



Fiche technique n°7

Règlement sportif - La boule / frame provisionnelle.



Préambule

Lorsqu'un doute existe à propos d'un incident de jeu, le joueur concerné peut, dans certaines circonstances, demander à l'arbitre une boule (voire une frame) provisionnelle.

L'arbitre a alors jusqu'à la fin de la ligne pour savoir si elle/il valide le résultat affiché ou si elle/il y substitue le résultat de la boule/frame provisionnelle.

Règlementation :

9. LITIGES – BOULES PROVISIONNELLES

9.1 Une boule provisionnelle est accordée à un joueur quand une réclamation portant sur une faute, sur la validité de quilles tombées ou sur une boule morte ne peut être traitée sur le champ.

9.2 Dans le cas où le litige survient lors du **1^{er} lancer d'une frame** ou, lors du 2^{ème} lancer de la 10^{ème} frame si le résultat du 1^{er} lancer est strike :

- Si le litige porte sur une **faute**, le joueur termine sa frame et joue ensuite une boule provisionnelle sur un jeu complet.

- Si le litige porte sur un **nombre de quilles valables**, le joueur termine sa frame (s'il n'a pas fait strike) avec les quilles restées debout, puis joue une boule provisionnelle avec les quilles restées debout auxquelles on ajoute, à leur emplacement, les quilles tombées de façon litigieuse.

- Si le litige porte sur une **boule morte**, le joueur termine sa frame (s'il n'a pas fait strike) puis joue une frame provisionnelle.

9.3 Dans le cas où le litige survient lors du **2^{ème} lancer d'une frame** ou lors du 3^{ème} lancer de la 10^{ème} reprise, la boule provisionnelle n'est pas nécessaire, à moins qu'il ne s'agisse d'une boule qui aurait dû être déclarée morte. Dans ce cas, une boule provisionnelle est jouée sur les quilles présentes lors du lancer litigieux.

Pour essayer d'y voir plus clair, vous pouvez vous reporter au tableau infra.

Exemples :

Alexis et Antoine jouent sur les pistes 5 et 6 contre Joël et Johan.

Exemple 1. A la 4^{ème} frame, la ligne de faute de la 5 se déclenche lors du 1^{er} lancer de Joël.

Celui-ci jure ne pas avoir fait faute, mais ses adversaires signalent qu'il s'arrête toujours au ras de la ligne et qu'il est tout à fait possible qu'il ait touché la ligne et fait faute.

- I. La machine est reliée au scoreur : il est marqué F pour ce lancer et la machine a placé un jeu complet en 2^e cycle.
 - a. Joël joue son 2^e lancer et fait 7 : le scoreur affiche [F 7]
 - b. Joël maintient sa contestation et demande une boule provisionnelle.
 - i. Les joueurs savent quelles quilles étaient restées suite au lancer litigieux (exemple : 6 et 10) : l'arbitre fait remettre les 2 quilles et Joël réalise le spare : l'arbitre note [8 /] sur son carnet

A la fin de la ligne au plus tard, l'arbitre doit décider s'il y avait bien faute, auquel cas il laisse le score affiché [F 7] ou s'il s'agissait d'un déclenchement intempestif, auquel cas il fait rectifier le score de la frame en indiquant [8 /].



Fiche technique n°7

Règlement sportif - La boule / frame provisionnelle.



- ii. Personne n'a vu quelles quilles étaient restées. Dans le doute, l'arbitre fait rejouer le 1^{er} lancer et terminer la frame s'il n'y a pas strike (exemple [6 3])

A la fin de la ligne au plus tard, l'arbitre doit décider s'il y avait bien faute, auquel cas il laisse le score affiché [F 7] ou s'il s'agissait d'un déclenchement intempestif, auquel cas il fait rectifier le score de la frame en indiquant [6 3].

- II. La machine n'est pas reliée au scoreur. Celui-ci indique 8 pour le 1^{er} lancer et les quilles 6 et 10 sont en place.

Joël termine sa frame, comme s'il n'y avait pas faute, et ne prend que la 6 : le scoreur affiche [8 1]

L'arbitre fait positionner un jeu plein en 2^e cycle et Joël joue comme s'il y avait bien faute. Il réalise son spare : l'arbitre note [F /] sur son carnet

A la fin de la ligne au plus tard, l'arbitre doit décider s'il y avait bien faute, auquel cas il fait rectifier le score de la frame en indiquant [F /], ou s'il s'agissait d'un déclenchement intempestif, auquel cas il laisse le score affiché [8 1].

Exemple 2. A la 7^{ème} frame, alors qu'Antoine joue la quille 10, la boule tombe dans la rigole au niveau de la quille, qui tombe.

Une discussion s'engage car certains joueurs affirment que la boule est tombée dans la rigole et a rebondi, alors que d'autres affirment que la quille a été touchée au moment où la boule tombait.

⇒ Art 9.3 : la boule provisionnelle n'est pas nécessaire -> le score est conservé en l'état.

Exemple 3. A la 7^{ème} frame, alors qu'Antoine joue la quille 10, un joueur qui a réalisé un strike très chanceux sur la piste 2 pousse un cri de joie. Antoine rate son spare (score affiché [9 -]) et réclame une boule morte au motif qu'il a été gêné.

L'arbitre estime que la gêne physique n'est pas avérée et refuse la boule morte. Le joueur insiste et demande une boule provisionnelle.

L'arbitre fait repositionner la quille 10.

- Antoine rate son spare -> le score est inchangé
- Antoine réalise le spare -> l'arbitre note [9 /] sur son carnet.

L'arbitre fait une « enquête » auprès des joueurs des paires 1-2 et 3-4 et à la fin de la ligne au plus tard, il doit décider s'il y avait gêne (donc boule morte légitime), auquel cas il fait rectifier le score de la frame en indiquant [9 /].

L'arbitre doit prendre sa décision avant la fin de la partie.

Or s'il est dans l'incapacité de la prendre tout de suite, il est douteux qu'il soit plus éclairé 10 ou 30 mn plus tard, sauf s'il s'agit d'un problème technique récurrent (déclenchement intempestif de la ligne de faute, quille de fond manquante).

Il est donc préconisé aux arbitres de prendre leur décision sur le champ et de l'assumer, c'est-à-dire d'être capables de revenir dessus si les circonstances démontrent que c'est une erreur.



Fiche technique n°7
Règlement sportif - La boule / frame provisionnelle.

1 ^{er} lancer
<i>Frames 1 à 10 ou frame "11", lorsqu'un X a été réalisé en frame 10</i>

2 ^{ème} lancer
<i>Frames 1 à 10 ou frame "11" lorsqu'un X a été réalisé en frame 10</i>

Faute	1		Le joueur termine sa frame
	2	puis boule provisionnelle	Le joueur rejoue son 1 ^{er} lancer

--

Doutes sur la chute d'une ou plusieurs quilles	1		Le joueur termine sa frame avec les quilles restées debout
	2	puis boule provisionnelle	Le joueur termine sa frame avec les quilles restées debout + les quilles tombées de façon litigieuse

--

Boule morte.	1		Le joueur termine sa frame
	2	puis frame provisionnelle	Il rejoue une frame complète

Boule provisionnelle sur les quilles qui étaient à jouer sur le lancer litigieux
--

A la fin de la ligne au plus tard (avant basculement des scores dans le système), l'arbitre doit décider laquelle des 2 solutions il valide.