

UNION DES ASSOCIATIONS

DE LA

BOULE EN BOIS



RÈGLEMENT DU JEU...

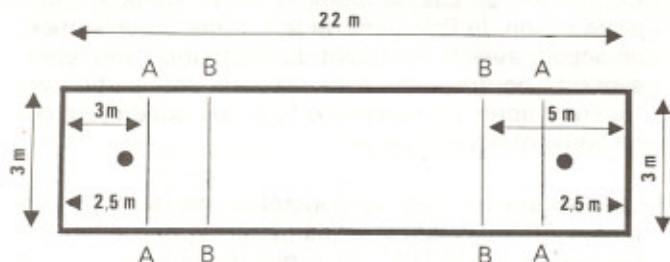
RÈGLEMENT DU JEU DE LA BOULE EN BOIS

1° Le jeu de la boule en bois se joue par équipes de 4 joueurs (dénommées quadrettes) ou de 2 joueurs (dénommées doublettes).

Chaque joueur ne peut jouer qu'une boule ou deux et doit être titulaire d'une licence délivrée par l'Union des Associations de la Boule en Bois.

2° Chaque jeu est un rectangle ayant les dimensions suivantes :

- Longueur : 22 mètres.
- Largeur : 3 mètres maximum.



Ces rectangles seront limités :

- aux deux extrémités par des butoirs,
- sur les côtés par une ficelle tendue.

A 3 mètres et à 5 mètres de chaque butoir, deux lignes apparentes seront tracées dans le sens de la largeur.

La première (A) délimite l'emplacement des joueurs, la seconde (B) délimite l'entrée du jeu.

A 2,50 mètres de chaque butoir et au milieu de la largeur, un point apparent marque l'emplacement du cochonnet (voir croquis).

Il est recommandé de prévoir, dans le sens de la longueur, un passage de 0,50 mètre tous les deux jeux.

- 3° Le terrain de jeu devra être aussi plat que possible, sans déclivité, dur ou en pelouse aussi rase que possible.

Pour le Championnat Excellence, le Concours Honneur, les jeux sablés sont exigés.

- 4° La partie se joue en 11 points.

Toutes les boules d'une même quadrette les plus près du cochonnet comptent un point chacune.

Chaque quadrette jouera 4 parties.

Cependant, en cas de mauvais temps ou pour toute autre raison, le Président de la Société organisatrice, en accord avec le Président du Secteur ou son représentant, pourra réduire le nombre des parties ou éliminer, après de deuxième tour, les quadrettes qui ne peuvent espérer un prix.

- 5° Le classement final se concrétise par le total des points « POUR » obtenus par une même quadrette. Les points « CONTRE » ainsi que les boules de reste départagent les ex-æquo.

On entend par « boules de reste » les boules qui, une fois les 11 points acquis, n'ont pas été jouées par la quadrette gagnante.

- 6° Pour être réglementaires, les boules et le cochonnet seront exclusivement en bois et sans ferrure d'aucune sorte, apparentes ou non. Le diamètre des boules ne pourra être inférieur à 10 centimètres, ni supérieur à 12 centimètres. Celui du cochonnet sera compris entre 5 et 7 centimètres. Le cochonnet sera peint en couleur apparente (blanc de préférence), et bien rond.

7° Chaque quadrette est dirigée par un joueur qui porte le titre de Chef de Quadrette, qui s'inscrit sous son propre nom.

Le chef de quadrette doit :

a) Retirer au bureau sa fiche de jeu dès qu'il est appelé ;

b) Rassembler sa quadrette ;

c) Vérifier les licences des joueurs adverses ;

d) Vérifier si les boules, le cochonnet et les jeux sont réglementaires ;

e) Tirer à « pile ou face » pour désigner la quadrette qui doit jouer la première ;

f) Inscrire sur la fiche les points « POUR », les points « CONTRE » et les boules de reste ;

g) S'assurer en fin de partie que les points marqués en chiffre sur les deux fiches sont bien exacts et signer la fiche de son adversaire. Toutes quadrettes ou doublettes fraudant sur le total des points seront disqualifiées.

h) Rapporter les deux fiches et la plaquette au bureau, s'il est gagnant ;

i) Rayer sa fiche en diagonale s'il se retire du concours et en avertir le bureau immédiatement.

j) Faire appel à la Commission des litiges pour toute contestation ;

k) Posséder un cochonnet.

Les deux chefs de quadrette sont les seuls maîtres sur le jeu.

8° Pendant les concours, les quadrettes engagées ne devront pas subir de changement dans leur composition, sauf en cas tout à fait exceptionnel, dûment admis, après avis du Président du Secteur, du Président de la Société organisatrice du concours et du Président de la Société à laquelle appartient le joueur ou de leur représentant qualifié. Dans ce cas, le joueur à remplacer sera fourni par la Société organisatrice.

- 9° Il est interdit à tout joueur de changer de boule en cours de partie (exception faite dans le cas d'une boule cassée), ou du cochonnet qui annule le coup.
- 10° Dans chaque concours, la Société organisatrice désigne un directeur de jeu et trois arbitres chargés de trancher les litiges. Ces arbitres sont désignés dès l'ouverture du concours et leurs noms affichés.
- 11° En cas de différend dans les parties engagées, à la demande des chefs de quadrettes, le directeur du concours envoie un arbitre qui tranche le litige. Sa décision est sans appel.
- 12° Si, par suite d'un désaccord, une quadrette quitte le jeu après avis des arbitres, elle est éliminée. La quadrette concurrente rejouera la partie contre une quadrette classée comme elle ou celle la plus rapprochée de son classement.
- 13° Aucune quadrette ne gagne pas forfait. Si, 10 minutes après l'appel d'une quadrette sur un jeu, celle-ci ne s'est pas présentée, elle est déclarée forfait et rayée de la liste d'inscription. L'autre quadrette se met à la disposition du bureau.
- 14° Il est interdit à un chef de quadrette de se faire rayer après le premier tour et de se faire réinscrire sous son nom ou sous un autre nom.
D'ailleurs, il est souhaitable que l'inscription de toutes les quadrettes d'une même Société soit demandée par un des membres du bureau de la Société.
- 15° Aucun engagement de quadrette ne sera accepté après l'appel des quadrettes pour la deuxième partie.
- 16° A partir du deuxième tour, le bureau veillera à ce que soient opposées les quadrettes ayant le même nombre de points « POUR » ou le plus rapprochant.

- 17° La Société organisatrice d'un concours ne peut prendre part à ce concours. Si elle a des joueurs disponibles, elle pourra compléter, s'il en est besoin, une quadrette d'une autre Société, en prêtant, au plus, un joueur par quadrette.
- 18° La ligne (A) à 3 mètres du butoir ne devra en aucun cas être dépassée par le pied des joueurs lorsque ceux-ci envoient leur boule en jeu, sous peine de perdre le bénéfice de la boule jouée.
- 19° La ligne (B) adverse devra être franchie entièrement pour que la boule jouée soit valable.
- 20° Toute boule qui heurte le butoir est déclarée « NULLE » et retirée du jeu, sauf si, avant, elle a touché soit le cochonnet soit une autre boule. (Les piquets maintenant les planches du butoir sont considérés comme faisant partie du butoir).
Toute boule, sans exception, qui touche la ficelle est déclarée « NULLE » et retirée du jeu.
- 21° Cas particuliers :
- a) Si une boule « NULLE », pour avoir heurté le butoir ou touché la ficelle, revient toucher une autre boule ou le cochonnet, la boule ou le cochonnet seront remis à la place occupée au moment du choc.
- b) Si le cochonnet sort des limites du jeu, le coup est annulé et on rejoue dans le même sens. Si, les huit boules étant jouées, le cochonnet reste seul sur le jeu, la partie se rejoue dans le même sens.
Dans ces deux cas, c'est la quadrette qui a marqué le dernier point qui rejoue la première.
- c) Si deux boules sont à la même distance du cochonnet, les équipes rejouent en alternance en commençant par celle qui n'a pas repris le point, jusqu'à épuisement des boules. Si rien n'est déplacé le coup est nul.

d) Si le cas précédent se présente en fin de partie, c'est-à-dire pour le onzième point, on rejouera dans le même sens.

e) Si une boule vient heurter le butoir parce qu'elle a été poussée par une autre boule, elle est « bonne ».

f) Si un joueur se trompe de boule en jouant, il remettra sa propre boule à la place occupée par la boule qu'il a jouée.

g) Si une boule touche le pied d'un adversaire, le chef de quadrette du joueur est libre d'accepter la boule ou de la faire rejouer.

h) Si une boule touche le pied d'un partenaire, elle est « NULLE » et doit être enlevée.

i) Si une boule touche le pied d'un spectateur, elle est rejouée d'office.

j) Si la boule d'un adversaire ou d'un partenaire est déplacée involontairement par un joueur, elle sera remise à la place qu'elle occupait.

k) Si ladite boule est déplacée volontairement, la quadrette du fautif est disqualifiée.

l) Il est recommandé aux joueurs autres que les chefs de quaddettes de se tenir hors du jeu. (Passage de 0,50 mètres tous les deux jeux, article 3.).

m) Si un joueur doit se déplacer d'un bout du jeu à l'autre, il laisse sa boule au point de départ.

n) Les cordes destinées à mesurer les distances ne devront pas être élastiques.

22° Le joueur de boules en bois a la faculté de jouer comme il lui convient : il peut rouler ou porter sa boule. *Seul le tir direct est interdit.*

23° En cas d'ex-æquo des deux premières quaddettes, celles-ci joueront une partie supplémentaire en cinq points.

- 24° Tout fraude sur les licences ou prêt d'une licence à un joueur qui n'en possède pas amènera la disqualification de la quadrette.
- 25° Le montant des engagements sera fixé au début de chaque année par le bureau de chaque secteur.
- 26° Le montant des prix doit être égal à 100 % au montant des engagements.
- 27° Le montant du dernier prix ne doit pas être inférieur au montant de l'engagement.
- 28° Il sera distribué 1 prix pour 2 quadrettes engagées, et la présentation de la licence du chef de quadrettes pour la distribution des prix au championnat Régional et Union sera demandée.
- 29° Le nombre de quadrettes et la liste des prix seront affichés au cours de la deuxième partie.
- 30° La Société organisatrice d'un concours pourra décerner des prix spéciaux aux quadrettes entièrement féminines ou juniors en supplément des prix prévus à l'article 27.
- 31° La liste de ces prix sera affichée avec celle prévue à l'article 30.
- 32° Le Conseil d'Administration de l'Union et le secteur organisateur du championnat Régional fixent chaque année et en accord, le montant de l'engagement, le nombre et le montant des prix à distribuer à ce championnat, ainsi qu'au concours de l'Union.
- 33° Les résultats du Concours annoncés et les prix distribués, il ne sera admis aucune réclamation.
- 34° Le jour du Championnat Régional, aucun Concours amical ne doit se dérouler.
- 35° Ce règlement, qui ne pourra être modifié que par le Conseil d'Administration de l'Union, est obligatoire

pour tous les Concours organisés par les Sociétés affiliées à l'Union des Associations de Boules en Bois. L'établissement d'un Règlement particulier à un secteur est formellement interdit.

- 36° Toute autre question qui ne serait pas portée sur ce Règlement fera l'objet d'une étude par le Conseil d'Administration.

