des parents, des spectateurs, des journalistes et des quilleurs qui ne participent pas à l’épreuve en cours.

L’officiel du tournoi doit définir clairement les limites de l’enceinte des quilleurs et de l’aire de jeu et, si nécessaire, doit informer les joueurs de ces limites. De plus, il doit empêcher toute personne non autorisée de pénétrer à l’intérieur des limites ou de nuire aux quilleurs.

Il faut apporter une considération spéciale aux relations avec les journalistes. Il importe de contrôler leurs mouvements et d’informer les quilleurs de leurs intentions. Naturellement, il faut éviter toute situation qui risque de ralentir ou d’interrompre le jeu sans raison, tout en tenant compte de la contribution importante des médias tout en empêchant les interruptions inutiles. Il peut par exemple demander aux deux équipes de jouer un cadre fictif à l’intention des journalistes. Cela ne prend que quelques minutes et permet aux journalistes de prendre des photos sans pour autant déranger l’horaire du tournoi.

5.9 Tournament Time Management

“Comprendre les limites temporelles d’un tournoi et adapter le rythme du jeu à l’horaire.”

L’officiel du tournoi doit être parfaitement au courant de l’horaire du tournoi et s’assurer que le rythme se maintient et correspond à l’horaire.

Par exemple, une équipe de cinq quilleurs de haut calibre termine une partie en une (1) heure, ou cinq (5) parties en cinq (5) heures. Si l’équipe compte un joueur de plus ou de moins, on ajoute ou soustrait quinze (15) minutes par partie. Il faut allouer plus de temps si des équipes spéciales telles celles du C.J.Q., du Club des quilleurs de l’âge d’or ou une équipe de faible calibre participent au tournoi.

L’officiel du tournoi doit aussi repérer les quilleurs lents et ordonner au besoin l’accélération du jeu. Lors des tournois par équipes, il adresse cette demande avec tact à l’entraîneur ou au capitaine de l’équipe.

Une autre de ses tâches consiste à déplacer les quilleurs (à la fin d’une partie) d’une allée à l’autre et de donner le signal de début de la partie suivante. Rappelez-vous que le tournoi avance toujours au rythme de la plus lente équipe. L’officiel du tournoi doit s’assurer que les concurrents jouent à un rythme réaliste.

Lors de la sélection des pistes, essayez de toujours conserver deux pistes libre. On ne sait jamais quand une machine à requiller brisera. On perd alors un temps précieux à attendre les réparations si aucune autre piste n’est libre.

5.10 Travailler en collaboration avec le propriétaire

“Travailler en collaboration avec le propriétaire et le personnel de la salle de quilles.”

Le propriétaire de la salle quilles devient partie intégrante de toute épreuve de quilles, car tous les tournois et les parties de ligue ont lieu dans son établissement.

La salle de quilles, ainsi que tous les accessoires et les installations, appartiennent au propriétaire. Les quilleurs et les organisateurs de tournois ne font que louer les allées. Le propriétaire a investi beaucoup de temps et d'argent dans la construction d'installations modernes afin de permettre aux quilleurs de mieux apprécier leur passe-temps favori. Les officiels des tournois de quilles doivent faire tout leur possible pour protéger ces biens.

L'officiel du tournoi peut aider le propriétaire à protéger ses installations en s'acquittant des tâches suivantes:

- ⇒ empêcher les quilleurs de loper continuellement des boules,
- ⇒ s'assurer que les quilles renversées sont enlevées,
- ⇒ empêcher toute autre mauvaise utilisation des accessoires ou des installations.

Le propriétaire remarquera ces gestes et redoublera de bienveillance.

Le succès d'un tournoi dépend en grande partie de la collaboration du propriétaire avant, pendant et après la compétition. Ses précieuses ressources doivent servir le plus possible. Il dispose d'une installation de sonorisation et connaît des marqueurs, des requilleurs et des personnes-clés dans les médias, en plus d'avoir une bonne connaissance des accessoires et du jeu des 5 quilles en général. Il s'agit d'exploiter ces qualités, non de les ignorer.

Il importe d'exprimer sa reconnaissance au propriétaire pour sa contribution au tournoi. Que ce soit sous forme d'une présentation au début du tournoi, d'une participation à la remise des prix, d'une invitation au banquet ou d'un simple merci à la fin du tournoi, il ne faut pas oublier de remercier le propriétaire et son personnel. Cela vous permettra d'organiser plus facilement le prochain tournoi dans cette salle.

5.11 Image

“Adapter sa tenue et son attitude à sa fonction.”

L'officiel du tournoi fait partie de la direction du tournoi. Il représente une partie de la compétition. S'il ne paraît pas bien, les quilleurs, les entraîneurs, les spectateurs, les journalistes et le personnel de la salle de quilles ne pourront respecter son rôle et le tournoi en général.

L'apparence et la première impression peuvent créer ou détruire l'image que l'on désire projeter. Même l'officiel le plus chevronné et le mieux préparé peut projeter une mauvaise image et perdre ainsi le respect dû à sa position. L'officiel du tournoi doit inspirer la considération de tout le public. Ainsi, les vêtements qu'il porte déterminent la première impression qu'il donne. En portant une tenue spéciale, telle que l'uniforme de l'Association des maître-quilleurs, qui se compose d'un chandail de quilles, de pantalons (ou d'une jupe) et de souliers de quilles, il aura davantage l'air d'un officiel du tournoi.

L'attitude et la bienséance jouent aussi un rôle important dans le comportement du officiel du tournoi. Il doit prendre ses fonctions au sérieux. En montrant son expérience, son assurance (et non sa suffisance) et ses qualités professionnelles, il projettera une image positive tant envers les concurrents que les spectateurs. Son sang-froid et son tempérament font aussi partie de l'image que le public se forme. Rappelez-vous que même si l'officiel du tournoi peut exercer une certaine autorité, il n'est pas "DIEU". Voici une bonne devise: "Brillez par votre présence et non par votre suffisance".

5.12 Se place dan la sale de quilles

“Comprendre l’importance de bien se place dans la salle de quilles.”

L’officiel du tournoi doit être pleinement conscient de l’importance de bien se placer dans la salle de quilles, selon la compétition. Il doit toujours demeurer bien visible et éviter de nuire au jeu inutilement.

Idéalement, l’officiel du tournoi/juge de jeu trouve un endroit de la salle pour en faire son poste proéminent et permanent.

Les quilleurs, les entraîneurs, les marqueurs et tous les autre officiels pourront ainsi le trouver rapidement au besoin. Ce poste doit permettre au juge de jeu/officiel du tournoi de voir entièrement l’aire de jeu et l’enceinte des quilleurs. Aucun poteau ni rideau ne doit l’empêcher de voir l’aire de jeu. En voyant bien, il pourra voir les problèmes au moment où ils se présentent et les régler sans retarder le jeu.

Pour que chaque juge de jeu/officiel du tournoi jouisse d’une vision claire et non obstruée de l’aire de jeu, on conseille qu’il s’en trouve un à toutes les six (6) pistes (en dépit des dispositions concernant les poteaux, le nombre de joueurs par piste, le type de tournoi, etc.).

Si d’autres fonctions vous appellent loin de votre poste, faites-vous remplacer par un autre juge de jeu/officiel du tournoi. Ne quittez jamais votre poste longtemps.

Finalement, on doit vous présenter formellement pendant les cérémonie d’ouverture du tournoi afin que tous les concurrents sachent qui vous êtes. Assurez-vous aussie de faire connaître tous vos assistants.

5.13 Liste de contrôle

“Comprendre l’importance d’utiliser une liste de contrôle à bon escient.”

Nous avons déjà mentionné qu’un officiel du tournoi chevronné et bien préparé pouvait mieux s’acquitter de ses tâches. Il peut toutefois être bien organisé et oublier quand même certaines choses. C’est ici qu’entre en jeu la liste de contrôle.

Une liste de contrôle de tournoi sert deux objectifs:

- 1) Elle sert de preuve écrite que toutes les tâches ont été ou seront effectuées.
- 2) Elle procure au juge de jeu l’assurance qu’il s’est occupé de tout et qu’il peut porter toute son attention au jeu.

En planifiant et pensant bien chaque chose et en consultant les bonnes personnes, l’officiel du tournoi pourra préparer une liste de contrôle pour chaque tournoi où il devra travailler.

La préparation de cette liste exige une réflexion attentive sur les fonctions et les responsabilités du **officiel du tournoi** lors d’un tournoi. Classifier ces tâches en trois (3) catégories facilitera la préparation.

1. Choses à faire AVANT la compétition.
2. Choses à faire PENDANT la compétition.
3. Choses à faire APRÈS la compétition.

1. AVANT LE TOURNOI

- ☞ Quelle est la hiérarchie décisionnelle?
- ☞ Comprenez-vous bien de quel type de tournoi il s’agit?
 - ◆ Par exemple, comment déclare-t-on les gagnants?
- ☞ Quel est l’horaire du tournoi?
- ☞ Existe-t-il des règles spéciales pour ce tournoi?
 - ◆ Par exemple:- la règle du 10e carreau du championnat ouvert
 - ◆ Par exemple - pas de faute si une épingle à revers tombe au-delà de la ligne de faute aux Championnats nationaux du C.J.Q.
- ☞ Avez-vous assigné à vos assistants leurs tâches, leurs pistes, etc.?
- ☞ Avez-vous consulté le propriétaire ou gérant à propos de la façon de joindre les requilleurs?

- ☞ Avez-vous vérifié le matériel?
 - ◆ Par exemple: - Le dispositif de détection des fautes fonctionne-t-il?
 - ◆ Par exemple: - **What is the time delay on the shields?**

- ☞ Où se trouve les commandes de requillage et de balayage?
 - ◆ Par exemple: - Les boules sont-elles également distribuées d'après leur grosseur?

- ☞ **Have you helped to check any personal bowling balls?**

- ☞ **Where are the posts in relation to the foul lines and is it a foul if they are touched?**

- ☞ Les pistes d'élan sont-elles lisses et praticables?
 - ◆ Remarque: Il faut signaler tout problème à la direction de la salle de quilles afin qu'elle puisse y remédier avant le début du tournoi.

- ☞ Quelles sont les solutions de rechange dans le cas d'une défectuosité d'une piste?

- ☞ Quelles sont les limites de l'aire de jeu et celles de l'aire réservée?

- ☞ Pourrez-vous voir parfaitement le jeu?

- ☞ Avez-vous pris des dispositions concernant les juges de ligne?

- ☞ Accordez-vous une période de réchauffement?

- ☞ De quelle façon traiterez-vous les journalistes?

- ☞ Les marqueurs sont-ils en place et prêts à commencer?

- ☞ Avez-vous choisi le poste proéminent que vous occuperez pendant le tournoi?

- ☞ Êtes-vous bien vêtu et prêt?
 - ◆ Par exemple: Avez-vous les règlements en poche (bien dissimulés!)?

- ☞ Quelle procédure suivrez-vous en cas d'urgence médicale?

2. PENDANT LE TOURNOI

- ☞ Vous êtes-vous identifié comme officiel du tournoi avant le début de la première partie? Avez-vous présenté vos assistants?

- ☞ Le matériel fonctionne-t-il bien? Signalez à la direction tout problème répété.

- ☞ Assurez-vous que le tournoi se déroule selon l'horaire (réglez tout problème qui ralentit le jeu).

- ☞ Les quilleurs changent-ils de piste assez vite?

- ☞ Vos assistants ou vos marqueurs ont-ils des problème?

☞ Êtes-vous visible en tout temps?

3. APRÈS LE TOURNOI

☞ Les résultats ont-ils été affichés et rendu officiels?

☞ Le comité du tournoi a-t-il besoin d'aide pour conclure la compétition?

☞ Y a-t-il eu des contestations ou des plaintes? Reste-t-il des jugements à rendre?

☞ Avez-vous signalé au propriétaire ou gérant tout problème répété concernant le matériel?

☞ Avez-vous remercié le propriétaire et le personnel?

☞ Avez-vous remercié vos assistants?

☞ Avez-vous fait du bon travail? (Évaluez votre travail et le tournoi.)

Bien que cette liste soit détaillée, elle n'est pas complète. Certains tournois exigeront de vous d'autres tâches. C'est pourquoi il importe de préparer une liste de contrôle pour chaque tournoi auquel vous participez en tant que juge de jeu.

6 Résumé

Le manuel et le cours visent à présenter et à exploiter les diverses responsabilités qui incombent au officiel du tournoi.

Les expériences passées ont démontré qu'une bonne préparation et une connaissance respectable du jeu constituent les plus grandes qualités dont a besoin l'officiel du tournoi pour bien accomplir sa tâche.

L'officiel du tournoi contribue aussi au succès de la compétition des 5 quilles. Ses décisions et ses interprétations du règlement ont un effet direct sur le résultat final d'un tournoi.

Les procédures et les objectifs recommandés dans le présent manuel constituent des éléments-clés qui garantissent que tous les futurs tournois de l'A.C.5.Q. seront organisés avec beaucoup plus de professionnalisme et d'efficacité.

Travaillez donc ensemble à faire du jeu des 5 quilles le sport préféré des Canadiens!

Annexe A

Formats du tournois

1. Introduction

Tous les officiels doivent avoir une expérience pratique du processus qui permet de sélectionner un type de tournoi parmi une variété possible.

La présente annexe vise à présenter au lecteur les principaux types de tournoi. Vous devez essayer le plus possible de vous familiariser avec les diverses variantes de ces tournois. Il faut toutefois noter que ces divers types de tournoi peuvent avoir une terminologie différente d'une région du pays à une autre.

2. Niveaux de compétition

Un tournoi peut comprendre un ou plusieurs niveaux de compétition.

La plupart des tournois maison (organisé par une salle de quilles) ne comportent qu'un niveau, ce qui limite la durée de la compétition à un ou deux jours. D'autres tournois, tels ceux tenus par l'Association canadienne des 5 quilles, commencent à un niveau et progressent vers des niveaux plus avancés. Voici ces niveaux:

- Niveau 1 - Ligue*
- Niveau 2 - Maison (Salle de quilles)*
- Niveau 3 - Zone*
- Niveau 4 - Régional*
- Niveau 5 - Provincial*
- Niveau 6 - National*

3. Tournoi individuels et par équipes

Les tournois peuvent se tenir sous forme individuelle ou par équipes.

Dans les compétitions individuelles, chaque quilleur s'inscrit et joue seul. Sa performance individuelle est comparée à celle des autres joueurs dans le but de déterminer un gagnant.

Dans les compétitions par équipes, les quilleurs jouent par groupes de deux ou plus. On compare alors leur performance collective à celle des autres équipes afin de déterminer le gagnants. Il y a quatre catégories d'équipe:

- | | |
|----------|---------------------|
| Doubles | (équipes de deux) |
| À trois | (équipes de trois) |
| À quatre | (équipes de quatre) |
| À cinq | (équipes de cinq) |

Certains tournois comptent des équipes de six ou sept joueurs (dans lesquelles on peut remplacer un joueur par un autre), mais le plus souvent on ne retient que les cinq meilleures performances.

4. Types de tournoi

Tous les tournois de jeu des 5 quilles se basent sur les quilles renversées, c'est-à-dire sur le nombre total de quilles abattues pendant la série de parties.

On détermine toujours les gagnants d'un tournoi d'après le nombre de quilles qu'ils ont renversées. Toutefois, pour rendre l'épreuve plus intéressante ou plus compétitive, on ajoute des variantes (types) au système de pointage par quilles renversées.

Tous les types de tournoi que vous rencontrerez se classent dans l'une des quatre catégories suivantes:

- Section A - Tournois par total des quilles renversées*
- Section B - Tournois par total des points*
- Section C - Tournois par élimination*
- Section D – Tournois spécialiser*

CRITÈRES DE SÉLECTION DU TYPE DE TOURNOI

Pour bien choisir le type de tournoi, il faut tenir compte des facteurs suivants:

- A. Le nombre de participants
- B. La compétition individuelle ou par équipes
- C. Le nombre de parties à jouer
- D. Le nombre de pistes disponibles
- E. Le temps alloué à la compétition
- F. Avec ou sans handicap, ou selon la moyenne
- G. Le nombre de gagnants
- H. La remise des prix

Section A – Tournois par total de quills renversées

De tous les tournois de jeu des 5 quilles, le tournoi par total de quilles renversées est le plus populaire.

Ce type de tournoi comporte à la base trois variantes

- 1) Total Des Quilles Renversées (sans handicap)
- 2) Total Des Quilles Renversées (avec handicap)
- 3) Total Des Quilles Renversées (selon la moyenne)

Total des quilles renversées (sans handicap)

On appelle tournois par total des quilles renversées les épreuves où seule la marque du quilleur (ou de l'équipe) compte.

Le joueur ou l'équipe qui réussit à renverser le plus de quilles au total remporte le tournoi.

Par exemple:

| | <u>JOUEUR 1</u> | <u>JOUEUR 2</u> | <u>JOUEUR 3</u> |
|--------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| Partie 1 | 222 | 251 | 236 |
| Partie 2 | 273 | 256 | 281 |
| Partie 3 | <u>242</u> | <u>249</u> | <u>203</u> |
| TOTAL | 737 | 756 | 720 |

Le joueur n° 2 remporte le tournoi car avec son total de 756 quilles renversées, il en a abattues 19 de plus que le joueur n° 1 et 36 de plus que le joueur n° 3.

Total des quilles renversées (avec handicap)

Certains autres tournois fonctionnent selon la marque du quilleur (ou de l'équipe) à laquelle on ajoute un handicap déterminé d'avance.

Les handicaps servent à égaliser la force des quilleurs (ou des équipes) de sorte que, théoriquement, tous les joueurs (ou toutes les équipes) jouent à égalité. Le handicap le plus utilisé correspond à 80% d'une moyenne de base.

Par exemple, en calculant 80% d'une moyenne de base de 225, un joueur avec 200 de moyenne aurait droit à un handicap de 20 points par partie. On obtient ce nombre en soustrayant la moyenne du quilleur (200) de la moyenne de base (225) et en multipliant le résultat (25) par 80%. Ces 20 points supplémentaires permettent à un quilleur avec 200 de moyenne de se mesurer plus équitablement à un quilleur avec 225 de moyenne.

Ainsi lors d'un tournoi individuel avec handicap où il faut 3 parties pour déterminer un gagnant:

| | <u>JOUEUR 1</u> (Moy - 200) | <u>JOUEUR 2</u> (Moy - 235) | <u>JOUEUR 3</u> (Moy - 225) |
|--------------|--|--|--|
| | <u>ptge</u> + <u>hdcp</u> = <u>total</u> | <u>ptge</u> + <u>hdcp</u> = <u>total</u> | <u>ptge</u> + <u>hdcp</u> = <u>total</u> |
| Partie 1 | 212 + 20 = 232 | 230 + -8 = 222 | 214 + 0 = 214 |
| Partie 2 | 227 + 20 = 247 | 250 + -8 = 242 | 219 + 0 = 219 |
| Partie 3 | 239 + 20 = <u>259</u> | 235 + -8 = <u>227</u> | 257 + 0 = <u>257</u> |
| TOTAL | 738 | 691 | 690 |

Le joueur n° 1 remporte ce tournoi, car son total avec handicap de 738 points le place 47 point au-dessus du joueur n° 2 et 48 points au-dessus de joueur n° 3.

Total des quilles renversées (selon la moyenne)

Lors de certains tournois, les quilleurs (ou les équipes) doivent jouer contre leur moyenne, c'est-à-dire que ceux qui dépassent leur propre moyenne par le plus de points remportent le tournoi. Si aucun joueur (ou aucune équipe) n'arrive à dépasser sa moyenne, celui (ou celle) qui finit le plus près de sa moyenne gagne la compétition.

Par exemple, lors d'un tournoi individuel contre la moyenne à trois parties:

| | <u>JOUEUR 1</u> (Moy - 200) | <u>JOUEUR 2</u> (Moy - 235) | <u>JOUEUR 3</u> (Moy - 225) |
|--------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| | <u>ptge</u> - <u>moy.</u> = +/- | <u>ptge</u> - <u>moy.</u> = +/- | <u>ptge</u> - <u>moy.</u> = +/- |
| Partie 1 | 203 - 200 = +3 | 265 - 235 = +30 | 225 - 225 = 0 |
| Partie 2 | 167 - 200 = -33 | 200 - 235 = -35 | 240 - 225 = +15 |
| Partie 3 | 217 - 200 = <u>+17</u> | 180 - 235 = <u>-55</u> | 260 - 225 = <u>+35</u> |
| TOTAL | 587 600 -13 | 645 705 -60 | 725 675 +50 |

Dans cet exemple, le joueur n° 3 a obtenu 50 points de plus que sa moyenne. Comparé au joueur n° 1, qui a terminé 13 points en-dessous de sa moyenne, et au joueur n° 2, qui a terminé 60 points en-dessous de sa moyenne, le joueur n° 3 est celui qui a le plus dépassé sa moyenne et qui remporte le tournoi.

Ce type de tournoi peut aussi se jouer par équipes:

| | <u>ÉQUIPE A</u> | | | <u>ÉQUIPE B</u> | | | |
|--------------|-----------------|-------------|------------|-----------------|-------------|------------|------------|
| | <u>ptge</u> | <u>moy.</u> | <u>+/-</u> | <u>ptge</u> | <u>moy.</u> | <u>+/-</u> | |
| Jean | 230 | 252 | -22 | Claude | 255 | 250 | +5 |
| Deni | 271 | 261 | +10 | François | 260 | 265 | -5 |
| Philippe | 250 | 250 | 0 | Paul | 285 | 255 | +30 |
| Alain | 249 | 242 | +7 | Marc | 230 | 240 | -10 |
| Jacques | 240 | 248 | <u>-8</u> | Carl | 305 | 245 | <u>+60</u> |
| TOTAL | 1240 | 1253 | -13 | TOTAL | 1335 | 1255 | +80 |

L'équipe B remporte la victoire car le pointage combiné des joueurs la place 80 points au-dessus de la moyenne combinée des joueurs, alors que l'équipe A termine 13 points en-dessous de sa moyenne combinée.

Résumé de la section A - Tournois par total des quilles renversées

Les trois tournois le plus populaires du jeu des 5 quilles sont les tournois par total de quilles renversées avec handicap, sans handicap et selon la moyenne.

Le tournoi par total de quilles renversées sans handicap constitue une épreuve simple et facile à organiser. Il ne donne toutefois pas l'avantage aux quilleurs de faible moyenne, car ce sont souvent les quilleurs à forte moyenne qui accumulent le plus de points, surtout lorsqu'on joue plus de 3 parties.

Le même tournoi, cette fois-ci avec handicap, offre de meilleures chances aux quilleurs faibles, car le système de handicap place tous les joueurs à égalité. Grâce à cet avantage théorique, ce genre de tournois attire plus de concurrents. Le comité du tournoi devra toutefois passer plus de temps à vérifier les moyennes et à calculer les handicaps.

Ces deux types de tournoi comportent donc des avantages et des inconvénients évidents, alors que le troisième type, le tournoi par total de quilles renversées selon la moyenne, semble le système le plus juste car il permet la participation de quilleurs à moyennes faibles et fortes. Ce système place tous les joueurs au même niveau car ils jouent contre leur propre moyenne. Bien que ce type de tournoi exige des organisateurs plus de travail car ils devront vérifier la moyenne de chaque joueur, il constitue une épreuve juste et intéressante.

Section B - Tournoi par total des points

Dans certains tournois, on détermine les gagnants d'après un système de pointage où le nombre de quilles renversées (avec ou sans handicap) fixe le nombre de points accordés au quilleur ou à l'équipe pour chaque partie jouée.

La plupart des ligues se servent d'un système de points. Par exemple, un match de ligue entre deux équipes accord 7 points pour un match de 3 parties. Deux points vont à l'équipe qui a renversé le plus de quilles lors de chaque partie, plus un point à l'équipe qui a renversé le plus de quilles du total. L'équipe qui amasse le plus de points après toutes les parties remporte la victoire.

D'autres tournois, tels les Championnats nationaux ouverts, utilisent un système appelé jeu en pair, où on accorde des points aux quilleurs et aux équipes selon le nombre de quilles renversées par chaque équipier et par l'équipe au complet. On établit d'abord un horaire, où chaque équipe devra se mesurer à chacune des autres équipes au moins une fois.

Lors d'une partie, l'équipe dans la piste de gauche (les visiteurs) place d'abord sa formation. L'équipe dans la piste de droite (l'équipe qui reçoit) place ensuite ses joueurs en formation, de façon à égaler la composition de l'autre équipe. Chaque position (le quilleur n° 1 contre le quilleur n° 1, etc.) constitue un match en soi, car on accorde 1 point pour chaque victoire remportée par chacune des cinq positions d'une formation. Ainsi, si chaque quilleur de l'équipe qui reçoit bat son adversaire, son équipe amasse 5 points. Trois points supplémentaires vont à l'équipes qui a renversé le plus de quilles à la fin du match. Une équipe qui amasse tous ces points a atteint le maximum de points disponibles, soit 5 points pour les matches individuels remportés plus 3 points supplémentaires pour le plus grand nombre de quilles renversées, pour un total de 8 points.

Voici un exemple de jeu en pair:

| <u>ÉQUIPE A</u> | | | <u>ÉQUIPE B</u> | | |
|-----------------|---------------|--------------------------|-----------------|---------------|--------------------------|
| <u>Quilleur</u> | <u>Points</u> | <u>Pointage de Match</u> | <u>Quilleur</u> | <u>Points</u> | <u>Pointage de Match</u> |
| France | 209 | (1) | Benoît | 206 | (0) |
| Henri | 194 | (0) | Francis | 273 | (1) |
| Anne | 306 | (1) | Marc | 248 | (0) |
| David | 238 | (0) | Sylvie | 263 | (1) |
| David | 256 | (0) | Pierre | 265 | (1) |
| TOTAL | 1203 | (0) | TOTAL | 1255 | (3) |

L'équipe A amasse 2 points.

L'équipe B amasse 6 points.

Dans le tableau ci-dessus, l'équipe A a remporté 2 matches individuels, ce qui lui a mérité 2 points de match, tandis que l'équipe B a gagné 3 matches individuels et a renversé le plus de quilles, de sorte qu'elle a amassé 3 points supplémentaires, pour un total de 6 points pour le match au complet.

Résumé de la section B - Tournois par total de points

Comparé au tournoi par total de quilles renversées, le tournoi par total de points constitue une variante intéressante.

Bien qu'on accorde toujours les points selon le nombre de quilles renversées, le système de points stimule l'esprit de compétition et l'intérêt des quilleurs. L'addition d'un système de handicaps ou de marque selon la moyenne au tournoi par total de points permet à des quilleurs de moyennes plus ou moins fortes de jouer ensemble.

En raison de la durée prolongée d'un tournoi avec jeu en pair, on ne peut l'inclure à toutes les compétitions. Ce type de tournoi convient lors de fins de semaine prolongées, car il est possible d'adapter le nombre de matches requis à un horaire prolongé.

Section C - Tournoi par élimination

Une autre façon de tenir une compétition consiste à procéder par “élimination”. Comme le terme l’indique, les quilleurs (ou les équipes) jouent des matchs à la suite desquels on élimine les perdants de la manche en cours ou du tournoi.

Avant de décrire les divers types de tournois par élimination, il importe d’expliquer les deux principales façons de les organiser.

Méthode pour classer automatiquement

Le classement automatique sert lors des tournois par élimination dont le but est de placer les meilleurs joueurs (ou les meilleures équipes) de part et d’autre de la feuille de classement, de sorte que les meilleurs auront une chance de jouer ensemble en finale. Voici les règles générales du classement automatique:

1. Placer par ordre de classement les équipes ou les joueurs ayant obtenu le meilleur pointage (moyenne).
2. Ne pas classer automatiquement plus de la moitié des joueurs ou des équipes.
3. Placer le joueur ou l’équipe en tête dans le premier quart en haut de l’horaire et la deuxième position dans le dernier quart de l’horaire. Placer ensuite la quatrième position sous le premier quart et la troisième position au-dessus de dernier quart (voir l’exemple).
4. Répartir ensuite les autres positions dans des quarts opposés du classement de sorte que les meilleurs joueurs aient le plus de chance possible de se rendre aux quarts de finale du tournoi.
5. La première position devrait donc jouer la première manche contre la dernière position, alors que les autres positions se mesurent entre elles selon la même règle.

Exemple de tournoi par élimination à 16 équipes (8 équipes classés automatiquement)



Théoriquement, le classement automatique permet aux meilleures équipes d'avancer dans le classement jusqu'à ce que les deux premières positions jouent en final.

Laisser-passer

Dans certains cas, il faut recourir à la méthode du laisser-passer lorsqu'il n'y a pas assez de concurrents pour remplir toutes les cases de la première manche du tournoi.

La méthode du laisser-passer ressemble au classement automatique. On place les joueurs ou les équipes en laisser-passer dans des quarts opposés du classement de sorte que chaque quart comprenne un nombre égal de joueurs.

TYPES DE TOURNOIS PAR ÉLIMINATION

Tournois par élimination simple

Le tournoi par élimination simple procède par élimination de tous les concurrents, sauf du quilleur (ou de l'équipe) qui n'a perdu aucune partie.

Les quilleurs (ou les équipes) jouent une partie contre un adversaire. Le gagnant de cette partie (déterminé selon le système par total de quilles renversées avec ou sans handicap, ou selon la moyenne) demeure dans la course, alors que le perdant est éliminé.

Ce type de tournoi convient particulièrement lorsqu'il faut déterminer un gagnant en peu de temps. On peut facilement calculer le nombre de parties à jouer lors d'un tournoi par élimination simple. Prenez le nombre de quilleurs (ou d'équipes) et soustrayez 1. Par exemple, lors d'un tournoi à 16 équipes, il faudra 15 parties pour déterminer un gagnant. Le clé du succès d'un tournoi par élimination réside dans les puissances de 2. Si le nombre d'inscriptions est pair et égale une puissance de 2 (soit 2, 4, 8, 16, 32), chaque case de l'horaire comportera une équipe ou un joueur. Si ce nombre est impair et n'égale pas une puissance de 2, il faudra recourir à des laisser-passer. C'est ce qui amène bien des organisateurs à utiliser l'élimination simple comme complément (éliminatoire) d'un autre type de tournoi. Par exemple, un tournoi peut comprendre cinq parties lors d'une manche de classement par total de quilles renversées, de sorte que les seize meilleurs quilleurs de la manche de classement participeront à une épreuve supplémentaire par élimination simple afin de déterminer le gagnant.

Élimination simple avec tournois de consolation

Ce type de tournoi constitue une meilleure épreuve que le tournoi par élimination simple car il garantit à chaque quilleur (ou chaque équipe) au moins deux parties.

Le tournoi de consolation permet au perdant de la première ou de la deuxième manche qui a eu un laisser-passer, de participer à une autre épreuve par élimination simple qui déterminera un gagnant de consolation.

Ce type de tournoi se joue fondamentalement de la même façon qu'une épreuve par élimination simple, sauf que les perdants de la première manche se classent à gauche du tableau du tournoi et participent à une épreuve de consolation, tandis que les gagnants se classent à droite du tableau et participent aux finales.

Tournois par élimination double

Le tournoi par élimination double offre au moins deux fois plus de temps de jeu que le tournoi par élimination simple, en plus de permettre une compétition plus juste grâce au tirage au sort, qui peut placer les meilleures équipes en compétition dès la première manche.

Dans un tel tournoi, le joueur (ou l'équipe) doit perdre deux fois pour être éliminé. La première défaite le (la) place dans la section des perdants du tableau du tournoi, bien qu'il lui reste encore une chance de se reprendre et de remporter le championnat.

Le nombre de parties jouées dans ce type de tournoi se calcule en multipliant le nombre d'inscriptions par 2 et en soustrayant 1 ou 2. Le nombre de parties variera de plus ou moins une si le gagnant de la section des perdants bat le gagnant de la section des gagnants lors des finales. Les mêmes principes de base des tournois par élimination simple, concernant le tirage au sort selon la puissance de deux et les laisser-passes, s'appliquent à l'organisation de la première manche d'un tournoi par élimination double.

En plus d'accorder à une équipe deux chances avant l'élimination, le tournoi par élimination double évite aussi à deux équipes qui ont déjà joué ensemble de s'affronter de nouveau peu de temps après. Ainsi, après la première manche, les équipes perdantes changent de quart sur le tableau du tournoi. Voici une illustration de ces changements lors d'un tournoi par élimination double traditionnel.

Tournois de type par échelon

Le tournoi de type échelle constitue l'une des épreuves les plus utilisées lors des éliminatoires d'un championnat.

En raison du nombre minimal de concurrents éligibles à ce type de tournoi, il ne peut servir que de prolongation ou d'éliminatoire lors des tournois par total de quilles renversées, par total de points ou selon la moyenne.

Le tournoi de type échelle fonctionne selon un principe simple. On classe les quilleurs d'après leur performance (position) lors de la manche de qualification du tournoi.

On place le premier tête de série sur la marche la plus élevée de l'échelle, la deuxième sur la marche suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les marches soient remplies. Les deux quilleurs en bas de l'échelle jouent un match de une, deux ou trois parties (plus souvent une). Le perdant est éliminé tandis que le gagnant monte d'une marche pour se mesurer au quilleur suivant. Encore une fois cette procédure se répète jusqu'au match final (ou jusqu'au sommet de l'échelle).

Section D – Tournois specializes

Voici une liste de tournois spécialisés ou nouveaux couramment en usage dans les compétitions canadiennes du jeu des 5 quilles.

Tournois des dix points

Le concurrent a droit à 18 boules (trois par carreau) et doit marquer 10 points en lançant le moins de boules possible.

Marque: le quilleur joue avec l'ensemble des cinq quilles et doit renverser une quille à la fois, marquant un point pour chaque quille abattue de façon réglementaire. Il doit viser dans l'ordre la quille du coin gauche, la quille du coin droit et enfin la quille-maîtresse. Pour marquer un point, les quilles des coins doivent tomber sans faire tomber d'autres quilles. Cette règle ne s'applique toutefois pas au dernier lancer, où la quille-maîtresse peut frapper d'autres quilles en tombant.

Tournois de type plus haute-plus basse moyenne en double

L'épreuve se joue en doubles déterminés de la façon suivante. On dresse une liste des concurrents en plaçant la meilleure moyenne à la tête et en progressant vers la moyenne la plus faible. S'il y a 36 concurrents, les équipes se composeront des joueurs n° 1 et n° 36, n° 2 et n° 35, n° 3 et n° 34, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on atteigne le milieu de la liste. Les deux joueurs doivent battre la somme de leur moyenne. S'ils réussissent, ils peuvent rester dans la course. On élimine les équipes jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une ou jusqu'à ce que le nombre de parties déterminé d'avance soit atteint. Si, lors de la dernière partie ou manche, il reste plus d'une équipe, l'équipe qui a renversé le plus de quilles selon sa moyenne combinée remporte la victoire.

Tournois 3-6-9

Le tournoi 3-6-9 accorde automatiquement au quilleur un abat dans les troisième, sixième et neuvième carreau de chaque partie. Le but de l'épreuve est de réussir des abats dans les sept autres carreaux.

Tournois du meilleur lancer

Les quilleurs jouent par équipe de deux. Un joueur de l'équipe commence sur la piste de gauche, et s'il réussit un abat, l'équipe se retire pour ce carreau. S'il ne réussit pas l'abat, l'autre joueur de cet équipe joue sur la piste de droite et on replace les quilles s'il compte un abat. Si aucun des deux n'a réussi d'abat après un lancer, l'équipe décide de quel côté elle tentera une réserve, et le joueur de ce côté finit le carreau. La partie se déroule ainsi jusqu'à la fin, les joueurs changeant de piste à la fin de chaque carreau.

Tournois du meilleur carreau

Les quilleurs forment des équipes de deux. Un joueur commence la partie sur la piste désignée. S'il réussit un abat, l'autre joueur ne joue pas pour le premier carreau. Si le premier joueur ne réussit pas l'abat, il lance une deuxième boule et tente une réserve. S'il échoue, il lance une troisième boule et marque les points accumulés. Le premier joueur doit toujours finir son carreau avant qu son coéquipier puisse jouer. Aussitôt que le deuxième joueur obtient un meilleur résultat que le premier, il peut se retirer. On inscrit toujours le meilleur résultat dans chaque carreau.

Tournois de type écossais en double

Ce tournoi se joue de la même façon que le tournoi du meilleur lancer, sauf que les deux joueurs lancent sur le même ensemble de quilles. Ainsi, si le premier joueur ne réussit pas l'abat, son coéquipier tente une réserve. S'il échoue, le premier joueur lance une troisième boule. Ils lancent les boules en alternance tout au long de la partie.

Tournois de type écossais en triple

On procède de la même façon que pour le tournoi en double, sauf que les équipes se composent de trois joueurs qui alternent leurs lancers.

Tournois par classification des moyennes

Ce tournoi sans handicap permet à une équipe formée de joueurs aux moyennes variées de jouer contre des équipes semblables. Il suffit de classer les moyennes par catégorie et catégorie selon la force des concurrents.

Exemple de catégories de moyennes:

| | |
|---------------|------------|
| 0 - 150 | Groupe I |
| 151 - 175 | Groupe II |
| 176 - 200 | Groupe III |
| 201 - 225 | Groupe IV |
| 226 - et plus | Groupe V |

Habituellement, les quilleurs jouent contre d'autres joueurs de la même catégorie. Pour former les équipes, on place le meilleur joueur de chaque catégorie dans l'équipe A, le deuxième dans l'équipe B, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on atteigne le nombre d'équipes requis. Voici les avantages de ce type de tournoi:

- a) les joueurs de faible moyenne ont l'occasion de jouer contre des joueurs plus forts;
- b) on joue sans handicap.

INSTRUCTIONS...

Pour les études de cas suivantes, on suppose que les situations se produisent durant un tournoi plutôt que pendant une épreuve de ligue. SVP indiquer le Section, Règle et numero de page dans ton réponse.

Annexe B Études de cas

To reinforce some of the concepts taught in this Tournament Officials Clinic, the following case studies are intended to present a number of different scenarios that may arise during a tournament.

Case Study #1

You are the Tournament Official at the Canadian Youth Challenge. Most of the bowlers have never participated in this level of competition in the past.

Case Study #1 - Question 1

It is the first frame of the tournament and all the bowlers are a little nervous. Joe Bowler takes his approach and delivers his first ball into the left channel. The ball rebounds out of the channel and knocks down all the pins. Does Joe get credit for the strike?

Case Study #1 - Question 2

The next bowler up is Suzie Bowler. After delivering a perfect strike, she realizes that both she and Joe have bowled on the wrong lane. Does her strike count?

Case Study #1 - Question 3

What would have happened if she had realized she was on the wrong lane before she threw her first ball?

Case Study #1 - Question 4

It is now Cool Jake's turn. He delivers what seems to be a perfect strike but when the 3 pin knocks over the 2 pin, the 3 pin stands up in the 2 pin spot. What happens now? Would your decision differ if you were bowling on string or free-fall machines?

(a) on strings

(b) on free-fall

Case Study #1 - Question 5

Joe is up again. This time, everything goes right. He delivers his ball and records a strike. However, as he is turning around, you notice that his heel crosses the foul line and the foul detecting device activates. Has a foul been committed?

Case Study #1 - Question 6

What if his foot did not trigger the foul detecting device but you are sure he did, in fact, cross the foul line?

Case Study #1 - Question 7

As Suzie is delivering her first ball of the next frame, the bowler on the next lane crosses in front of her, bumping her arm. Suzie falls but the ball goes down the lane. Does the ball count?

Case Study #1 - Question 8

By some stroke of luck, the ball knocks down all the pins for a strike. Suzie wants the strike to count. Does it?

Case Study #1 - Question 9

Cool Jake delivers his first ball of the next frame. He leaves up the left corner pin which he notices was off the spot before his ball made contact with the pins. How do you score this?

Case Study #1 - Question 10

Would it make any difference if the pin was completely missing?

Would it make a difference if the band was missing?

Case Study #1 - Question 11

Suzie Bowler on throwing her first ball of the fifth frames hits the lane protection device, after which the ball rolls down the lane and knocks down all the pins for a strike. The lane protection device stays in place, but some shims from the device fall out onto the lane and have to be replaced. How do you rule?

Étude de cas n° 2

Pendant que le quilleur lance sa boule, une quille tombe de la machine, heurte le quillier et roule dans la fosse sans pour autant toucher les quilles en place ou heurter la boule lancée. Lorsque la quille a heurté le quillier, le joueur a tourné la tête assez pour qu'on le remarque, bien qu'il avait déjà lancé la boule.

Étude de cas n° 2 – Question n° 1

Quel jugement rendriez-vous dans un tel cas?

Étude de cas n° 2 – Question n° 2

Ce jugement serait-il différent si le joueur avait réussi un abat?

Étude de cas n° 2 – Question n° 3

Changeriez-vous votre jugement si le joueur avait renversé la quille-maîtresse?

Étude de cas n° 2 – Question n° 4

Votre jugement serait-il différent si la quille tombée de la machine avait atterri dans la piste voisine?

Étude de cas n° 2 – Question n° 5

What if the shield moves on a string machine?

Étude de cas n° 3

Une boule lancée vers l'ensemble complet de quilles rebondit sans raison par-dessus les quills alors qu'elle allait passer dans la poche. Aucune quille ne tombe et le joueur demande un jugement.

Étude de cas n° 3 – Question n° 1

Quel jugement rendriez-vous?

Étude de cas n° 3 – Question n° 2

Ce jugement serait-il différent si une quille était tombée?

Étude de cas n° 3 – Question n° 3

Serait-il différent si la boule avait dévié vers le dalot de droite ou de gauche?

Étude de cas n° 4

Un joueur lance une boule réglementaire et renverse les quilles de gauche n° 3 et n° 2. Une fois ces deux quilles enlevées, la quille de droite n° 3 se trouve mal placée. Le joueur demande au juge de jeu de replacer la quille n° 3.

Étude de cas n° 4 – Question n° 1

Est-ce possible?

Étude de cas n° 4 – Question n° 2

Dans l'affirmative, comment peut-on la replacer?

Étude de cas n° 4 – Question n° 3

Votre jugement serait-il différent si l'entraîneur de l'équipe adverse avait signalé la quille mal placée avant le lancer?

Étude de cas n° 5

Lors des Championnats provinciaux du C.J.Q., un des entraîneurs des équipes féminines bantams vous demande à la table des marqueurs après une partie. Elle vous montre la marque de la petite Suzie Laquille et déclare qu'il s'est glissé une erreur. Elle demande ensuite à la mère de Suzie de s'approcher. Cette dernière produit un livre de marque où il est inscrit que Suzie a réussi un abat au septième carreau, alors que la feuille de marque n'indique qu'une réserve au même carreau. L'entraîneur demande que la marque soit rectifiée.

Étude de cas n° 5 – Question n° 1

Quel jugement rendriez-vous?

Étude de cas n° 5 – Question n° 2

Ce jugement serait-il différent si l'entraîneur vous avait signalé l'erreur avant que Suzie n'entame le huitième carreau?

Étude de cas n° 6

Après la dernière partie des Championnat provinciaux "Triple Jeu" (tournoi selon la moyenne), l'entraîneur dans l'allée n° 5 vous signale qu'un joueur de l'équipe adverse a changé de main pour lancer au neuvième et au dixième carreau et a réussi quatre abats de suite. Il a ainsi terminé 90 quilles au-dessus de sa moyenne, ce qui a valu à son équipe une victoire par 11 quilles.

Étude de cas n° 6 – Question n° 1

Quel jugement rendriez-vous dans un tel cas?

Étude de cas n° 6 – Question n° 2

Votre jugement serait-il différent si ce tournoi ne tenait pas compte du handicap?

Étude de cas n° 7

Lors d'un match qui déterminera le gagnant du Championnat individuel provincial, Jos Laquille doit réussir une réserve plus deux quilles au dernier carreau pour défaire son adversaire par une quille. Lors de son premier lancer, Jos renverse les quilles de droite n° 3 et n° 2, mais la quille n° 3 rebondit sur le mur latéral et roule lentement vers la quille de gauche n° 3. Afin de s'éviter une réserve difficile sur les quilles n° 5 et n° 2, Jos appuie rapidement sur la commande d'enlèvement des quilles renversées pour empêcher la quille n° 3 de tomber. Son adversaire se plaint à vous de cette manoeuvre.

Étude de cas n° 7 – Question n° 1

Quel serait votre jugement?

Étude de cas n° 7 – Question n° 2

Serait-il différent si Jos avait appuyé sur la commande de remplacement des quilles?

Étude de cas n° 8

Lors des Championnats provinciaux ouverts, l'entraîneur dans l'allée n° 7 vous fait demander. Il vous montre une paire de lunettes laissée sur la piste à environ cinq pieds au-delà de la ligne de faute. Il vous demande ensuite d'enlever ces lunettes afin que son quilleur ne soit pas accusé d'une faute.

Étude de cas n° 8 – Question n° 1

Que faites-vous dans un tel cas?

Étude de cas n° 8 – Question n° 2

Votre jugement serait-il différent si le quilleur avait lui-même enlevé les lunettes?

Étude de cas n° 9

Lors des Championnats provinciaux "Défi Jeunesse", on vous fait demander aux allées n° 3 et n° 4 où les entraîneurs se disputent.

L'entraîneur de l'équipe A crie que le premier joueur de l'équipe B a commis une faute en entravant les mouvements de son premier joueur. L'entraîneur de l'équipe B vous explique que son joueur prevoyant un abat est passe devant le joueur de l'équipe A (mimique d'encouragement excessive) mais ne l'a pas touché. Le joueur de l'équipe A a évidemment été dérangé par ce geste mais a quand même lancé sa boule et renversé la quille n° 2 restante.

Étude de cas n° 9 – Question n° 1

Quel serait votre jugement?

Étude de cas n° 9 – Question n° 2

Serait-il différent si le joueur de l'équipe B avait touché l'autre quilleur?

Étude de cas n° 10

Lors des Championnats provinciaux en double Hiram Walker's Special Old, au quatrième carreau de la troisième partie, on se rend compte que les deux premiers joueurs sur les pistes n° 1 et n° 2 ont lancé sur la mauvaise piste. Les deux autres quilleurs n'ont pas encore joué.

On vous demande de rendre un jugement.

Étude de cas n° 10 – Question n° 1

Quel sera-t-il?

Étude de cas n° 10 – Question n° 2

Serait-il différent si seuls les premiers joueurs avaient joué?

Étude de cas n° 11

Nous sommes au neuvième carreau de la dernière partie lors de la manche de qualification (à la ronde) des dames des Championnats nationaux ouverts (six quilleuses par équipe: cinq joueuses, une remplaçante).

Les deux équipes participant à ce match sur les pistes n° 11 et n° 12 sont ex aequo à la fois au niveau des pointages individuels et du pointage collectif du neuvième carreau. Aucune équipe n'a utilisé de remplaçante.

La quatrième quilleuse de l'équipe A se lève pour lancer son neuvième carreau après avoir réussi des abats aux carreaux sept et huit. Lors de son lancer, elle trébuche sur la course et tombe au-delà de la ligne de faute, se blessant légèrement au genou et au poignet gauches. Elle semble secouée par cette chute.

La quilleuse affirme qu'elle peut continuer mais qu'elle aurait besoin de 5 minutes pour se remettre. On remarque de plus que la semelle de son soulier de glissade est mouillée et qu'il faudra environ dix minutes pour la sécher avant que la joueuse puisse continuer. Cette dernière porte des souliers orthopédiques et ne peut emprunter des souliers de location.

On demande votre jugement en tant que juge de jeu en chef. Votre décision risque de déterminer quelle équipe remportera la médaille d'or.

Étude de cas n° 11 – Question n° 1

Quelles possibilités s'offrent à vous?

Étude de cas n° 11 – Question n° 2

Comment prendrez-vous la bonne décision?

Étude de cas n° 11 – Question n° 3

Quel serait votre jugement dans un tel cas?
