



## RÈGLES ET RÈGLEMENTS LIGUE DE BOCCE

### RÈGLES GÉNÉRALES (Janvier 2024)

- 1) 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 et/ou la saison suivante. (À moins que ce soit pour des raisons de maladie). Il en va de même pour un joueur qui refuse de jouer après que les équipes soient formées.**
- 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 Gilles Racine (581-882-7275, 200-211, [racine.gilles@hotmail.com](mailto:racine.gilles@hotmail.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 plus tôt 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.
- 5) Toutes les équipes doivent être présentes au moins vingt (**20**) minutes avant l'heure prévue pour la joute.
- 6) 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, le remplaçant est choisi parmi les joueurs réguliers.
- 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;
  - s'il y a encore égalité, l'équipe gagnante sera celle qui aura alloué le moins de points;
  - si l'égalité persiste, une partie sera disputé entre ces équipes et le gagnant passera à l'étape suivante.

\* S'applique aux parties du jeudi seulement

## RÈGLEMENTS DU JEU (Janvier 2024)

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 hors-jeu à moins qu'elle ne heurte une bande de côté ou une autre boule avant de frapper la bande arrière. Une boule qui sort à l'extérieur du terrain est hors-jeu. Si des boules ou le "pallino" ont été heurtés ils doivent être replacés à leur position initiale.
5. Si la première boule lancée après le "pallino" 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. Une boule hors-jeu est retirée du jeu.
6. 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.
7. Les joueurs peuvent utiliser la bande latérale en tout temps.
8. L'organisation décidera du nombre de points nécessaires pour gagner un match. Cependant, ils ne devront pas excéder douze (12) points.
9. Tous les joueurs doivent se tenir à l'extérieur du terrain lorsqu'un joueur décoche son tir. Il en va de même pour les arbitres dans la mesure du possible.
10. Le tir "volo" consiste à tirer la boule en hauteur. 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.
11. Lorsqu'il y a égalité entre deux boules, il faut battre la boule dominante (ou la première boule). 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.
12. 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.
13. Lorsqu'un joueur lance plus de boules qu'il n'est permis ou joue avant son tour, le capitaine de l'équipe adverse peut accepter le résultat du roulé illégal ou demander de retirer la boule illégale et replacer toutes les boules dispersées à leur position originale.
14. Les joueurs désignés pour récupérer les boules, habituellement le capitaine et son assistant, peuvent demander un mesurage en tout temps. 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.
15. Les joueurs qui récupèrent les boules ne peuvent le faire que lorsque l'arbitre a donné sa décision finale.
16. 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 inappropriés, 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.
17. 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.