

1. Règlements généraux

- Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles pour fin de vérification.
- Afin qu'une compétition ait lieu, il doit y avoir lors de l'inscription, au moins 3 équipes.
- En aucun temps lors des compétitions, une personne autre que le capitaine n'a le droit d'intervenir auprès des officiels.

2. Équipe

- Une équipe mixte est composée de cinq (5) joueurs, dont minimum deux (2) femmes.
- Le capitaine sera le porte-parole de l'équipe.
- Le capitaine verra à remplacer tous les joueurs manquants afin de ne pas retarder les parties.

3. Tournoi

- Le total des points détermine les équipes gagnantes. Il n'y a aucune forme d'élimination.
- Pour compter les points, le système électronique en place est utilisé.
- En cas d'égalité au pointage final, l'équipe ayant joué la partie avec le plus haut pointage aura un classement plus haut.

4. Début et déroulement de la partie

- Une période d'échauffement de dix (10) minutes est prévue avant la partie.
- Aucune personne ne devra déranger ou parler à un joueur en position de départ.
- Une partie de quilles est constituée de dix carreaux. Un joueur doit lancer deux (2) boules dans chacun des neuf premiers carreaux, à moins d'un abat qui termine immédiatement son tour.
- Le dixième carreau est particulier : en cas d'abat, deux (2) lancers supplémentaires sont accordés et un (1) seul en cas de réserve.

- Le pointage s'effectuera au nombre total de quilles tombées par l'équipe.
- Seule la signature du capitaine au bas de la feuille de pointage la rendra officielle.
- Si le système automatique (planteur) est en fonction lorsque la boule est lancée, le joueur devra reprendre son lancer.

5. Fautes et pénalités

- Lorsqu'une faute est commise, le lancer est recevable mais le pointage qui y est associé ne peut être alloué au joueur. Il y a faute si :
 - une partie du corps d'un joueur touche ou traverse la ligne de faute.
 - pendant ou après le lancer, la boule touche le dalot ou de l'équipement.
- Le lancer est règlementaire :
 - si la boule traverse la ligne de faute pour se retrouver sur la surface de jeu sans qu'aucune partie du corps du lanceur n'ait touché ou dépassé la ligne de faute.
 - si la boule quitte l'allée avant d'atteindre les quilles, le lancer compte.
 - si le lanceur commet une faute, le lancer compte, mais pas le score.
 - si la boule rebondit du coussin arrière, le lancer compte, mais pas le score.
 - si une quille entre en contact avec l'appareil mécanique, le lancer compte, mais pas le score.
 - si la boule touche la barre de balayage, toutes les quilles sont « mortes » et retirées avant le prochain lancer. Si le quilleur a d'autres lancers dans ce carreau, les quilles anormalement abattues doivent être replacées à leurs positions d'origine avant les autres lancers.

PS : IL N'EST PAS PERMIS DE S'INSCRIRE À DEUX JOURNÉES CONSÉCUTIVES À LA MÊME DISCIPLINE.

