

Règles du jeu Boulingrin – traduit de la version du 29.05.2024 de Swiss Bowls

1. Joueurs / équipes

1.1 Single

2 joueurs jouent l'un contre l'autre dans un ordre alterné avec 4 boules par end.

1.2 Équipes

1.2.1 Paires

2 joueurs par équipe avec 4 ou 6 boules par équipe (2 + 2 ou 3 + 3) par end. Le front et le backend (ordre des joueurs) restent inchangés pour toute la partie.

1.2.2 Triplettes

3 joueurs par équipe avec 6 boules par équipe (3x 2) par end. Lead, Second et Third/Skip restent inchangés pour toute la partie.

1.2.3 Quadrettes

4 joueurs par équipe avec 8 boules par équipe (4x 2) par end. Lead, Second, Third et Skip restent inchangés pour toute la partie.

2. Jeu et évaluation du jeu (général)

2.1. Set

Un set se compose de 7 ends (championnats internationaux 9 - 18 ends).

2.2 Jeu

Un match se compose de 2 sets de 7 ends (International 2 sets de 9 ends ou 1 set jusqu'à 18 points ou 1 set à 21 points).

2.3 Classement

2.3.1 Gagner un set

Un set est gagné par la partie qui a le plus de points sur les 7 ends. Si le nombre de points est identique, le set est considéré comme nul.

2.3.2 Gagner une partie

Un match est gagné par la partie qui a remporté le plus de sets.

Tournois : l'organisateur est libre de décider si et quand il faut jouer avec ou sans tie-break et quand.

Lors des Championnat Suisse, il y a des matchs nuls pendant le tour préliminaire (round-robin, matchs de groupe) (1 point de match par partie).

Lors du tour final des CS, des tie-breaks sont joués, mais seul l'end est pris en compte - le nombre de points n'est pas pertinent.

Lors des matchs de qualification (pour les CS ou les événements internationaux), les tie-breaks peuvent déjà être joués dans le round-robin.

2.3.3 End nul

Une finale est considérée comme une finale nulle (0:0) lorsque deux boules adverses touchent tous les deux le jack ou que le shot ne peut pas être déterminé de manière univoque en mesurant avec les moyens à disposition.

2.4. L'échauffement

- Chaque équipe est libre de s'entraîner. S'il le souhaite, chaque joueur peut jouer deux boules (ou plus, selon le règlement du tournoi) dans les deux sens.

2.5 Toss (pile ou face)

- Au début du jeu, un Toss détermine l'option de sélection, c'est-à-dire que celui qui gagne le Toss a le choix de commencer le jeu ou de le confier à son adversaire. Au cours d'un set, l'équipe victorieuse de l'end terminé doit commencer l'end suivant.
- Le gagnant du premier set commence le deuxième set ; en cas d'égalité au premier set, l'équipe qui a gagné le dernier end du premier set commence le jeu.
- Avant le début d'un tie-break, l'option de sélection est à nouveau tirée. Les ends suivants sont commencés par l'équipe qui a gagné le premier end. Si le score est de 1:1 après deux finales de tie-break, on tire à nouveau pour l'option de sélection.

2.6 Évaluation du jeu

- Par set gagné = 2 points / en cas de set nul = 1 point par set.
- Victoire par forfait = 4 points, 10 ends, 14 shots (avec 7 ends par set)
- Un forfait est déclaré quand :
 - Celui qui n'est pas prêt pour la première boule 5 minutes après le début du programme perd le premier set (victoire par forfait = 2 points, 5 ends, 7 shots (avec 7 ends par set)).
 - Celui qui n'est pas prêt pour première boule 20 minutes après le début du programme perd le deuxième set (victoire par forfait = 2 points, 5 ends, 7 shots (avec 7 ends par set)).
- Avec 9 ends par set, victoire par forfait = 2 points, 7 ends, 9 shoots par set.
En cas de retard dans le programme de jeu, les 5/ 20 minutes à partir du début des autres parties s'appliquent.

2.7 Critères de classement

Les critères suivants s'appliquent au classement final d'un tournoi ou au classement intermédiaire avant les finales :

1. le nombre de points de match/set obtenus
2. la différence de points
3. le nombre de points réalisés
4. le nombre d'ends gagnés
5. la rencontre directe
6. jeu de boules

Selon le tournoi / le championnat, d'autres ordres et critères peuvent être appliqués (p. ex. points / ends / boules).

3. matériel de jeu

3.1 Jack au début de l'end

- Le Jack est joué par la partie qui commence l'end.
- Le Jack doit s'arrêter à une distance minimale de 18 m (20 m à partir de la ligne de fond, si le tapis de jeu est à 2 m du fossé). Pour chaque mètre ou marque où le tapis de jeu se trouve plus en avant, la distance minimale du jack se déplace

également du même nombre de mètres ou de marques vers l'arrière. Il doit alors toucher au moins la marque correspondante la plus courte dans la tête du jeu.

- Si le jack s'arrête à moins de 2 mètres de la ligne de fond dans la tête du jeu, il est placé sur la ligne centrale à une distance de 2 mètres de la ligne de fond.
- Si le jack est joué à l'arrière ou sur le côté, ou s'il n'atteint pas la longueur minimale, il n'est pas valable et le joueur adverse peut replacer le tapis et jouer le jack. Si le jack joué par l'adversaire n'est pas valable non plus, il est placé sur la ligne centrale à la longueur maximale du jack et le joueur qui a ouvert peut replacer le tapis à l'un des points de repère.

3.2 Jack et Toucher pendant le jeu

- Si le jack quitte la piste par le côté, même dans le fossé, il est placé sur les points de repositionnement (Respotting point) correspondants. (150cm à gauche et à droite de la ligne du centre, sur la ligne à 2m du fossé, (selon les mesures de rink de Swiss Bowls du 12.01.2023) Si le point de repositionnement est caché par une boule, le Jack est placé à 2cm de la boule vers le centre de la piste.
- Si le jack quitte la piste vers le bas, la mesure est prise à partir de l'endroit où le jack a été posé dans le fossé.
- Si la boule qui a touché le jack quitte également la piste vers l'arrière ("Toucher"), elle reste valablement dans le fossé, là où elle s'est arrêtée.
- Si la boule qui a touché le jack ("Toucher") quitte la piste latéralement, même dans le fossé, elle n'est pas valable et doit être retiré du jeu.
- Jack et Toucher dans le fossé (pour une profondeur de fossé < 50mm) doivent se trouver à une distance de 15cm du bord du tapis, respectivement de la marque du bord du fossé sur le tapis, s'ils restent plus près de la piste de jeu, ils doivent être déplacés à cette distance.
- Jack et Toucher sont placés au milieu du fossé, à l'endroit où ils ont touché ou traversé la ligne de fond, s'ils ont quitté le fossé vers l'avant ou l'arrière. Si la position exacte ne peut pas être déterminée de manière décisive pour le jeu, l'end doit être rejoué.
- Jack et Toucher dans le fossé sont marqués et, s'ils sont déplacés, remis à leur place initiale.

Sur les installations conformes à la fédération mondiale World Bowls, le fossé et la paroi arrière sont soumis à la règle suivante :

- Si le Jack ou le Toucher rebondit sur le mur arrière de la piste, il reste à l'endroit où il a été placé sur le terrain.

3.3 Boules

Pour être valable, une boule doit s'arrêter au moins après le milieu de la piste (milieu entre les 2 fossés).

- Si une boule sort de la piste (sur le côté ou à l'arrière), elle n'est pas valable (exception voir point 3.2).
- Après que toutes les boules ont été jouées en une seule fois ou se sont arrêtés, une partie peut demander une fenêtre de temps de 30 secondes. Pendant ces 30 secondes, une boule qui se pose/basculé encore sans influence extérieure est considéré comme une boule valable dans la position finale basculée.

- L'avant-dernière boule d'une fin de partie ne doit pas être jouée.

3.4 Tapis de jeu

- Le tapis est placé par le joueur qui commence, dans le sens de la longueur, avec le bord avant, sur une marque de jeu, au minimum 2 mètres avant le fossé, au maximum sur la longueur de Jack la plus courte, au centre de la piste.
- Le tapis de jeu peut être placé à n'importe quel autre "mètre" des marques. Pour chaque mètre ou marque où le tapis est placé plus en avant, la distance minimale du jack se déplace également du même nombre de mètres ou de marques vers l'arrière.
- Le joueur qui lance doit avoir un pied en contact avec le tapis ou au-dessus (90°) pendant le lancer, jusqu'à ce que la boule ait quitté la main de lancer.

3.5 Voir la situation de jeu

- Les joueurs/joueuses actifs se tiennent dans la zone de lancer, derrière le centre de la piste.
- Chaque équipe peut voir la situation dans la tête au maximum une fois par end par le joueur qui joue. Cela ne doit pas nécessairement se faire avant de jouer la dernière boule.
- Si cette règle n'est pas respectée parce que le joueur a vu plusieurs fois la situation dans la tête pendant le même end, la boule suivante ne peut plus être jouée.
- Lors de l'observation de la situation de jeu, la boule à jouer doit être laissée dans la zone de jeu, sur ou derrière le tapis de jeu. En cas de dépassement de la zone de jeu avec la boule, cette boule est considérée comme jouée.
- Un joueur peut suivre directement la boule qu'il a jouée, mais doit se tenir immobile à l'arrière de la tête le plus rapidement possible lorsque sa boule s'est arrêtée, afin de ne pas gêner son adversaire lors de la remise.

3.6 Marqueurs (toutes les désignations sont bien entendu "neutres pour les sexes")

Un "marqueur" doit être utilisé dans chaque match de simples. Dans la mesure du possible, chaque club désigne un "responsable" qui veille à ce qu'un marqueur de son club (participant ou accompagnateur connaissant les règles) soit prêt au début du match. Si cela n'est pas possible pour un club, le responsable du club se concerta avec l'organisateur avant le début du tournoi. Dans ce cas, l'organisateur doit désigner un marqueur.

Tâches du marqueur

Le marqueur se comporte de manière neutre et ne fait de lui-même aucune remarque de quelque nature que ce soit et n'exerce aucune influence active sur le déroulement du jeu !

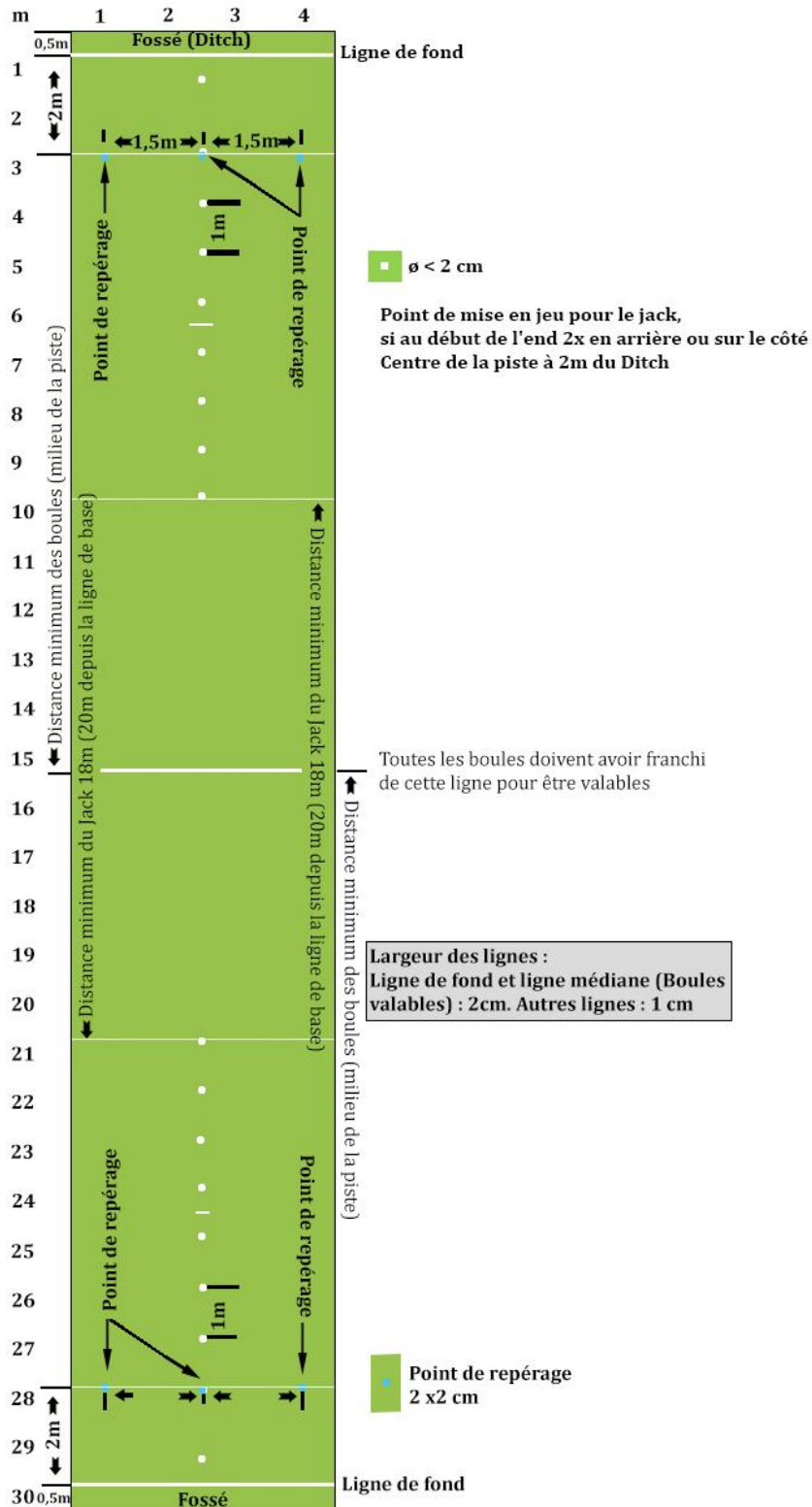
- Ce n'est que sur demande du joueur actif qu'il donne des informations (en son âme et conscience) sur : l'emplacement du jack, le shot, la seconde, la distance entre le shot et le jack.
- Place le jack au centre du ring
- Observe où le jack sort latéralement de la piste et le place sur le point de repêchage correspondant.

- Marque le "Toucher".
- Marque la position du Jack et des "Touchers" dans le "Fossé".
- Enlève les boules non valables (-> les place derrière la barre du "Fossé").
- Tient à jour la carte de score
- Compare le résultat de la carte de score avec le résultat sur le tableau de score à tout moment (est utilisé par les joueurs ou un assistant).
- Observe la mesure (effectuée par les joueurs eux-mêmes) et signale aux joueurs les irrégularités de la mesure, ou peut, avec l'accord du joueur, prendre la mesure de l'adversaire.
- Mesure lui-même les scores, en accord avec les joueurs.
- Est responsable du fait que les joueurs signent la carte de score à la fin du match.

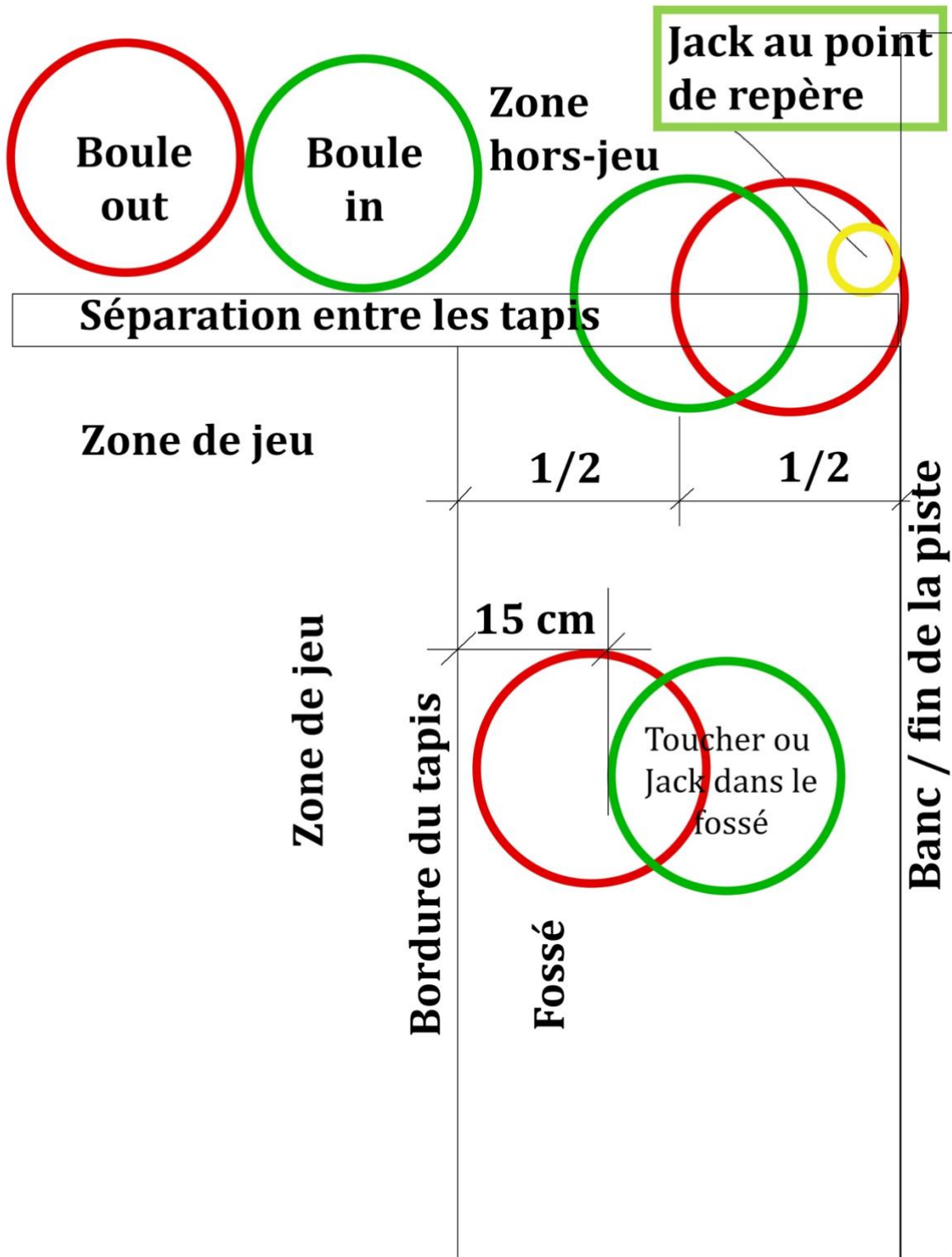
4. Mesures des pistes

Afin de mieux répondre aux exigences des World Bowls, il serait souhaitable de jouer sur des pistes de >31.00m de long et >4.60m de large en intérieur (en extérieur >4.30m). Dans les salles, les tapis peuvent être poussés ensemble afin qu'il n'y ait plus qu'un seul « fossé » latéral par piste.

MESURES DES PISTES - SWISS BOLWLS



Pistes sans fossé : situation dedans ou dehors



5. Explication des termes

Terme (anglais)	Signification
Backend/ Skip	Joueur n°2 dans une équipe de 2
Bank	Contour du rink (en dehors du fossé)
Bias	Forme de la boule qui donne une trajectoire courbe
Bowls	Boule qui répond aux exigences et aux normes
Ditch	Fossé, derrière la ligne de fond aux deux extrémités du ring (zone de 50cm, de la ligne de fond au bank)
End	Une manche jusqu'à ce que tous les boules aient été joués
Frontend/lead	Joueur n°1 dans une équipe de 2
Game	Un match complet avec des ends et des sets (éventuellement avec des tie-breaks)
Jack	Boule jaune ou blanche, qui est placée au début du end par le lead de l'équipe qui commence.
Marker	Marqueur
Mixed-Pairs	Match avec dans chaque équipe 1 homme et 1 femme
Pairs	Match avec 2 joueurs dans chaque équipe
Respotting Point	Point de repérage. Si le Jack quitte la piste latéralement pendant le jeu, il est placé sur le point de repérage à droite ou à gauche selon le côté où il est sorti.
Rink	Piste de jeu ; longueur 30m, hors-fossé, largeur 4 mètres. Selon WB : Indoor L=> 31.00m, B= 4.60m, Outdoor B=> 4.30m
Round-Robin	Mode de jeu : chaque joueur contre chaque joueur (à l'intérieur du groupe)
Set	Manche avec un certain nombre de ends
Shot	Meilleure boule
Shots	Toutes les boules qui marquent
Single	Match avec uniquement 2 joueurs l'un contre l'autre
Take Out	Une boule jouée rapidement avec l'objectif de déplacer des boules et/ou le jack.
Tie-Break	Joué en cas d'égalité dans les sets précédents au meilleur des 3 ends (classement des ends uniquement)
Toss	Tirage au sort pour déterminer qui peut décider de commencer le jeu ou non ou de laisser l'adversaire commencer. Le toss peut se faire par : - lancer une pièce de monnaie (pile ou face) - Faire rouler une boule (logo grand ou petit)
Toucher	Boule qui touche le jack après le lancer. Cette boule est marquée avec un spray de craie. Si un toucher est déplacé dans le fossé, il y reste et est valable.