

Rappel du règlement – Livre II, règlement sportif.

7. JOUEUR EXERÇANT SUR LA MAUVAISE PISTE.

7.1 - Une boule morte est déclarée quand un joueur joue sur la mauvaise piste. Il doit rejouer sur la bonne.

7.2 - Une boule morte est déclarée et le joueur ou les joueurs doivent rejouer sur la bonne piste quand un joueur de chaque équipe sur la même paire a joué sur la mauvaise piste.

7.3 - Si plus d'un joueur d'une même équipe/piste joue sur la mauvaise piste, la frame se termine sans changement. Les frames suivantes doivent être jouées sur les pistes prévues.

Commentaires :

Selon l'équipement des centres, soit les écrans de score « tournent » et les joueurs jouent où leur nom est affiché, soit l'affichage des noms est fixe et les joueurs doivent suivre les flèches. Ce système provoque parfois des erreurs de piste, surtout en début de partie. Cette situation donnant régulièrement lieu à des décisions contradictoires, il apparaît utile d'apporter quelques éclaircissements.

7.1 – **Un seul** joueur (le 1^{er} si plusieurs joueurs par piste) a lancé sur la mauvaise piste. Son **lancer** (ou ses lancers, s'il a terminé sa frame) est **annulé** (et donc le score aussi). Il doit rejouer sur la bonne piste.

7.2 – Le 1^{er} joueur de la piste de gauche **et** le 1^{er} joueur de la piste de droite ont joué sur la mauvaise piste. Leurs **lancers** (et le résultat du ou des lancers) sont **annulés** (boule morte). Ils doivent rejouer sur la bonne piste.

7.3 - Si **plus d'un joueur d'une même équipe/piste** joue sur la mauvaise piste, **la frame se termine sans changement (de piste)**. Une fois la frame terminée (quand tous les joueurs ont fini de jouer sur la mauvaise piste), l'arbitre note le résultat, pour corriger les scores et restituer à chacun le résultat de son ou de ses lancers. Les frames suivantes doivent être jouées sur les pistes prévues, ce qui implique que les joueurs/équipes, jouent 2 frames consécutives sur la même piste (voire 3 si l'erreur est commise en cours de partie).

Exemple : L'équipe Z a joué sa 4^e frame sur la piste 7 -> Elle devrait jouer la 5^e frame piste 8. Les 2 premiers joueurs se trompent -> le 2^e joueur termine sa frame (si l'erreur a été découverte après son 1^{er} lancer), puis les joueurs suivants de l'équipe Z jouent également leur 5^e frame sur la 7.

Cette solution s'applique, même si un seul joueur de l'équipe adverse a lancé, voire même si l'équipe n'a pas commencé la 5^e frame. L'obligation faite à l'équipe Z de rester toute la frame sur la piste 7 impose à l'équipe adverse de jouer la sienne sur la piste 8 (et d'y rester pour la 6^e frame).

Illustrations pratiques :

Soit un tournoi individuel à 2 joueurs par piste (mais le traitement serait identique s'il s'agissait d'une compétition en équipe). Les joueurs **A** et **O** ont commencé piste 5, les joueurs **D** et **H** piste 6.

Pour la 2^e partie, **A** et **O** doivent commencer où ils ont terminé (sur la 6) ; même chose sur la 5 pour **D** et **H**. Le tableau se présente ainsi :

5	1	2	3
A			
	➤		
O			

6	1	2	3
D			
	➤		
H			

Cas n°1 : **A** et **D** se trompent et jouent sur les mauvaises pistes (**A** sur la 5 et **D** sur la 6)

5	1	2	3
A	8		
	➤		
O			

6	1	2	3
D	X		
H			
	➤		

A ce moment, quelqu'un s'aperçoit de l'erreur et alerte l'arbitre.

⇒ *Point 7.2 : Les lancers sont annulés (boule morte), les scores effacés et les joueurs reprennent sur les bonnes pistes.*

Cas n° 2 : **A** et **D** se sont trompés de pistes (**A** a joué sur la 5 et **D** sur la 6).


O fait son 1^{er} lancer (sur la 5) avant que **D** ait fini sa frame.


5	1	2	3
A	8		
	➤		
O			

6	1	2	3
D	X		
H	7		
	➤		


7.3 - Si plus d'un joueur d'une même... piste joue sur la mauvaise piste, la frame se termine sans changement. Les frames suivantes doivent être jouées sur les pistes prévues.


⇒ *D termine sa frame sur la 6, O termine sa frame sur la 5 et H joue sur la 6.*

5	1	2	3
A	8 1		
	9		
O	9 /		


6	1	2	3
D		X	
			
H	7 /		

⇒ *L'arbitre note les scores, fait effacer les écrans et restitue leur score à chacun :*

5	1	2	3
A		X	
			
O	7 /		

6	1	2	3
D	8 1		
	9		
H	9 /		

⇒ *Les joueurs restent sur les pistes sur lesquelles ils viennent de jouer (A et O sur la 5 ; D et H sur la 6) et le jeu reprend son cours normal :*

5	1	2	3
A		X 9 /	
	20		
O	7 /		
			

6	1	2	3
D	8 1	8 /	
	9		
H	9 /		
		