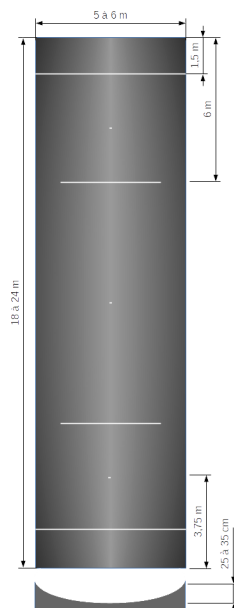


Le règlement de la boule de fort

FFBDF FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BOULE DE FORT

Article 1 :



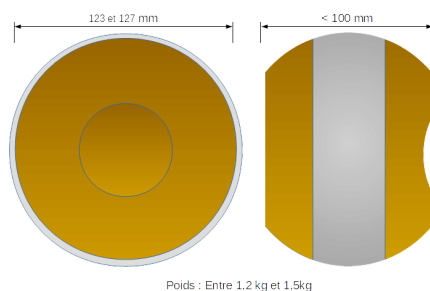
Le Jeu : Longueur de 18 à 24 m (environ), largeur de 5 m à 6 m (environ), marqué de 4 lignes blanches : 2 lignes à 1,5 m des planches des bouts tracées d'un bord à l'autre du jeu d'une largeur minimum de 2 cm, servent à délimiter la position du joueur. Les deux autres lignes, situées à 6 m des planches des bouts, donnent l'intervalle dans lequel le maître doit se situer au départ de chaque coup.

Les bouts des jeux doivent être équipés d'un dispositif réglable de façon à ce que les boules ne puissent ni sortir ni reculer sans jamais être bloquées.

Les planches font partie intégrante de la surface du jeu y compris le dessus des planches et des frises.

Pour le respect du jeu, les joueurs doivent s'équiper de chaussons. Sauf cas exceptionnel.

Article 2 :



Poids : Entre 1.2 kg et 1.5kg

La Boule : Le diamètre roulant doit être compris entre 123 et 127 mm, son épaisseur ne doit pas excéder 100 mm (il sera toléré une épaisseur allant jusqu'à 102 mm pour les boules déjà existantes) et son poids a pour valeurs extrêmes 1,2 kg et 1,5 kg.

Les joueurs peuvent exceptionnellement changer de boules en cours de partie en cas de bris de boule.

Les joueurs peuvent poser leurs boules sur le dessus des planches sans aucune pénalité.

Le maître : Le diamètre du maître doit être compris entre 80 et 90 mm.

Article 3 :

Les parties : Les parties de boules se jouent entre équipes de 2 ou 3 joueurs disposant de 2 boules chacun. Quelquefois elles se jouent à 1 contre 1 avec 3 boules par joueur et même parfois à 4 contre 4 avec 1 boule chacun. L'équipe gagnante est celle qui a marqué 10 points la première.

Dans une compétition fédérale, les équipes sont formées de joueurs appartenant à la même société et élus sociétaires. La finale se joue en 12 points. L'affichage des tableaux des parties est recommandé.

Article 4 :

Début de partie : Les coups d'essai doivent commencer à l'heure prévue et seront en tout état de cause terminés à l'issue des 15 mn de tolérance, uniquement pour la première partie. Si l'équipe est toujours absente à la fin des 15 mn, elle est déclarée forfait. En cas de forfait d'une équipe, il est accordé à l'équipe présente deux coups d'essai aller-retour.

En cas de forfait en première partie, un coup d'essai aller-retour sera autorisé avant la reprise.

Dans une série à 3, c'est toujours l'équipe qui n'a pas joué qui débute la reprise.

Article 5 :

Remplacement d'un joueur : Au cours d'un challenge, en cas d'absence de joueurs, un remplacement est autorisé pour les parties à 2 contre 2, et deux remplacements pour les parties à 3 contre 3 et 4 contre 4, à condition que ces joueurs n'aient pas participé au dit challenge. Un seul remplacement sera possible jusqu'aux quarts de finale inclus. Si une équipe est incomplète, le joueur présent peut concourir avec ses 2 boules sans qu'aucune boule supplémentaire ne soit autorisée. Le joueur absent peut entrer en cours de partie une fois le coup de boule terminé dès la mène suivante.

Un joueur faisant partie d'une équipe éliminée d'un challenge ne peut pas concourir dans cette même compétition en changeant d'équipe. Un joueur ayant été remplacé ne peut pas reprendre sa place dans le challenge.

Article 6 :

a) Position du maître : Le maître est poussé au pied (entre les lignes tracées sur le jeu) de telle sorte qu'il puisse s'arrêter seul. S'il s'arrête en dehors de ces limites, il est poussé une nouvelle fois au pied de façon à ce qu'il s'immobilise seul. Dans tous les cas, le joueur qui positionne le maître doit être situé entre la planche et la ligne des 1,5 m. Après les coups d'essai, le maître sera mis à 2,25 m de la ligne des 1,5 m.

Le maître est remis au centre du jeu systématiquement si :

Après un tir, il revient vers la ligne des 6 m du départ et la dépasse en totalité à l'aplomb, même si l'une des équipes n'a plus de boules.

- le maître sort de l'aire du jeu ou heurte un obstacle l'empêchant de sortir (pieds de spectateurs, grillage, poteaux, ...)
- le maître ne touche plus l'aire de jeu
- Si une boule se trouve juste au centre du jeu, le maître est placé devant pour être visible du joueur.
- Pour éviter les sorties intempestives du maître dans certains jeux, il peut être nécessaire d'aménager les bouts ou de changer les maîtres.

b) Mène nulle : La mène est annulée lorsqu'une boule sort de l'aire de jeu, y revient et modifie le coup.

c) Boule retirée du jeu : Une boule est retirée du jeu et annulée lorsque :

- elle revient vers la ligne des 1,5 m du départ et la dépasse en totalité, à l'aplomb,
- elle sort de l'aire de jeu ou heurte un obstacle,
- elle ne touche plus l'aire de jeu,
- voir aussi, l'article 7.

d) Position du joueur : Avant de rouler ou tirer, le joueur doit se situer entre la ligne des 1,5 m et la planche, ligne qu'il ne doit toucher en aucun cas. Au moment de jouer sa boule, il doit être seul dans cet espace et il doit attendre que toutes les boules et le maître soient complètement immobilisés dans le jeu. En cas d'affluence dans les allées, les joueurs sont autorisés à se déplacer dans l'aire de jeu.

e) Points litigieux : Les distances des boules au maître sont mesurées à l'aide de "bauges" ou de tout autre moyen dont disposent les sociétés ou les joueurs. C'est à l'équipe qui a joué en dernier de "bauger". Si, en "baugeant", un joueur déplace soit le maître soit une boule, il perd automatiquement le point au bénéfice de son adversaire. Le maître est remis approximativement à la même place s'il reste des boules à jouer.

En cas d'égalité de distance ou de tout touche, le principe suivant est adopté : c'est le dernier qui a joué qui rejoue une boule. S'il n'y a pas de changement visuel, chaque équipe joue à tour de rôle jusqu'à ce que le point soit acquis. Si toutes les boules sont jouées, le coup est déclaré nul et le jeu repart dans l'autre sens.

S'il est fait appel à un commissaire pour "bauger" un point litigieux, le commissaire sera seul dans le jeu pour prendre la décision qui sera sans appel.

Article 7 :

Joueur distrait : Si un joueur joue une boule appartenant à l'équipe adverse, la boule est retirée du jeu et restituée à son propriétaire, mais le joueur distrait est ainsi pénalisé d'une boule, et le jeu continue.

Si un joueur joue une boule appartenant à son partenaire, la boule est considérée comme jouée et ne doit pas être remplacée. Le partenaire dont la boule a été jouée, continue le coup avec la (les) boule(s) restante(s).

Il est conseillé à chaque joueur de personnaliser ses boules. Pendant un coup de boule, un joueur ne doit pas se déplacer avec une boule à la main, en dehors de l'aire de jeu.

Article 8 :

Respect d'autrui : Au cours des parties, une correction absolue est demandée aux joueurs. Un joueur qui se conduirait de manière incorrecte, qui serait vêtu de façon indélicate ou qui ferait état de violence soit physique soit verbale, sera immédiatement sanctionné, entraînant de fait la disqualification de son équipe. Il en est de même pour tout joueur qui tiendrait des propos inconvenants envers ses adversaires, ou toute personne chargée de faire appliquer le présent règlement. Les spectateurs sont également concernés par cet article.

Article 9 :

Non-respect du règlement : En cas de non-respect du règlement, de contestation ou de tout autre fait ayant lieu dans une partie, le responsable de secteur ou le commissaire de jeu délégué, intervient afin de prendre une décision, laquelle est sans appel.

Article 10 :

Assurance : Les organisateurs des challenges apportent tout leur soin à l'organisation et au bon déroulement des parties de boule. La couverture d'une assurance responsabilité civile est obligatoire pour toutes les sociétés qui organisent des challenges ou toute autre manifestation.

Appliquer le règlement intelligemment.

Adopté à Angers, le 18 mai 2019

Application au 1er janvier 2020

Le Secrétaire de la F.F.B.D.F.

Le Président de la F.F.B.D.F.

Jean-Claude CHAUVAT

Hubert LAFUENTE