

Quelques précisions utiles sur le règlement

Distances réglementaires pour le lancer du but

Pour que le but lancé par un joueur soit valable, il faut :

- 1) Que la distance le séparant du bord intérieur du cercle de lancement soit de 6 mètres minimum et 10 mètres maximum
- 2) Que le cercle de lancement soit à 1 mètre minimum de tout obstacle et à au moins 1,50 mètre d'un autre cercle utilisé ou du but d'une autre partie.
- 3) Que le but soit à au moins 50cm de tout obstacle, de la ligne de fond de jeu et 1,50 mètre d'un cercle ou d'un but utilisé. (Note : il n'est requis aucun minimum vis-à-vis des lignes de séparation de jeu ou des lignes de perte sur le côté des jeux)
- 4) Qu'il soit visible du joueur dont les pieds sont placés aux extrémités intérieures du cercle et dont le corps est absolument droit.

Validité du lancer du but

- Si le but lancé est arrêté par un arbitre, un adversaire, un spectateur, un animal ou tout objet mobile, il doit être relancé.
- Si le but lancé est arrêté par un partenaire, il est donné à l'adversaire qui doit le placer dans une position réglementaire. Si, après le jet du but, une première boule est jouée, l'adversaire a encore le droit de contester sa position réglementaire sauf si c'est l'un de ses membres qui a placé le but en terrain de jeu après échec du jet par l'autre équipe.

Annulation du but en cours de mène

Le but est nul dans les sept cas suivants :

1) Quand, le but est déplacé en terrain interdit même s'il revient en terrain autorisé. Le but à cheval sur la limite d'un terrain autorisé est bon. Il n'est nul qu'après avoir dépassé entièrement la limite du terrain autorisé ou la ligne de perte, c'est-à-dire lorsqu'il se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite.

Est considérée comme terrain interdit, la flaque d'eau sur laquelle le but flotte librement.

2) Quand, se trouvant en terrain autorisé, le but déplacé n'est pas visible du cercle. Toutefois, le but masqué par une boule n'est pas nul. Un arbitre est autorisé à enlever momentanément une boule pour constater si le but est visible.

3) Quand le but est déplacé à plus de 20 mètres ou à moins de 3 mètres du cercle de lancement.

4) Quand, en terrains tracés, le but traverse plus d'un des jeux contigus au jeu utilisé ou sort en fond de cadre.

5) Quand le but déplacé est introuvable, le temps de recherche étant limité à cinq minutes.

6) Quand un terrain interdit se trouve entre le but et le cercle de lancement.

7) Quand, dans les parties se déroulant en temps limité, le but sort du cadre attribué.

Placement du but après arrêt

1) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un spectateur ou par un arbitre, il conserve sa position.

2) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un joueur situé en terrain de jeu autorisé, son adversaire a le choix entre :

- Laisser le but à sa nouvelle place :
- Remettre le but à sa place primitive :
- Placer le but dans le prolongement d'une ligne allant de sa place primitive à l'endroit où il se trouve, à la distance maximale de 20 mètres du cercle et de façon à ce qu'il soit visible.

Autres Règles à connaître

- on peut toujours boucher un trou (un seul) avant de jouer une boule. Par contre il est interdit de ramener de la matière devant une boule à tirer
- oui on peut tâter une donne avec sa boule (pas plus de 3 coups) avant de jeter le bouchon
- il est interdit de marquer une donne (trait ou objet)
- on doit marquer le cercle
- on doit marquer le bouchon lancé, posé ou déplacé (avertissement verbal et carton jaune faute comportement si récidive de non marquage)
- on ne mord pas le rond, les pieds touchent le sol tant que la boule n'a pas touché le sol
- la boule sortie "morte" doit être retirée du terrain sinon elle redevient bonne des qu'une boule adverse a été jouée
- arbre : s'il est sur le terrain (sans ficelle au pied) il fait partie du jeu ce qui le touche est bon (mais est considéré comme obstacle pour la distance but où cercle.)
Par contre s'il est en dehors des ficelles ou pied entouré par ficelle sur terrain ce qui le touche est mort, ainsi que les branches et feuilles aussi

- **enlever le cercle avant la fin** : ses partenaires n'ont pas le droit de jouer leurs boules
- **ramasser une boule** sur terrain **avant la fin** : ses partenaires n'ont pas le droit de jouer leurs boules
- **1mn pour jouer 1 boule** : si dépassement de temps (chronométré) carton jaune collectif direct sans avertissement (tous les joueurs de l'équipe) qui se cumule aux cartons déjà actés
- **fin de mène** (arrêt partie, coup de sifflet) du moment que la dernière boule est jouée, la mène est commencée, et elle doit se terminer donc pose cercle et jet bouchon et mène à finir même si coup de sifflet avant jet bouchon ou envoi 1ere boule
- article 18 : **nul n'a le droit de jeter des boules pour essai** pendant une partie, même sur un autre terrain, carton faute de jeu
- reprise arrêt partie : **pénalité avant retard** : 15mn pour une partie qui démarre mais seulement 5mn pour une partie en cours (puis 1 point par tranche de 5mn)
- **interdiction de fumer, vapoter, téléphoner, boire de l'alcool** pendant toute la partie (sur terrain ou extérieurs ficelles) :

• Fautes de jeux : cartons jaune, orange (boule annulée) rouge (sortie de partie), valable sur la partie

• Faute de comportement : carton jaune valable sur toute la compétition, rouge direct si récidive (exclusion de la compétition)