

1) Règlement

1 Diamètres des Boules:

de 93 à 107mm, poids de 620g à 1kg (boule plombée ou cassée refusée)
dimension du petit 25 à 40 mm en laiton, acier ou bois.

2 Lancement du petit:

il doit se situer minimum aux 2/3 de l'allée et au maximum à 1,50m du fond ainsi qu'à 50 cm des bords de celle-ci.

3 Lancer du petit:

L'équipe qui a gagné le toss choisit le lancer du petit ou pas, et s'il se trouve dans les limites (article précédent) il y restera sinon un deuxième lancé sera effectué par la même équipe et si le petit n'est toujours pas dans les limites du jeu ce sera l'équipe adverse qui le lancera et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il soit réglementaire. L'équipe qui n'a pas lancé le petit en premier joue la première boule.

4 Lancer de la boule:

Le jeu sous-main est interdit. Le poseur doit avoir les 2 pieds dans le 1,50m. Le tireur doit avoir les 2 pieds dans les 2,50m lorsqu'il lance sa boule. (Le 1,50m et les 2,50m sont matérialisés par un marquage au sol). Le pal est libre, sur toute la largeur de l'allée. Les boules non jouées doivent être toutes disposées dans le fond de jeu pour contrôle réciproque de la puissance de l'adversaire.

5 Vérification des boules:

Les joueurs peuvent vérifier le diamètre des boules de leurs adversaires à leur arrivée, aucune réclamation ne sera ensuite recevable. Il est interdit de changer de boules en cours de partie, sauf cas de force majeure (perte, casse). Les joueurs d'une même équipe peuvent intervertir leurs boules entre eux en cours de partie.

6 Aire de jeu:

Si le petit est déplacé, mais qu'il ne sort pas des limites du jeu, le coup est rejoué ou non, à la convenance des 2 équipes. Un coup est annulé si le petit après réflexion sur un obstacle revient en arrière et franchi la moitié de l'allée. Si la première boule jouée sort du jeu elle est considérée comme jouée et c'est à l'adversaire de jouer.

Toute boule sortie du jeu et qui revient après réflexion sur un obstacle extérieur est annulée. Le coup est annulé si le petit mis hors-jeu revient. Toute boule montée sur un groupe de boules n'est pas considéré comme hors-jeu. Sera considéré dehors toute boule restée en équilibre sur la bande

ou coincé entre 2 planches.

Lorsqu'une boule est cassée au cour du jeu, c'est le plus gros morceau qui compte. Toutes les conséquences, boules ou petit déplacés par les différents éclats, sont bonnes.

Toute boule enlevée avant la fin du coup sera considérée comme nulle. Si le petit est enlevé avant la fin du coup, les adversaires marquent comme points le nombre de boules restant à jouer plus les points éventuellement en place. Toute boule qui frappe le fond de l'allée et qui revient à plus d'1 mètre est annulée. Si une boule venant frapper le fond de l'allée rentre en contact avec une ou plusieurs boules ou le petit, elle est : Bonne si elle reste à moins d'1 mètre du fond, mauvaise si elle sort du mètre.

Le petit ou les boules qui se trouvent dans le mètre et qui seraient frappés lors de ce retour du fond restent sur leur nouvel emplacement.

Il est interdit de modifier le terrain à partir du 1^{er} lancer du petit de la partie à l'exception des traces faites par le dernier lancer de l'adversaire.

7 Ordre de jeu en cas d'égalité

Lorsque deux boules adverses sont à égales distance du petit ou le touchent soit directement ou indirectement, par ce que des corpuscules étrangers se sont fixés par adhérence ou attraction, l'équipe ayant joué la dernière et n'ayant pas acquis le point, doit rejouer. En cas de situation inchangée, l'équipe adverse joue ensuite et l'alternat continue autant que la situation demeure inchangée. Si la position des boules ne change pas avant la fin, le coup est nul. Cette même règle s'applique lorsque la première boule jouée est tirée et que les deux boules vont hors jeu. L'équipe qui a tiré doit jouer.

8 Mesure des points:

En cas de doute, la mesure doit être faite en premier par un joueur de l'équipe ayant lancé la dernière boule, l'équipe adverse peut par la suite, mesurer. Si le doute persiste il sera fait appel à un responsable de l'organisation dont la décision sera obligatoirement admise. On peut mesurer à chaque instant de la partie même si l'adversaire n'a plus de boules. Si au cours d'une mesure un joueur bouge le petit ou la boule de l'adversaire le point appartient à ce dernier. Si un joueur recule sa boule, la mesure se fera au nouvel endroit. Le coup est nul au cas où la faute incombe à l'arbitre. Il est permis de lever une boule gênante pour mesurer.

Une boule ou le petit bougé par un animal ou un spectateur est remise à sa place, toute boule arrêtée, freinée, ou accélérée par la même cause sera rejouée.

Lorsqu'un joueur lance par erreur la boule de l'adversaire, celle-ci sera enlevée et rendue à l'adversaire et la boule correspondant au joueur sera annulée. Lorsqu'un joueur lance par erreur la boule d'un de ses équipiers, celle-ci sera considérée comme bonne mais devra rester en place. Le partenaire devra jouer la boule de celui ayant commis l'erreur.

Toute boule jouée et touchée par un adversaire est à rejouer et toute boule

touchée par un partenaire est annulée.

Tout joueur (équipe) surpris à modifier volontairement la position des boules jouées sera déclaré perdant avec un score de 10 points à 0.

2)CHAMPIONNAT

Les joueurs étant licenciés pour le championnat, ils se doivent de respecter le règlement mis en place par la FNSMR pour ce championnat. (voir règle 7, « le jeu »)

1 Les Matches:

La date des matchs est déterminée par la fédération lors de la réunion « calendrier ». Un arrangement peut-être demandé pour un avancement ou un report, mais les 2 équipes doivent être d'accord. Sinon, c'est le jour prévu qui est appliqué. Les matchs se jouent le samedi.

Pen-eus-Pen: 4 parties avec 4 joueurs différents par équipe

Doublettes: 4 parties, 2 doublettes de 2 joueurs par équipe contre 2 doublettes de 2 joueurs de l'autre équipe. 2 joueurs ne peuvent pas jouer 2 fois l'un contre l'autre en doublette

Quadrette: 1 partie

Total: 9 parties par équipe

2 Les Points

Pen-eus-Pen victoire 1 point

Doublettes victoire 2 points

Quadrettes victoire 3 points

3 Les Allées

2 allées couvertes minimum

Marquage au sol fait pour les traits de 1,50m des poseurs et de 2,50m des tireurs.

4 La Feuille de match

La feuille de match doit être remplie, signée des 2 capitaines des 2 équipes avant le début des premières parties.

L'équipe qui reçoit, remplit la feuille de match la première, l'équipe visiteuse ensuite, mais en ayant identifié les participants aux différents match avant.

Tous les joueurs doivent être licenciés, et avoir leur licence avec eux

5 Les Horaires

Début des Pen-eus-Pen, minimum 2 parties, 14 Heures

14H15: pénalité 5-0

14h30: pénalité 10-0

Début deuxième série Pen-eus-Pen:14h30

14h45: pénalité 5-0

15h00: pénalité 10-0

Si l'équipe n'est pas complète à 15H, le match est perdu.

6 Les Equipes

Une équipe doit être composée de 4 joueurs minimum. Sur la feuille de match, il peut y avoir 16 noms. Tous doivent être licenciés et appartenir à cette équipe inscrite en début de saison, ils ne pourront jouer que dans cette équipe durant la saison du championnat.

Peuvent être licenciés pour ce championnat par équipe, les joueuses et joueurs ayant 17 ans et plus.

En cas de force majeure, la partie de Quadrette peut se jouer à 3 joueurs (6 boules contre 8 boules pour l'autre équipe).

7 Le Jeu

Lorsque qu'une équipe joue, l'équipe qui ne joue pas sort de l'allée, s'il n'y a pas de place, elle se positionne dans le milieu de l'allée en faisant attention à ne pas gêner l'adversaire.

Chaque joueur dispose de 2 minutes au maximum pour jouer sa boule, dès que le point est confirmé. Le non respect entrainera des pénalités.

1: rappel à l'ordre

2: boule annulée

3: joueur exclu de la partie par son capitaine

Le comportement des joueurs dans les allées et autour des allées doit être en conformité avec le règlement. Le capitaine est responsable de ses co-équipiers, de leur comportement, de leur état physique et mental, ainsi que des supporters et spectateurs.

Pendant les parties il ne doit y avoir ni alcool, ni tabac, ni substances non autorisées dans les allées.

Les capitaines ont un rôle d'arbitre.

3) SECTION BOULE BRETONNE

La section Boule Bretonne de la FNSMR a le droit de modifier le présent règlement si besoin.

Qui pourra modifier le règlement ? Qui constituera la section Boule Bretonne?)