Stichting Boulodrôme Maastricht

ORGANISE DES TOURNOIS SELON LES RÈGLES CI-DESSOUS.

1. L'objectif de nos tournois est de pratiquer, promouvoir et promouvoir le sport de la pétanque au sens large du terme.
2. Nous appliquons les **Règles de conduite lors des tournois et compétitions au Boulodrôme**.
3. Le format du jeu est indiqué sur les annonces du tournoi.
4. Il n'y a pas d'arbitre présent lors de nos tournois et un comportement respectueux est attendu dans les moments de match douteux.
5. Si vous n'arrivez pas à le comprendre ensemble lors de la mesure, demandez à un joueur d'un autre terrain de mesurer. Cette décision est alors contraignante.
6. Dans tous les cas non prévus par le présent règlement, la commission de compétition décide.
7. Nous traitons les règles du NJBB de manière flexible, en utilisant les éléments suivants ;
   - Toutes les lignes sont des lignes de perte.
   - Le circle ne doit pas être lancé à moins de 50 cm de la ligne arrière.
   - Le cochonnet et l'anneau de lancer doivent être marqués à chaque partie.
   - Si un cochonnet ou une boul non marqué est terminer de joué, la règle 9 s'applique.
8. Si le jeu est joué à l'heure, la mène qui court plus une autre mène est jouée après la mène.
   - Le cochonnet doit être marqué et remis en place lorsqu'il est joué en dehors de la piste.
   - En cas d'égalité, 1 match supplémentaire sera joué.
9. Lorsqu'un a terminé mais n'est pas marqué et devient donc invalide, les situations suivantes peuvent se produire :
   1. Les deux équipes sortent ensemble là où se trouvait le cochonnet et continuent de jouer le jeu ;
   2. Si les deux équipes ne parviennent pas à un accord, le tour est terminé et le jeu ne continuera plus et les règles suivantes seront appliquées ;
      - Les deux équipes ont encore des boules à jouer : le tour de lancer se termine par un match nul
      - Il ne reste plus qu'une seule équipe à jouer : cette équipe obtient autant de points qu'il lui reste de boules à jouer ;
      - Aucune des deux équipes n'a de boules à jouer : le tour de lancer se termine par un match nul
10. Les deux équipes remettent les billets de match à la table de match après le tour de jeu.
    ATTENTION : un score mal saisi par les deux équipes ne peut plus être corrigé après le tirage au sort du tour suivant.
11. Le classement final est constitué par WIN-BALANCE-PLUSES.
12. Si une équipe ne peut pas ou ne veut pas recevoir le prix, il est attribué à l'équipe mère lors des qualifications. S'il a déjà un prix, un prix au comptant diminue et un prix en nature augmente.