



## RÈGLES ET RÈGLEMENTS LIGUE DE BOCCE

### GÉNÉRAL (Janvier 2023)

- 1) A) Les joueurs désirant s'inscrire au jeu de Bocce doivent le faire en complétant le formulaire d'inscription des membres du club Alouette. Nous suggérons à toute personne prévoyant être absent(e) pour plus de deux semaines au cours de la saison, de bien vouloir s'inscrire comme substitut. **Une personne s'absentant plus de deux semaines pourrait se voir refuser un retour au jeu durant la présente saison ou la saison suivante.**  
B) **Il en va de même pour un joueur qui refuse de jouer après que les équipes soient formées. (à moins que ce soit pour des raisons de maladie).**
- 2) Toutes les équipes sont formées en début de saison de façon aléatoire. Chaque équipe comprend un joueur dans chacune des classifications (A+, B-, C+ et D- ou A-, B+, C- et D+). La classification de chaque joueur est attribuée par les membres du comité de classification avant la formation des équipes.
- 3) Tout joueur ne pouvant être présent pour une ou plusieurs joutes prévues au calendrier devra aviser Claude-Chayer (954-512-7008, 400-217, [chayerclaude7@gmail.com](mailto:chayerclaude7@gmail.com)) de son absence le mardi précédent la rencontre au plus tard à 13 heures afin de permettre à ce dernier de trouver un remplaçant. Les capitaines seront avisés du remplaçant, par téléphone ou par courriel, le plutôt possible. \*
- 4) Le capitaine d'une équipe est normalement celui ou celle avec la classification **A**. Par contre si cette personne ne veut ou ne peut pas assumer les tâches de capitaine, il (elle) devra désigner un capitaine parmi les membres de son équipe. Il est entendu que cette personne perdra ses droits de capitaine

**Le capitaine est responsable de la présence de tous ses joueurs au moins 20 minutes avant l'heure prévue pour la joute et doit en aviser le responsable du bocce avant ou lors du tirage au sort. Les Capitaines ont les coordonnées de leurs joueurs pour les rejoindre si nécessaire.**

- 5) Toutes les équipes doivent être présentes au moins vingt (**20**) minutes avant l'heure prévue pour la joute. Tout joueur absent à ce moment sera remplacé par un substitut.

**Lorsqu'un substitut est désigné, le joueur remplacé ne pourra participer à la partie.**

- 6) Règle concernant les remplacements \* :

Un joueur absent est remplacé par un joueur de la même classification : (A, B, C, ou D). Les joueurs de la liste des substituts sont d'abord contactés et si aucun n'est disponible, et afin d'éviter du favoritisme et du mécontentement, le remplaçant est choisi dans une autre section avec le même numéro d'équipe, dans l'ordre suivant selon la disponibilité du joueur :

Nord est remplacé par un joueur de la section :    1) Est    2) Ouest    3) Sud

Sud est remplacé par un joueur de la section :    1) Ouest    2) Est    3) Nord

Ouest est remplacé par un joueur de la section :    1) Sud    2) Nord    3) Est

Est est remplacé par un joueur de la section :    1) Nord    2) Sud    3) Ouest

Ex. : Un joueur dans l'équipe Nord 04 est remplacé par un joueur de l'équipe Est 04, sinon disponible par un joueur de l'équipe Ouest 04 et sinon disponible par un joueur de l'équipe Sud 04.

- 7) Gagnant de Section :

- l'équipe gagnante sera l'équipe ayant remporté le plus grand nombre de parties;
- s'il y a égalité, l'équipe gagnante sera celle qui aura accumulé le plus grand nombre de points;
- toutefois, si plus d'une équipe ont accumulé le même nombre de points, une partie sera disputée entre ces équipes et le gagnant passera à l'étape suivante.

\* S'applique aux parties du jeudi seulement

## RÈGLES DU JEU (Nov 2022)

1. Un tirage au sort déterminera l'équipe qui amorcera la partie et le gagnant de ce tirage au sort choisira également la couleur des boules.
2. L'équipe qui amorce la partie doit lancer le "pallino" dans une position valide, soit au-delà de la ligne du centre et en deçà de la ligne arrière. Si le "pallino" est moins de douze (12) pouces de la bande latérale, l'arbitre le placera dans une position valide. Si après une première tentative l'équipe qui amorce le jeu n'arrive pas à placer le "pallino" dans une position valide, l'équipe adverse lancera le "pallino". Cette équipe débutera la partie si le "pallino" est dans une position valide, sinon l'arbitre le placera dans une position valide et l'équipe initiale commencera la partie.
3. Le "pallino" demeure en jeu à moins qu'il ne quitte le terrain. Dans ce cas, la séquence prend fin et le jeu reprend à l'autre extrémité du terrain. La même équipe lance le "pallino" valide.
4. Une boule qui heurte la bande arrière du terrain est morte à moins qu'elle ne heurte une bande de côté ou une autre boule avant de frapper la bande arrière. Dans ce cas, toutes les boules sont valides. Une boule qui sort à l'extérieur du terrain est également morte.
5. Si la première boule lancée par la première équipe frappe la bande arrière sans d'abord toucher le "pallino" ou une bande de côté, la boule est hors-jeu et l'équipe doit lancer une nouvelle boule jusqu'à ce qu'un point initial soit marqué.
6. Une boule qui ne touche pas une autre boule ou une bande de côté, qui touche la bande arrière et revient en jeu est hors jeu. Le "pallino" et la/les boule(s) qui ont été heurtés sont replacés approximativement à leur position originale.
7. Les joueurs ne doivent pas empiéter sur la ligne de tir en lançant le "pallino" ou leur boule. Si cela arrive, dans le cas du "pallino", celui-ci est lancé par l'autre équipe. Dans le cas d'une boule, celle-ci est retirée du jeu et le jeu continue avec l'équipe adverse. Les boules qui ont été heurtées par ce tir doivent être replacées approximativement à leur position originale.
8. Les joueurs peuvent utiliser la bande latérale en tout temps.
9. L'organisation décidera du nombre de points nécessaires pour gagner un match. Cependant, ils ne devront pas excéder douze (12) points.
10. Tous les joueurs doivent se tenir à l'extérieur du terrain lorsque les membres de l'équipe adverse décochent leur tir.
11. Le tir "volo" consiste à tirer la boule en hauteur, au-delà de la ligne du centre du terrain. Ce tir n'est pas permis, et la boule lancée est déclarée morte. S'il y a des boules déplacées, elles seront replacées approximativement à leur position originale.
12. Lorsqu'il y a égalité entre deux boules, il faut battre la boule dominante (ou la première boule) et non l'égaliser. Si la séquence prend fin et qu'il y a égalité, aucun point n'est accordé et le jeu reprend à l'autre extrémité du terrain. L'équipe qui lance le "pallino" est la même que celle qui avait débuté la séquence précédente.
13. Lorsqu'un joueur lance une boule de la mauvaise couleur, il doit simplement la remplacer par la boule de la bonne couleur là où la boule lancée s'arrête.
14. Si un joueur joue avant son tour, à moins que ce soit une mauvaise décision de l'arbitre, l'équipe adverse peut laisser le tout tel quel, y compris la boule lancée, ou replacer toute boule déplacée approximativement à sa position originale et retirer la boule lancée. Dans le cas d'une mauvaise décision de l'arbitre, la boule est retournée à l'équipe qui l'a lancée seulement si cette boule a été lancée de façon à ne pas déranger le jeu existant (lancé 'chicken').
15. Lorsqu'un joueur lance plus de boules qu'il n'est permis, l'équipe adverse peut accepter le résultat du roulé illégal ou retirer la boule illégale et replacer toutes les boules dispersées à leur position originale.

16. Les capitaines d'équipes doivent désigner un assistant-capitaine situé à l'autre extrémité du terrain pour demander que l'on mesure la distance de toute boule, à n'importe quel moment. Seuls ces deux personnes peuvent exiger une mesure. Toutefois si une équipe demande plus de trois (3) mesurages sans avoir gain de cause au cours d'une partie, l'équipe perd son droit de faire appel à un mesurage pour le reste de la partie.

Note : Les joueurs doivent retourner à leur siège lorsque l'arbitre effectue un mesurage.

17. Seulement un joueur de chaque équipe doit procéder à la récupération des boules à chaque bout du terrain. L'arbitre ne doit pas toucher aux boules à moins qu'une ou des boules nuisent au mesurage.
18. Les joueurs de l'équipe adverse ne doivent pas déranger le joueur qui est en position de lancer sa boule par des paroles ou des bruits, si ça se produit l'équipe recevra un avertissement de l'arbitre. Lors d'un deuxième avertissement de l'arbitre un (1) point sera enlevé à l'équipe en faute.
19. Lors du jeu, la seule personne admise sur le terrain est l'arbitre. Toutefois, les capitaines ou leur assistants-capitaines situés à l'autre extrémité du terrain peuvent s'avancer sur le terrain pour demander à l'arbitre de mesurer la distance entre les boules.
20. Tout différend sur l'interprétation des règles sera résolu par l'arbitre en chef.

## Recommandation

Afin d'éviter tout accident, il est recommandé que chaque joueur porte des souliers plats fermés, tels que des espadrilles.