



REGLEMENT DU BOWLING

DE GENERATIONS MOUVEMENT DE LA SARTHE

Au bowling du Mans, 56 Boulevard Nicolas Cugnot, 72100 Le Mans. (02-43-86-86-86)

Le Bowling reste un jeu de détente, de convivialité et de respect envers ses coéquipiers.

Déroulement :

9h00 ou 14h00 : Arrivée des participants, inscription des joueuses et joueurs par équipe sur les pistes suivant le tirage effectué la veille.

20 minutes après l'horaire de départ : Boules d'essais et échauffement puis 10 minutes après, début du jeu.

Chaque joueuse et joueur (**le fairplay veut que l'on laisse jouer les participants dans cet ordre**), effectueront 3 parties de bowling, consécutives en équipe de 4 personnes sur la même piste. Le trophée se déroulera sur 24 pistes.

Si l'équipe comprend **3 ou 4 femmes**, l'équipe sera considérée comme **une équipe féminine**.

Si l'équipe comprend **3 ou 4 hommes**, l'équipe sera considérée comme **une équipe masculine**.

Si l'équipe comprend **2 femmes et 2 hommes**, l'équipe sera considérée comme **une équipe masculine**.

Vers 17h00, fin du jeu et calcul des résultats.

Vers 17h30, remise des récompenses et classement dans notre salle.

Un trophée au meilleur joueur, un à la meilleure joueuse et un à la meilleure équipe.

Un pot de l'amitié suivra après la remise des trophées, servit à tous les participants et accompagnateurs.

Vers 18h00, fin de la journée.

Petit rappel :

Une partie de bowling compte dix cases ou (10 frames). Chaque joueur lance deux boules à chaque frame, sauf en cas strike. Un strike consiste à faire tomber les dix quilles avec la première boule. Le spare consiste à faire tomber les dix quilles en deux tirs consécutifs sur la même frame.

En cas de strike, indiqué par un « X » = 10 + nombre de quilles abattues après les deux lancers suivants.

En cas de spare, indiqué par le nombre de quilles renversées au premier lancer, suivi d'un « / », par exemple « 8 / » = 10 + nombre de quilles abattues au lancer suivant.

Trou suivi d'un « - » = 0.

Le dixième jeu est particulier, en cas de strike au premier lancer, deux lancers supplémentaires sont accordés. En cas de réalisation d'un spare, un lancer supplémentaire est accordé.