

FÉDÉRATION FRANÇAISE DU JEU DE BOULES PARISIEN

*Déclarée à la Préfecture de Police
le 30 décembre 1933
enregistrée sous le n° 170.859*

*modifiée à la préfecture des Hauts de Seine
le 15 janvier 2011 réf : w922000882*



RÈGLEMENT

2011

SOMMAIRE

<i>PRÉLIMINAIRES</i>	1
I. CONSTITUTION DU TERRAIN D'UN JEU DE BERGES	1
II. MATÉRIEL DES JOUEURS	3
III. LES ÉQUIPES	3
<i>DÉFINITION DU JEU</i>	4
<i>RÈGLE DU JEU</i>	4
ART. 1.- LA PARTIE	4
ART. 2. - POSITION DES JOUEURS	4
ART. 3. - LANCER DU BUT	5
ART. 4. - LANCER DE BOULES	6
ART. 5. - LE POINT	6
ART. 6. - MARQUAGE DES BOULES	6
ART. 7. - LE POINTAGE	7
ART. 8. - LE TIR	7
ART. 9. - DÉPLACEMENT DU BUT	12
I - Par pointage.....	12
II - Par tir.....	12
III - Par un joueur.....	12
ART. 10. - DÉPLACEMENT DES BOULES	13
I - Par pointage.....	13
II - Par tir.....	13
III - Par un joueur.....	14
IV - Boules qui sortent du jeu suite à un tir valable	14
ART. 11. - RÈGLES GÉNÉRALES	15
ART. 12. - GÉNÉRALITÉS	15

LISTE DES FIGURES

Figure 1	plan et coupe d'un jeu de berges	2
Figure 2	marquages du but.....	5
Figure 3	mesure des objets	6
Figure 4	modes de pointages	8
Figure 5	modes de tirs	9
Figure 6	tirs par le tour.....	11
Figure 7	remplacement des objets après un mauvais tir.....	14

Mise à jour le 15 janvier 2011

PRÉLIMINAIRES

I. CONSTITUTION DU TERRAIN D'UN JEU DE BERGES

Un jeu de berges est un terrain rectangulaire, plat, bordé de berges, parties incurvées en ciment ou en terre et dont chaque extrémité se termine par des planches lui donnant une forme géométrique suivant figure 1

La longueur totale d'un jeu peut varier de 28 à 32 mètres, sa largeur de 3,75 à 4 mètres.

Le terrain se divise en ZONES. Celles-ci sont rigoureusement identiques de part et d'autre d'un axe "XY" perpendiculaire aux berges et coupant le terrain en son milieu. Ces zones s'appellent respectivement : A, B, C, D, E. Des bandes de peinture rouge sur les berges en ciment les délimitent.

Au cours de la partie qui se déroule alternativement dans un sens et dans l'autre, les joueurs sont placés à une extrémité du jeu dans l'emplacement qui leur est réservé (zones A et B) et auront devant eux les zones dans l'ordre suivant : C, D, E, D, C, B, A.

Avant d'aborder le règlement proprement dit, au cours duquel la valeur respective de chaque zone s'établira, il est nécessaire de les définir brièvement et de le faire dans l'ordre où elles se trouvent, face au joueur :

- La première zone C constitue la partie du jeu dans laquelle le joueur roule ou lance ses boules suivant qu'il s'agisse de pointage ou de tir. Cette zone représente 1/6 de la longueur du jeu.
- Les deux zones suivantes : D, qui a un mètre de large, et E, sont le prolongement du terrain servant au développement de la trajectoire déjà donnée à la boule dans la première zone C.
- Les zones suivantes D, C, B et A constituent la zone active dans laquelle se déroule la partie. Chacune de ces zones va faire également l'objet de remarques qui se trouveront concrétisées par la suite dans le règlement. Pour les besoins de la circonstance et bien les différencier dans la présentation du jeu, elles seront appelées "zones actives" :

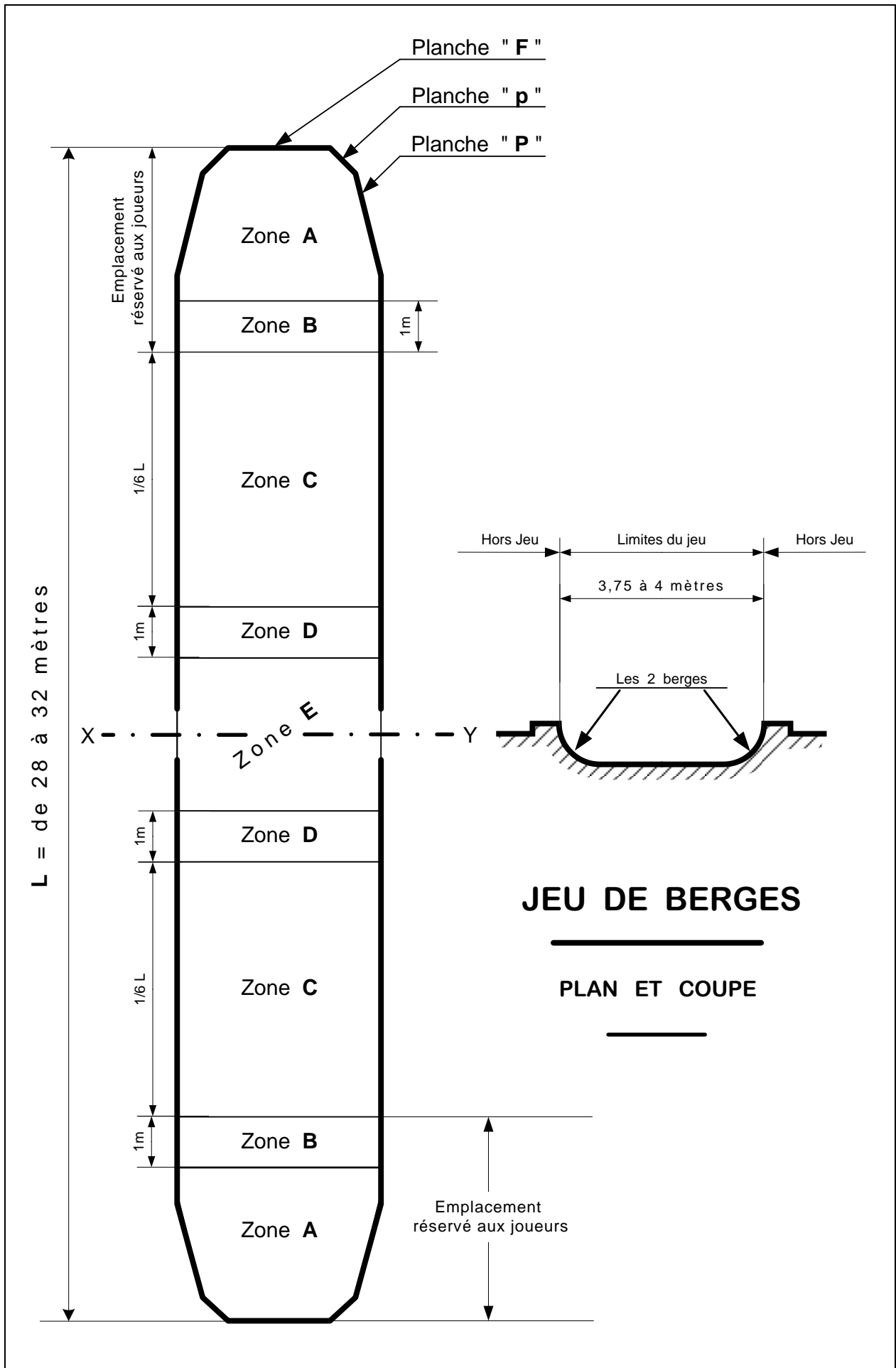


Figure 1 plan et coupe d'un jeu de berges

- ZONE ACTIVE D : dénommée aussi "zone de réserve" n'aura de valeur au cours de la partie que pour les boules.
- ZONE ACTIVE C : c'est la zone dans laquelle le BUT est envoyé au début de la partie et où commencera la partie elle-même.
- ZONE ACTIVE B : partie du jeu comprise entre les zones C et A. Elle a un mètre de large.
- ZONE ACTIVE A : dite "zone de fond", comprise entre les 5 planches du fond du jeu : de chaque coté les deux planches "P" et "p" qui joueront un rôle important au cours de certaines phases de la partie et la planche "F" qui constitue le fond du jeu. Les planches "P" et "p" sont le prolongement des berges.

II. MATÉRIEL DES JOUEURS

Chaque joueur dispose de trois boules identiques et d'un cochonnet dit "BUT".

Les boules sont obligatoirement en bronze ou bronze d'aluminium, diamètre compris entre 90 et 100 mm et d'un poids supérieur à 950 g et inférieur à 1 150 g.

Les boules de "fort" et "plombées" sont formellement interdites.

Le BUT est en acier plein, d'un diamètre compris entre 44 et 46 mm.

Une "pige", règle en bois ou métallique de un mètre précis est mise à la disposition des joueurs au cours de la partie pour vérifier les distances.

III. LES ÉQUIPES

La partie se joue entre deux équipes constituées en :

- DOUBLETTES pour deux joueurs
- TRIPLETTES pour trois joueurs
- QUADRETTES pour quatre joueurs

Dans chaque équipe ainsi constituée, le joueur qui dirige la partie est appelé "Chef de jeu".

Les rencontres entre deux joueurs sont appelées "TÊTE-A-TÊTE".

Le CAMP OFFENSIF est l'équipe qui joue, l'autre équipe est le CAMP DÉFENSIF.

DÉFINITION DU JEU

Le jeu consiste à placer ses boules le plus près possible du but.

Les équipes en présence jouent tour à tour pour prendre l'avantage. Quand une équipe le possède, c'est au camp adverse de jouer jusqu'à ce qu'il le prenne à son tour.

Ce va et vient de jeu se fait jusqu'à l'épuisement des boules des deux camps.

Quand une équipe n'a plus de boules, l'adversaire jouera celles qui lui restent.

Finalement, toutes les boules étant jouées, l'équipe dont les boules auront l'avantage sur la boule du camp adverse la plus proche du but, marquera autant de points qu'elle aura de boules mieux placées.

RÈGLE DU JEU

ART. 1.- LA PARTIE

La partie se joue en 15 points, les finales de concours en 21 points.

La phase du jeu consacrée aux deux camps en présence pour jouer leurs boules s'appelle une "MÈNE".

Les mènes se jouent alternativement dans les deux sens du terrain.

Les points sont marqués à la fin de chaque mène.

ART. 2. - POSITION DES JOUEURS

Les joueurs se tiennent dans l'emplacement qui leur est réservé dans le jeu ou sur les bords. Ils ne doivent d'aucune façon gêner l'action de celui qui joue.

Pour jouer, le joueur se place à sa convenance dans la zone de départ (zone A-B) pour lancer sa boule. Il ne doit pas empiéter sur la ligne délimitant les zones B et C : une première infraction provoquerait un avertissement et en cas de récidive sa boule serait annulée.

Le joueur qui a joué ses trois boules doit sortir du jeu.

Les chefs de jeu qui dirigent la partie se tiennent dans la zone active, en un endroit susceptible de ne pas gêner le joueur.

Un joueur peut, avant de jouer, venir constater la position des boules sur le jeu. Dans leurs déplacements les joueurs empruntent les parties extérieures du jeu.

Seuls les chefs de jeu, à l'exclusion de tout autre joueur, se trouvent sur le terrain, dans la zone active.

Interdiction est faite aux joueurs de se déplacer au-delà des zones A et B avec une boule dans les mains. L'infraction à cette règle provoque l'annulation de cette boule ou d'une boule du camp du joueur.

Les joueurs qui n'ont pas joué leurs boules ou auxquels il reste des boules à jouer doivent les laisser bien visibles, en particulier aux chefs de jeu.

ART. 3. - LANCER DU BUT

Le lancer du but au début de la partie est attribué par tirage au sort.

Pour être valable, le but doit être placé dans la zone C et il est immédiatement marqué.

Si après deux lancers infructueux le but n'a pu être placé dans la zone C, le chef de jeu adverse le place à un endroit à sa convenance, en le laissant tomber d'une hauteur de un mètre environ.

Marquages du but recommandés

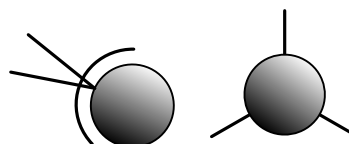


Figure 2 marquages du but

Dans cette hypothèse, l'équipe première ne perd pas sa priorité pour commencer à jouer. Cette clause est applicable à chaque lancer du but.

Pour les mènes suivantes, le lancer du but est à l'équipe qui vient de marquer.

Si aucun point n'a été marqué au cours d'une mène, le lancer du but est à nouveau à l'équipe qui en avait le lancer dans la mène précédente.

Un but non marqué et déplacé par une action de jeu quelconque provoque l'annulation de la mène.

Sauf s'il est enterré, le but ne peut être déplacé volontairement et remis en place par un chef de jeu.

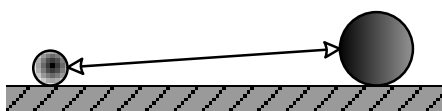
ART. 4. - LANCER DE BOULES

Les boules sont roulées. Les lancements par "plombée", sont formellement interdits.

ART. 5. - LE POINT

Le premier point ne peut être acquis que par le pointage d'une boule placée dans un rayon d'un mètre du but, mesure prise entre les extrémités de la boule et du but :

Mesure correcte de la distance entre deux objets



Ce qu'il ne faut pas faire

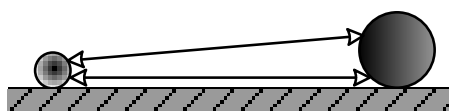


Figure 3 mesure des objets

Une boule pointée en dehors du mètre est enlevée du jeu et doit rester visible des chefs de jeu.

Si le premier joueur n'a pas réussi à placer sa première boule, c'est au joueur de l'équipe adverse de jouer, et ce alternativement jusqu'à ce que une boule soit valable.

Dès le moment où une boule est déclarée bonne, elle est immédiatement marquée (voir article 6) et c'est à l'équipe adverse de jouer pour tenter de reprendre l'avantage sur le point obtenu. Cette dernière équipe jouera autant de boules qu'il faudra pour y parvenir et au besoin jusqu'à l'épuisement de ses boules.

Le point peut être obtenu de deux manières différentes : *POINTAGE* et *TIR* qui feront chacune l'objet de cas particuliers énoncés ci-après.

ART. 6. - MARQUAGE DES BOULES

Les boules reconnues bonnes au jeu sont immédiatement marquées par les chefs de jeu, de manières différentes suivant qu'elles appartiennent à un camp ou à l'autre.

Chaque chef de jeu peut, en cas d'oubli, s'il le juge utile, marquer les boules adverses qui risqueraient d'être déplacées lors de l'action de jeu suivante (mauvais tir ou mauvais pointage de l'adversaire).

ART. 7. - LE POINTAGE

La définition du pointage étant assimilée à celle du point, il faut dire que le pointage se fait de différentes manières au choix des joueurs et suivant les circonstances (voir figure 4) :

- a) le pointage direct (1);
- b) le pointage par une berge (2) ;
- c) le pointage par une double berge ou plus (3) ;
- d) le pointage par une berge au départ (4) ;
- e) le pointage par berge au départ, double berge ou direct A
TOURNER quand le but est situé vers le fond ou au fond du jeu (5, 6, 7).

ART. 8. - LE TIR

Le tir consiste à déplacer avec force un ou des objets (boules ou but).

La boule de tir est lancée en la roulant : le tir par portée est interdit et toute boule de tir touchant le sol après la zone C sera annulée d'office.

Les objets tirés doivent **OBLIGATOIREMENT** être annoncés, d'une part par le chef de jeu et d'autre part par le tireur avant de lancer sa boule.

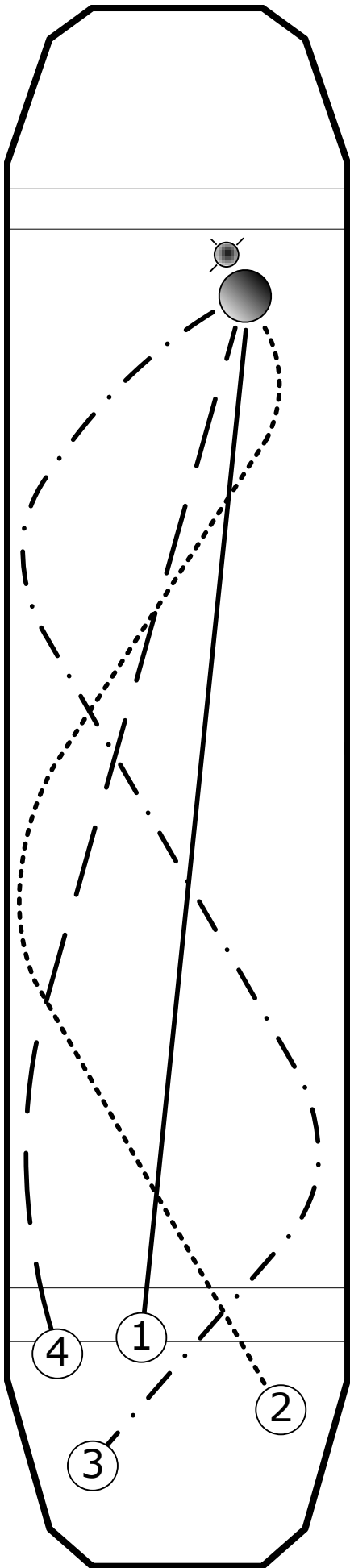
Le tir peut être utilisé à n'importe quel moment d'une partie, soit pour chasser une boule de l'adversaire placée près du but et qui rend difficile une reprise de point, soit pour dégager une partie du terrain ou se trouvent placées des boules gênantes, soit pour permettre ensuite un tir au but, etc.

Le tir s'exécute de différentes manières, au choix du joueur et suivant les circonstances (voir figure 5) :

- a) le tir direct (1)
- b) le tir par une berge au départ (2) ou une berge (3)
- c) le tir à la Mayeu (4)
- d) le tir par le tour : berge au départ (5), par double à tourner (6), ou par tour direct (7)

Quel que soit le mode de tir utilisé, **POUR ÊTRE VALABLE**, il est **OBLIGATOIRE** que la boule de tir touche **DIRECTEMENT** l'objectif annoncé sans avoir heurté ou frôlé dans sa trajectoire un objet quelconque (boule ou but).

Le tir ne sera pas valable si d'une part les conditions précitées ne sont pas remplies, mais encore si la boule de tir atteint l'objectif par retour de la planche F qu'elle toucherait directement.



**M
O
D
E
S

D
E

P
O
I
N
T
A
G
E
S**

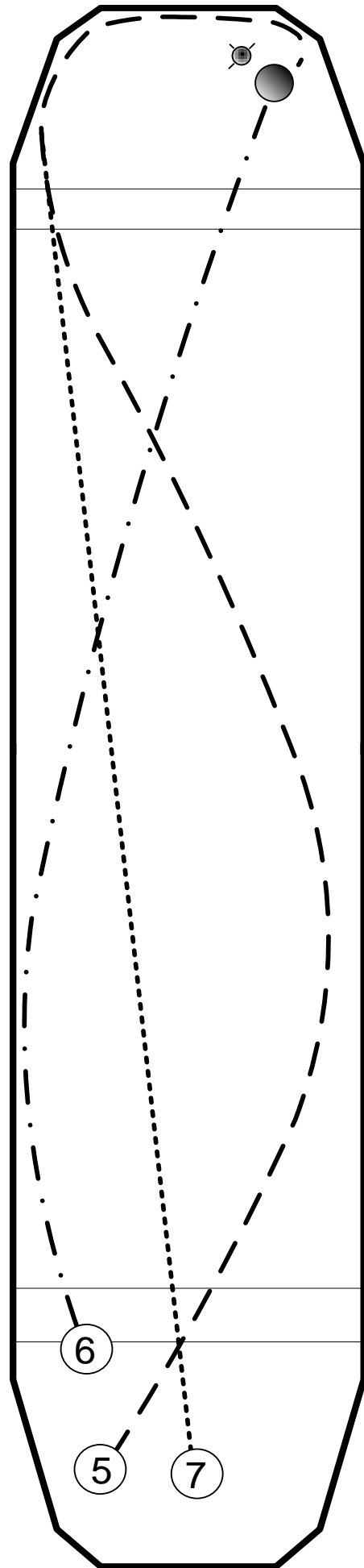
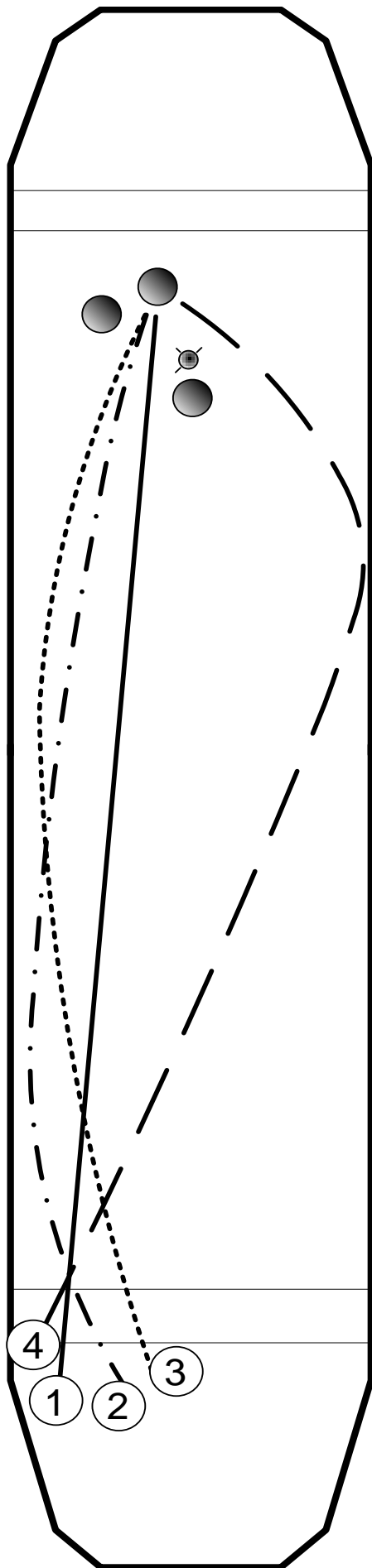


Figure 4 modes de pointages



**M
O
D
E
S

D
E

T
I
R
S**

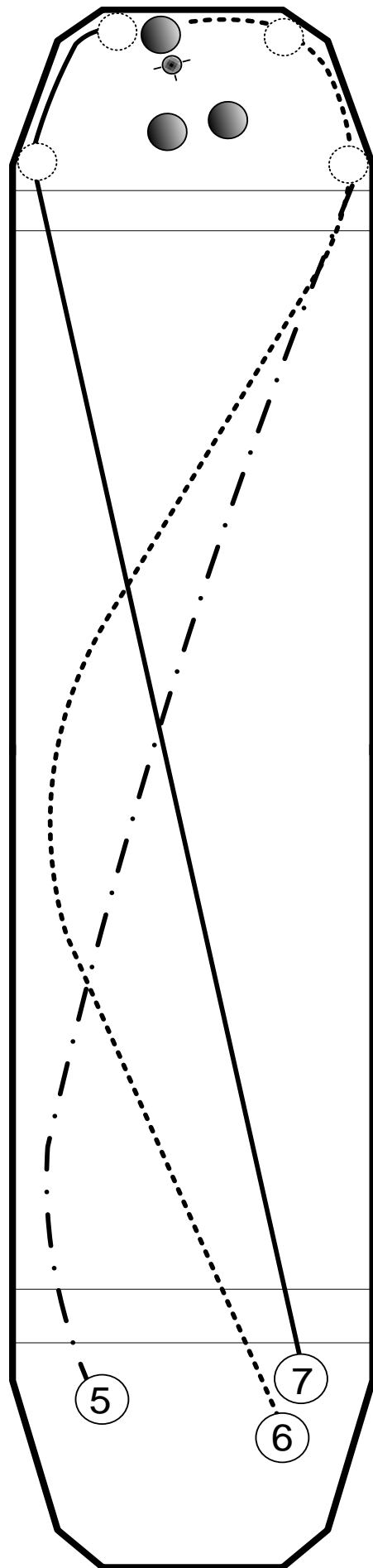
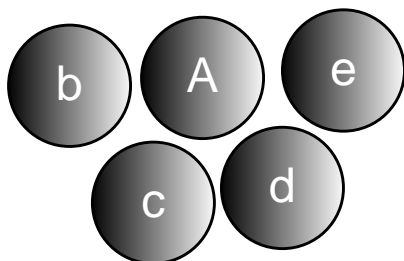


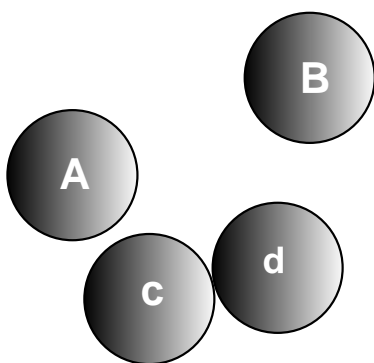
Figure 5 modes de tirs

Tous les objets, boules ou but, situés au plus à 5 cm l'un de l'autre ne constituent qu'un seul objectif. Avant le tir d'un groupe d'objets, la vérification des distances entre les objets ou groupes d'objets sera faite par le chef du camp défensif. Il est impossible d'énumérer ici tous les cas de validité de boules valables dans un tir sur un groupe de boules, toutefois voici certains exemples :

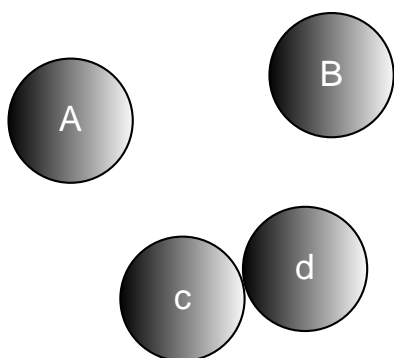


I. Toutes les boules sont situées à 5 cm ou moins les unes des autres :

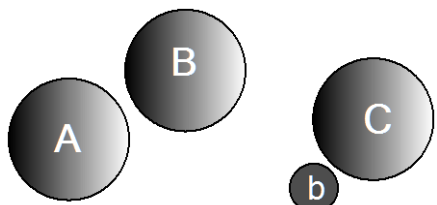
- Si **A** est annoncée, tout le groupe est bon,
- Si **b** est annoncée, seul le groupe b-A-c, est bon,
- Si **e** est annoncée, seul le groupe e-A-d est bon.



- II. A est à moins de 5 cm de c,
 - c et d se touchent mais d est à plus de 5 cm de A,
 - B est à plus de 5 cm de d,
 - Si **A** est annoncée, le groupe A-c est bon,
 - Si **c** est annoncée, le groupe A-c-d est bon,
 - **B** forme un objectif indépendant.

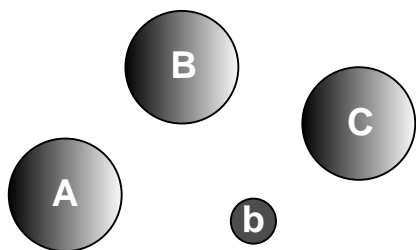


- III.
- A est à plus de 5 cm de c et de d,
 - B est à plus de 5 cm de c et de d,
 - c et d se touchent,
 - **A**, **c-d**, et **B** forment des objectifs distincts et doivent être annoncés séparément.



IV.

- A-B, ou C-But se touchent ou sont éloignés de 5 cm au plus :
- **A-B** et **C-But** forment chacun un objectif indépendant et doivent être annoncés séparément.



V.

- **A, B, C,** et **But** sont tous séparés les uns des autres par 5 cm ou plus, ils forment chacun un objectif distinct à annoncer séparément.

Le tir par le tour doit être annoncé. Il est utilisé pour le déplacement d'une boule ou du but situé près de la planche F. Pour être valable, le tir par le tour se fait avec l'utilisation OBLIGATOIRE de l'une ou de l'autre planche "P" ou "p".

Il est nécessaire d'ajouter qu'en raison de la rapidité de l'action du tir et des conséquences qu'il provoque, bonnes ou mauvaises, il exige de la part des chefs de jeu une très grande attention.

Le but sortant du jeu à la suite d'un tir valable est remis à sa position dernière.

Tirs par le tour

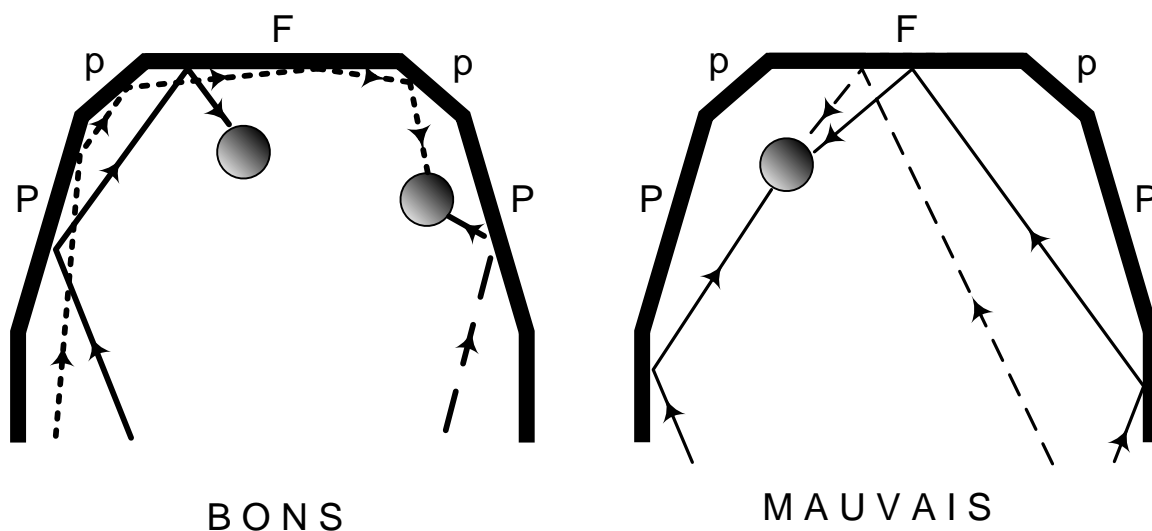


Figure 6 tirs par le tour

ART. 9. - DÉPLACEMENT DU BUT

I - Par pointage

a) A l'intérieur des zones C et B :

Le but reste à sa nouvelle place si la boule n'a pas parcouru plus d'un mètre du point de départ du but. Dans le cas contraire, le camp défensif peut ou non le remettre en place (valable également à la première boule).

b) A l'intérieur de la zone A lorsque le but avant son déplacement était placé en zone B ou C :

Le but est dans ce cas obligatoirement remis en place si la moitié des boules n'a pas été jouée. Dans le cas contraire, il reste à sa nouvelle position si la boule jouée est valable, si celle-ci est annulée, le camp défensif peut ou non le remettre à sa position précédente.

c) A l'intérieur de la zone A lorsque le but avant son déplacement était déjà situé dans cette zone :

Les dispositions du paragraphe a) sont appliquées.

d) Si du fait de la constitution exceptionnelle du terrain, le but est ramené en zone D, il est obligatoirement remis à sa position précédente.

II - Par tir

Le but déplacé au fond du jeu par un tir "au but" annoncé, ne peut se faire que si la moitié des boules a été jouée.

Le but déplacé par un tir valable est marqué à sa nouvelle position. Il sera remis en place qu'il occupait avant le tir :

a) s'il est déplacé en zones E ou D;

b) s'il est déplacé en zone A alors que la moitié des boules n'a pas été jouée ;

c) s'il est sorti du jeu ou se trouve placé sur les planches P, p, F.

Le but déplacé par un tir non valable est remis ou non en place au choix du chef de camp défensif mais en respectant les conditions ci-dessus.

III - Par un joueur

Si un but MARQUÉ est déplacé par mégarde par un joueur, il est remis en place.

ART. 10. - DÉPLACEMENT DES BOULES

I - Par pointage

Toutes les boules déplacées à la suite d'un pointage valable sont laissées à leurs nouvelles positions.

Toutes les boules MARQUÉES déplacées à la suite d'un mauvais pointage sont remises en place, à moins que le camp défensif estime que la nouvelle position des boules l'avantage. Dans ce cas le camp défensif a toute liberté pour remettre en place le nombre de boules qu'il estime nécessaire, quel que soit le camp auquel elles appartiennent.

Toutes les boules NON MARQUÉES déplacées à la suite d'un mauvais pointage sont :

- laissées à leurs nouvelles positions si elles appartiennent au camp défensif.
- replacées dans un rayon de 1,50 m maximum du point d'arrêt dans la direction d'où elles venaient si elles appartiennent au camp offensif, ou laissées à leurs nouvelles positions si le camp défensif le juge préférable.

II - Par tir

Toutes les boules déplacées à la suite d'un tir valable sont laissées à leurs nouvelles positions dans les zones D, C, B, A. Elles sont annulées si elles vont en zone E.

Toutes les boules MARQUÉES déplacées à la suite d'un mauvais tir sont remises en place, à moins que le camp défensif estime que leurs nouvelles positions l'avantage. Dans ce cas le camp défensif a toute liberté pour remettre en place le nombre de boules qu'il estime nécessaire, quel que soit le camp auquel elles appartiennent.

Toutes les boules NON MARQUÉES déplacées à la suite d'un mauvais tir sont laissées à leurs nouvelles positions. Toutefois, dérogation est faite à cette règle, pour les boules non marquées du camp offensif qui viendraient se placer dans la zone A. Dans ce cas, le camp défensif pourra ou non déplacer ces boules pour les mettre à 1,50 m maximum du point d'arrêt, en un point situé sur la trajectoire "aller" effectuée par la boule lors de son déplacement.

Si à la suite d'un mauvais tir, une boule marquée du camp offensif vient prendre la place d'une boule marquée du camp défensif, le chef de ce camp peut choisir l'une des trois solutions suivantes :

- laisser les boules à leurs positions
- remettre les boules à leurs positions d'origine
- remettre la boule lui appartenant à sa position d'origine et la boule de l'autre camp, immédiatement derrière, les deux boules se touchant.

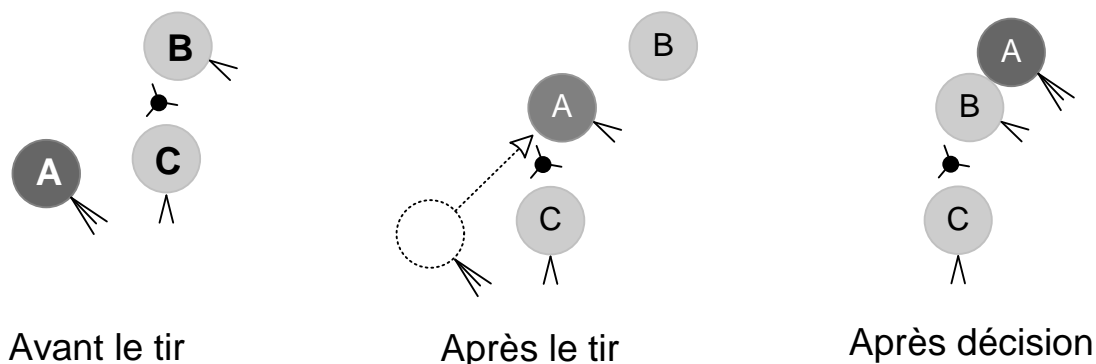


Figure 7 remplacement des objets après un mauvais tir

Toutes les boules du camp offensif, sorties des limites du jeu, ou revenant dans la zone E à la suite d'un mauvais tir, sont annulées. Les boules du camp défensif sorties des limites du jeu dans les mêmes conditions, sont remises en place qu'elles soient marquées ou non, dans ce cas, on les remettra approximativement à leurs positions d'origine.

III - Par un joueur

Une boule MARQUÉE déplacée par mégarde par un joueur, est annulée si elle appartient au camp fautif, remise en place si elle appartient à l'autre camp.

Une boule NON MARQUÉE déplacée par mégarde par un joueur, est annulée si elle appartient au camp fautif ; dans le cas contraire, le chef de l'autre camp peut remettre ou non approximativement cette boule à sa position d'origine.

IV - Boules qui sortent du jeu suite à un tir valable

Ce cas particulier n'est plus applicable lorsque la moitié des boules plus une sont jouées.

La BOULE ANNONCÉE ou la BOULE DU TIREUR sort :

- on place cette boule à 1 m du fond au centre du jeu
- cette boule peut prendre le point si aucune autre n'est placée plus près du but.

La BOULE ANNONCÉE et la BOULE DU TIREUR sortent :

- on place ces deux boules à 1 m du fond au centre du jeu
- il y a égalité si aucune autre boule n'est placée plus près du but ; la même équipe rejoue, puis l'autre et ainsi de suite jusqu'à l'obtention du point.

Les BOULES NON ANNONCÉES MARQUÉES qui sortent suite aux conséquences d'un tir valable sont remise dans leurs marques respectives.

Les BOULES NON MARQUÉES qui sortent suite à un tir valable ne sont pas remises en place.

Il est rappelé que le but sortant à la suite d'un tir valable est remis à sa position dernière.

ART. 11. - RÈGLES GÉNÉRALES

En aucun cas une faute de jeu ne doit être profitable au camp qui en est l'auteur.

Tous les déplacements du but ou des boules provoqués par des boules de pointage ou de tir reconnues non valables restent à l'appréciation du chef de camp défensif. Il peut remettre ou non le but ou les boules aux places marquées suivant que les déplacements l'avantagent ou non et suivant les règles ci-dessus énoncées. Il est entendu que les objets annoncés et tirés sont déplacés au cours de la trajectoire "aller" de la boule de tir. La trajectoire "retour" est définie par le renvoi de la boule de tir par la planche F. A l'aller, les objets marqués déplacés par un mauvais tir sont remis en place, au gré du camp défensif. Au retour, tous les objets déplacés sont obligatoirement remis en place, qu'ils soient marqués ou non.

ART. 12. - GÉNÉRALITÉS

A) Si, par inadvertance, un joueur lance sa boule lorsque c'est à l'équipe adverse de jouer, sa boule est annulée.

B) Si un joueur utilise une boule qui ne lui appartient pas, la boule est valable, mais immédiatement remplacée dès son arrêt. S'il y a récidive sa boule sera annulée.

C) Toute boule non jouée par omission appartenant au camp défensif considéré comme ayant joué toutes ses boules, est annulée si elle est découverte alors que le camp offensif a commencé à jouer.

D) Une boule ne doit être jouée que lorsque les objets mis en mouvement dans la phase de jeu précédente sont arrêtés. Cette faute est sanctionnée par l'annulation de la boule et s'il y a lieu, les objets déplacés remis en place au gré du camp défensif.

E) Tous les objets à tirer doivent être annoncés par le chef de jeu et par le tireur.

F) La boule de tir ne peut être jouée que lorsque le camp défensif aura marqué toutes les boules et qu'il aura donné ensuite avis de jouer au chef du camp offensif. Les boules de tir jouées avant l'accord du camp défensif sont annulées.

G) Une boule du camp offensif arrêtée dans sa course par un joueur du camp défensif est rejouée.

H) Une boule du camp offensif heurtée dans sa course par un joueur du camp défensif peut être jouée, à moins que le camp offensif préfère la laisser à son point d'arrêt.

I) Une boule du camp offensif, arrêtée ou heurtée par un joueur du camp offensif est annulée (dans la course de cette boule)

J) Si à la suite d'un tir valable, un des joueurs arrête le but ou dévie sa trajectoire, le camp adverse peut opter pour l'une ou l'autre des solutions suivantes :

- remettre le but à sa dernière place marquée

- placer le but à sa convenance. Dans cette hypothèse, le nouvel emplacement du but doit être situé à 1m minimum de sa boule la plus proche et l'avantage ainsi obtenu ne doit en aucun cas être supérieur à deux points.

K) Toute boule, **DANS LES LIMITES DU JEU**, arrêtée ou heurtée dans sa course par un obstacle quel qu'il soit, même par les pieds des spectateurs, est considéré comme valable. Il en est de même pour le but.

Toute boule, **SORTIE DES LIMITES DU JEU**, et rentrant dans le jeu après avoir ou non heurté un obstacle quel qu'il soit, est considérée comme **NON** valable.

L) Il est permis aux chefs de jeu de mesurer à tous moments. C'est le chef de camp qui réclame le point qui doit mesurer. S'il y a contestation, l'arbitre doit trancher le litige.

M) Si l'arbitre en mesurant déplace le but ou une boule, aucune décision ne doit être prise et les objets considérés comme étant à égale distance.

N) Si un chef de jeu déplace le but ou une boule en mesurant, il perd le bénéfice du point.

O) En cas d'égalité des distances, il appartient au camp qui vient de jouer à nouveau. Après ce coup, si rien n'est marqué, l'équipe adverse joue à son tour et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit acquis à l'un des deux camps. Quand toutes les boules sont jouées, si la situation reste la même, aucun point n'est marqué

P) Les chefs de camp sont libres d'utiliser leurs joueurs ou de les intervertir comme ils l'entendent au mieux de leurs intérêts.

Q) Si au cours d'une mène, un des camps en présence reste seul à posséder des boules non jouées, il est permis à ce camp, si les circonstances l'exigent, de ne pas les jouer. Il devra toutefois faire part de cette décision au chef du camp adverse.