

FÉDÉRATION
DES CLUBS
DE CROQUET
DU QUÉBEC INC.



RÈGLEMENT
OFFICIEL
Édition 2015

RÈGLEMENT DU CROQUET

TABLE DES MATIÈRES

Art.	Sujet	Page
	Procédures de modification	4
	Code d'éthique	5
	Définition des termes du jeu	6-8
	Surface du jeu	9
1	Comment débiter une partie	10-11
2	Quoi faire à son tour de jouer	11
3-4	Les positions	12-14
5	Réussir un point	14-17
6-7	Le roquage	17-22
8	Déplacement des boules	22-25
9	Se tromper ou prendre la boule d'un autre	25-26
10	Boule qui obstrue le passage	26-27
11-12	Mal à l'aise	27-28
13	Le rôdeur	28-30
14	Rôle des arbitres	31

Procédures de modification du présent règlement

Ce règlement est formulé de manière à rendre le jeu de croquet plus facile et en même temps plus scientifique.

Les termes ont été soigneusement choisis et les clauses agencées de façon à le rendre plus facile d'interprétation.

Cette version du règlement entre en vigueur le 1er juin 2014.

Si des modifications s'avéraient nécessaires dans le futur, le conseil d'administration de la FCCQ formera alors un comité de règlement pour y remédier.

Il est entendu que le but de la FCCQ est de changer ce règlement le moins souvent possible.

Vous trouverez la version électronique ainsi que de courtes vidéos expliquant certains points du règlement sur notre site à l'adresse suivante:

<http://croquet.quebecjeux.org/>

Note: Afin de vous aider à identifier les changements qui ont été apportés, ceux-ci sont en gras, italique et gris.

Code d'éthique

- ↻ Jouer avec un esprit sportif.
- ↻ Avoir un comportement adéquat (tenue vestimentaire, consommation d'alcool modérée)
- ↻ Suivre le jeu de son partenaire et de ses adversaires sans toutefois les incommoder d'aucune façon.
- ↻ Savoir où se trouve sa boule et s'y rendre à son tour de jouer.
- ↻ Décider le plus rapidement possible du coup à jouer afin de ne pas retarder le déroulement de la partie.
- ↻ Apprendre les règles du jeu afin d'éviter les discussions inutiles.
- ↻ Être poli et courtois dans toutes les discussions.
- ↻ Défendre ses droits avec preuve à l'appui, mais sans excitation et sans brusquer l'adversaire.
- ↻ *Lorsqu' il n'y a pas d'arbitre, chaque joueur doit marquer sa boule, lorsqu'il a fini de jouer. Cependant, un joueur qui fait plusieurs points de suite doit marquer toutes les boules qu'il risque de déplacer.*

Définition des termes du jeu

Arceau: Pièce ayant la forme d'une petite arche et sous lequel doit passer la boule.
Largeur suggérée : 4 ½ pouces entre les tiges (mesurée sans caoutchouc).

Boule: *grosseur 3 1/4 pouces, fait de phénolique.*

Coup: Faire mouvoir sa boule vers l'avant avec la tête du maillet en direction de l'objectif à atteindre. Le joueur doit garder la tête du maillet plus basse que le bout du manche.

Coup illégal: Tout coup qui n'est pas joué selon les règles du jeu.

Coup libre: Coup qui permet au joueur d'aller à l'endroit de son choix sur le jeu.

Coup tiré: Coup joué dans le but de passer un arceau, de faire un piquet, de roquer ou de croquer.

Croquer (shipper): Placer sa boule et celle roquée en contact et faire mouvoir les deux boules d'un seul coup de maillet.

Directement: Signifie sans toucher la bande, un arceau, une boule ou le piquet.

Engager: Boule partiellement entrée sous un arceau ou le panier.

Équerre: Pièce de bois, *de plexiglas* ou de métal épousant un angle de 90° afin de vérifier les positions difficiles. Largeur recommandée : 2 pouces.

Fil: Fil mince servant à vérifier les positions difficiles ou les boules vues, totalement ou non, difficilement vérifiables à l'œil.

Maillet: Équipement principal du joueur. Constitué de 2 parties: la tête et le manche. La longueur de la tête doit être de 11 pouces (\pm 1/8 pouce). Le diamètre suggéré de la tête est de 2½ pouces.

Mal à l'aise: Être gêné par un arceau, le piquet, la bande ou une autre boule pour frapper un coup.

Mort: Terme qui désigne la fin du jeu pour un joueur qui a fait tous les arceaux et dont la boule touche le piquet final, sans préalablement toucher la bande ou un arceau, à moins que ce ne soit en passant le dernier arceau.

Mixte: Entrer directement en contact avec une autre boule après avoir roqué ou croqué.

Obstacles: Les arceaux, les piquets et les boules.

Objectif: Le but à atteindre lorsqu'on essaie de passer un arceau, de roquer une boule ou de toucher à un piquet.

Panier: Pièce placée au centre de la surface de jeu et formée par deux arceaux placés en croisé.

Passer par ricochet de boule: Toucher à une autre boule au passage avant de passer sous un arceau ou de faire son piquet.

Perdre un ou deux tour(s): Pénalité qui oblige le joueur à ne pas jouer le ou les tour(s) suivant(s).

Point: Faire un arceau ou le piquet.

Règle: Longue pièce en bois, *de plexiglas* ou en métal qui sert à vérifier la position incertaine d'une boule. Sa largeur doit correspondre au 3/4 du diamètre de la boule, soit 2 pouces et 7/16. Elle peut aussi servir à vérifier si un joueur peut atteindre les 3/4 de sa boule avec son maillet en direction d'un objectif.

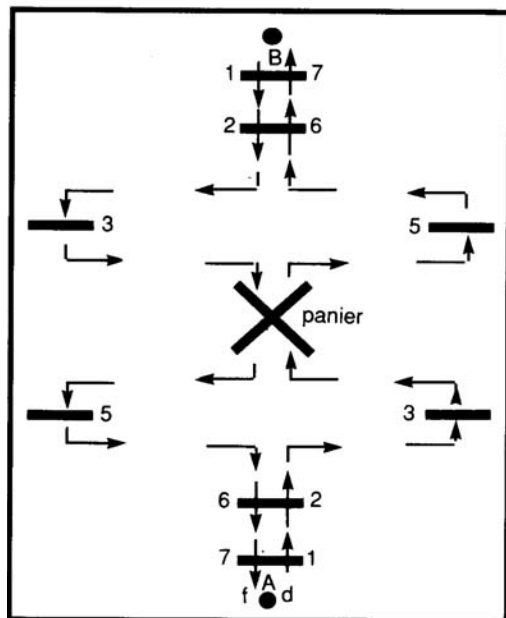
Rôleur (Rover): Le joueur qui a fait tous les arceaux sauf le piquet final.

Roquer: Frapper sa boule pour qu'elle atteigne directement une boule désignée par le joueur.

Sens du jeu: Dans le sens de la plus grande dimension du jeu.

Zone: Partie de la surface du jeu comprise à l'intérieur du troisième et du cinquième arceau de chaque **côté**. Les arceaux sont hors zone.

Surface du jeu



d: Départ après avoir fait le piquet
 f: Fin
 →: La direction de la progression du jeu.
 1-2-3-...: Numéros des arceaux dans l'ordre et dans les deux sens

Note : Les dimensions réglementaires du jeu sont de 24 pieds de largeur par 36 pieds de longueur. Les détails sur la construction du jeu sont disponibles dans la brochure "Installation du jeu de croquet".

Comment débute une partie Article 1

A- Pour déterminer le choix des boules, un joueur de chaque équipe frappe simultanément une boule (à partir des coins opposés du même bout) vers une troisième placée entre le panier et le sixième arceau à l'autre bout du jeu.

La boule du joueur qui est le plus près de la troisième détermine l'équipe qui choisit les boules 1-3 ou 2-4. Si la troisième boule est déplacée, elle ne se replace pas pour procéder au mesurage.

À la deuxième partie les équipes changent de boules. Si le match requiert une troisième partie, on reprend la procédure initiale.

B- Au début d'une partie, chaque joueur, à tour de rôle, place sa boule (dans le sens du jeu) à la distance d'une tête de maillet du piquet et frappe sa boule pour toucher au piquet. Une fois la partie commencée, il n'y a plus de coup d'essai de permis. On lève la boule déjà en jeu qui empêche de jouer ce coup.

Si la boule du premier joueur demeure en position à moins d'une longueur de tête de maillet* du 1er arceau après ce coup, il doit faire le point ou s'engager dans l'arceau ou du moins toucher l'arceau, sinon il perd le tour suivant. Il en est de même pour les autres joueurs s'ils ne peuvent pas roquer, à moins d'avoir droit à un coup libre.

*Pour tous les arceaux, si la boule est en position à moins d'une distance de tête de maillet de l'arceau, le joueur qui essaie l'arceau doit le toucher (ou s'y engager ou le passer) sinon il perd le tour suivant.

C- *Le premier joueur, à son deuxième tour de jouer, possède le choix entre roquer, faire un point ou jouer un coup libre.*

D- Le joueur qui fait bouger sa boule en s'enlignnant n'encourt aucune sanction.

E- Tout joueur qui fait son piquet de départ et dont la boule rebondit dans la zone du rôdeur, ou au-delà, arrête de jouer. Il y a exception si la boule est passée sous le ou les premier(s) arceau(x).

Quoi faire à son tour de jouer Article 2

A- À son tour de jouer un joueur doit se prononcer ou jouer un coup. Un coup se termine lorsque les boules sont arrêtées.

B- Après avertissement, le joueur dispose de trente secondes pour discuter et évaluer son coup, sinon il perd un tour et c'est au joueur suivant de jouer.

C- Chaque équipe a droit à 2 temps mort de 2 minutes par partie.

Les positions Article 3

A- La boule doit être en position pour avoir le droit de jouer un point. Elle est considérée en position lorsqu'elle peut entrer au moins les 3/4 de sa grosseur dans l'arceau. Cependant, il faut que son trajet soit libre (que la boule puisse passer sans accrocher un obstacle qui ne peut être enlevé) pour que le joueur soit obligé de tirer son point. *Pour les arceaux 3 & 5 seulement et à moins d'une longueur de maillet du dit arceau: une boule hors position avant de prendre la longueur de maillet ne sera pas considérée en position à une longueur de maillet.*

B- Pour jouer un coup, le maillet doit être placé dans le sens du point à exécuter, le joueur doit le tenir par le manche et frapper la boule, sinon il commet un refus de tirer. Le joueur doit garder la tête du maillet plus basse que le bout du manche pour exécuter son coup.

C- *À son tour de jouer, un joueur peut exiger de savoir de ses adversaires pour quels arceaux sont les boules, si elles sont en position et s'ils sont en punition.*

D- Un rôdeur dans sa zone est considéré comme la position la plus avancée.

E- Une boule hors position le demeure si elle s'engage dans l'arceau en jouant le coup.

Les positions (suite)

Article 4

A- Le joueur dont la position est douteuse doit la faire vérifier par l'arbitre ou sur demande de l'adversaire avant de jouer.

B- En tirant les arceaux 3 ou 5 la position n'est pas bonne si la boule touche à l'arceau essayé (ou s'engage partiellement dans celui-ci) après avoir frappé la bande latérale, même si cette boule a touché une autre boule ou un autre arceau avant de toucher la bande.

Toute boule qui sort du terrain en frappant un arceau ***ou un piquet est replacée à la bande, le plus près possible de l'arceau ou du piquet, du côté où elle est arrivée.***

Si le **point de sortie** est vis-à-vis un arceau ou un piquet, elle sera replacée à la bande, ***le plus près possible de l'arceau ou du piquet, du côté où elle est arrivée.***

C- Pour tous les arceaux et le piquet: la position est bonne si la boule rebondit sur un arceau ou un piquet, même si elle frappe une autre boule (avant ou après) et même si elle touche la bande ensuite. Au tour suivant, le joueur en est à son deuxième essai.

D- Lorsque le piquet est partiellement vu, le joueur a le choix; il peut se déclarer en position ou non.

E- Une boule qui cache le piquet final ne se lève jamais, même si elle est collée (car on ne peut être déclaré en position pour le piquet final). Lorsque la boule est collée sur une autre boule, le joueur est quand même obligé d'essayer de faire son piquet final.

F- Chaque fois qu'un joueur manque un des piquets, il perd un tour, même si la boule a été déplacée par un autre joueur.

Réussir un point

Article 5

A- Un point est réussi lorsque la boule est jouée directement dans l'arceau ou qu'elle passe par l'effet de celui-ci.

B- On peut essayer un point par ricochet dans les cas suivants :

- lorsque la boule du joueur peut passer librement sans toucher à une autre boule
- lorsque la boule qui nuit est en contact avec celle du joueur. On peut aussi faire lever cette boule.
- lorsque la boule qui nuit est de l'autre **côté** de l'arceau, mais à une distance inférieure au diamètre d'une boule de ce dernier. Cette distance se mesure perpendiculairement à partir d'une ligne qui passerait devant les branches de l'arceau.

Si la boule peut passer sans toucher à l'arceau, on doit mesurer la distance en tenant compte de la direction de la boule à passer.

C- On peut essayer un point par ricochet lorsque la boule du joueur est à au moins une distance de maillet de celle qui nuit et non par effet de terrain, ni en quittant la surface du jeu avant le contact de celle-ci. (Il n'est donc pas permis de sauter par-dessus une autre boule).

D- Dans les cas ci-dessus, la boule ricochée ne se replace pas si le point est réussi.

E- Un joueur n'est pas obligé d'essayer un point lorsqu'une boule bloque le passage, à moins qu'elle puisse être levée. Une boule qui est à au moins une distance de boule de l'autre côté de l'arceau est considérée ne pas bloquer le passage.

À son tour de jouer, lorsqu'il y a moins d'une distance de boule de l'autre côté de l'arceau, une boule adverse hors position ou en punition peut être levée pour essayer un point. Il en est de même pour un joueur qui a une boule adverse hors position ou en punition, à moins d'une grosseur derrière la sienne, celle-ci peut être levée pour essayer un point. Cependant, si la boule peut être levée, le joueur est obligé d'essayer l'arceau, qu'il lève la boule ou non. (Voir 10-A).

F- Un joueur a droit à deux essais pour réussir un arceau. La boule doit demeurer en position entre les deux essais. Cependant, si le point n'est pas réussi au deuxième essai et que la boule reste en position, le joueur perd un tour. Si la position est modifiée par l'adversaire, le joueur se retrouve à nouveau à son premier essai. Par contre si elle est modifiée par son partenaire, mixte ou autre, le joueur en est encore à son deuxième essai.

G- Un joueur doit essayer le panier si sa boule "voit" l'extérieur des premiers arceaux, ou si sa boule peut passer librement, mais il faut que l'intérieur du panier soit entièrement dégagé.

Le joueur peut décider de se replacer en remplaçant sa boule par le côté du panier, s'il n'est pas obligé de passer. S'il est obligé de passer et qu'il décide de se replacer par le côté du panier, il perd un tour et n'est plus considéré en position.

H- Lorsque les boules des joueurs sont en position en sens inverse pour et dans le panier, le premier engagé doit faire lever l'autre boule sinon il commet un refus. Il perd alors un tour et n'est plus considéré en position.

Pour les arceaux 1 & 7 et 2 & 6, lorsque les boules des joueurs sont en position en sens inverse et à moins d'une grosseur de boule l'une de l'autre: le premier engagé dans l'arceau doit faire lever l'autre boule sinon il commet un refus. Il perd alors un tour et n'est plus considéré en position.

Cependant, la boule du partenaire ne se lève jamais, là ou ailleurs.

Le joueur peut passer par ricochet si les deux boules sont collées.

I- Dans le panier, un joueur peut faire lever une boule adverse qui est à moins d'une distance de maillet derrière la sienne, si cette boule l'empêche de frapper les $\frac{3}{4}$ de sa boule. Le maillet doit être au sol pour mesurer les $\frac{3}{4}$ en direction de l'objectif.

Cependant si on choisit de ne pas lever la boule on ne peut revendiquer être mal à l'aise.

Le roquage **Article 6**

A- Après la réussite d'un point, le joueur doit roquer à moins d'être en position pour un autre point.

Le joueur doit roquer la boule qui:

- est dans l'ordre des priorités (voir l'article "**C**" ci-dessous)
- est entièrement vue
- se trouve à plus d'une distance de boule d'une autre en mesurant dans le sens du roque
- est séparée d'une autre par la branche d'un arceau même s'il y a moins d'une distance de boule entre les deux.
- *s'il n'est pas en position et qu'il n'est pas dans l'obligation de roquer une boule, il a un coup libre.*

B- Le joueur qui essaie une boule partiellement vue et qui la manque, perd un tour.

C- Au moment de roquer on doit respecter les priorités suivantes :

- la boule de l'adversaire en position la plus avancée
- l'autre position de l'adversaire
- le partenaire
- l'adversaire qui perd un tour, sans égard aux priorités.

D- On peut roquer la boule de l'adversaire qui perd un tour, sans égard aux priorités, mais on devra la garder en position si l'on veut continuer avec, alors que l'autre adversaire est en position. Les deux équipiers ont ce droit à leur tour de jouer.

E- Un joueur n'est pas tenu de roquer la boule de celui qui perd un tour, sauf si c'est la seule boule qui soit entièrement vue.

F- Un joueur n'est pas obligé de roquer la boule qui est en contact avec une autre boule. Le joueur qui tente quand même ce coup commet un mixte automatique.

Lorsque la boule croquée va se coller sur une autre boule, le croquage devient un mixte automatique.

G- Un joueur qui essaie un point ou un roque doit frapper sa boule en direction de l'objectif et assez fort pour qu'elle l'atteigne, sinon il perd un tour et sa boule n'est pas considérée en position, peu importe où elle s'arrête*.

Il en est de même pour le joueur qui roque la mauvaise boule (celle-ci se replace), ainsi que pour celui qui est et qui demeure "en position" dans l'arceau (ou dans le panier) à son deuxième coup : il perd un tour et sa boule n'est pas considérée en position, peu importe où elle s'arrête.

*Pour le rôdeur, voir 13G.

H- Un joueur qui tue un rôdeur en le roquant a le droit de jouer un autre coup.

I- Un joueur ayant le même droit sur plus d'un objectif dans la même direction doit nommer son choix, lorsqu'il ne prend pas le plus près. L'omission à cette règle implique l'arrêt de jouer. Si une autre boule est déplacée, on la remet à l'endroit initial.

J- Un joueur n'est pas obligé de roquer une boule, s'il doit passer entre un arceau ou un piquet et la bande à moins d'avoir pris une longueur de maillet dans les deux sens du jeu.

Le roquage (suite) **Article 7**

A- Lorsqu'un roque est réussi, le joueur doit croquer (shipper) à moins d'être en position pour le point suivant. *Pour les arceaux 3 & 5 seulement et à moins d'une longueur de maillet du dit arceau: une boule hors position avant de prendre la longueur de maillet ne sera pas considérée en position à une longueur de maillet.* Il a alors le choix entre **croquer** ou faire le point; dans ce dernier

cas il peut prendre sa longueur. S'il ne croque pas et qu'il refuse d'essayer le point, il commet un refus de tirer. La boule croquée doit bouger sinon le joueur fautif perd un tour et n'est pas considéré en position. *Si la boule croquée est celle de son partenaire, elle non plus ne sera pas considérée en position. De plus si la boule croquée ne bouge pas, il ne peut y avoir de mixte car ce n'est pas considéré avoir croqué.*

B- Un rôdeur doit toujours croquer sinon il perd un tour; il en est de même si la boule à croquer ne bouge pas.

C- On ne peut réussir un point en roquant. La position prise dans l'arceau en roquant est bonne si la boule était en position avant de roquer.

D- La boule du joueur qui vient de croquer doit s'arrêter en position, sinon il arrête de jouer. *Pour les arceaux 3 & 5 seulement et à moins d'une longueur de maillet du dit arceau: une boule hors position avant de prendre la longueur de maillet ne sera pas considérée en position à une longueur de maillet.* La position ne compte pas si, avant de croquer, la boule était hors position et qu'elle s'arrête dans l'arceau. Le joueur doit en ressortir pour être en position avant de passer.

Cependant la position est bonne si la boule du joueur était en position avant de croquer et qu'elle s'engage ou passe dans l'arceau sans toucher à la bande. On ne peut vérifier la position avant d'essayer un tel coup. On doit marquer la position de la boule avant de jouer ou la faire accepter par l'adversaire.

Le joueur qui veut, en roquant ou en croquant la boule de son partenaire, l'envoyer dans l'arceau où celui-ci est rendu, doit donc marquer cette boule avant d'exécuter son coup ou faire accepter la position par l'adversaire.

Le partenaire, à son tour de jouer, a le droit de savoir s'il est en position. (Il peut replacer sa boule dans les marques pour vérifier la position.) Même chose si c'est en croquant un adversaire.

E- Le joueur qui produit un mixte arrête de jouer.

Après le mixte, si deux boules restent collées, on les laisse ainsi. Le joueur peut faire lever toute boule de l'adversaire qui est en contact avec la sienne pour jouer un point. L'article 8D s'applique.

F- Le joueur qui, oubliant de roquer, lève sa boule après l'exécution d'un point n'encourt aucune sanction. Il replace sa boule et continue de jouer. Il en est de même pour le rôdeur.

G- Le joueur a le droit de placer sa boule à une longueur de maillet de la bande pour jouer un

point. *Cependant, pour les arceaux 3 & 5 seulement et à moins d'une longueur de maillet du dit arceau: une boule hors position avant de prendre la longueur de maillet ne sera pas considérée en position à une longueur de maillet.* Toutes les boules qui l'empêchent doivent être levées à moins que ce soit celle du partenaire ou une autre boule en position.

H- Après avoir *croqué* en position, le joueur dont le passage est bloqué peut prendre sa longueur pour jouer un autre coup.

Déplacement des boules **Article 8**

A- Si une boule est déplacée par une autre qui prend une partie de sa place, elle sera replacée à l'endroit qu'elle occupait. L'autre boule sera placée en contact avec la première et dans une position au choix de celui dont la boule a été déplacée, tout en respectant le sens du jeu. Si c'est impossible, on la place dans le sens de la largeur du jeu.

Cependant, en aucun cas, on ne peut se cacher d'un roquage à moins de vouloir faire le point suivant. On ne peut placer cette boule dans un arceau si elle n'y était pas engagée ou la sortir si elle y était. On ne peut toutefois la sortir de position ou vice versa.

Le joueur peut faire lever toute boule de l'adversaire qui est en contact avec la sienne pour jouer un point.

Si une boule s'arrête entre un arceau et la bande ou à l'intérieur d'un arceau et qu'une autre vienne prendre une partie de sa place, les deux boules se placent de façon à partager l'arceau au choix du joueur dont la boule a été déplacée. Même chose pour le piquet.

Dans le panier, la boule déplacée reprend sa place originale. Toutefois si on ne peut replacer la deuxième boule dans le sens du jeu, on doit la marquer là où elle s'arrête, de façon à pouvoir la replacer à l'endroit exact qu'elle occupait lorsque la place sera libérée.

À son tour de jouer, cette deuxième boule doit être replacée à l'endroit initial.

- La boule de l'adversaire sur laquelle elle est collée doit être levée pour essayer le point.
- Si c'est sur la boule de son partenaire que cette deuxième boule est collée, on place temporairement la boule du partenaire derrière pour exécuter ce coup.

B- Si la boule rebondit sur le joueur après avoir atteint un arceau et qu'elle demeure en position, elle sera alors replacée à la bande, en position la plus difficile.

Si la boule est hors position, elle sera retournée à la bande, à l'autre extrémité du jeu.

La boule arrêtée par quiconque, avant qu'elle atteigne son objectif, reprend son coup. Dans tous les cas, la direction de la boule sera laissée au jugement et à la discrétion de l'arbitre.

Dans le cas du piquet de départ, si la boule est hors position, elle sera replacée dans le coin le plus près et le joueur continue son jeu.

C- Un joueur qui frappe sa boule deux fois en essayant un point, perd un tour et est considéré hors position. Sa boule ne se replace pas. Sa boule se lève pour l'adversaire déjà en position.

Un joueur qui frappe sa boule deux fois en jouant un coup libre est considéré hors position et sa boule ne se replace pas. Sa boule se lève pour l'adversaire déjà en position. Pour passer directement en avant d'une boule (" en ligne droite "), il doit y avoir une grosseur de boule entre les deux. (S'il n'y a pas une grosseur de boule, c'est automatiquement frapper deux fois.)

Un joueur qui frappe sa boule deux fois en croquant n'encourt aucune sanction à moins que le geste ne soit jugé intentionnel par l'arbitre. Dans le cas intentionnel, il est considéré hors position et, si c'est en croquant son partenaire, aucune n'est considérée en position.

Dans tous les cas les boules ne se replacent pas. **Sa boule se lève pour l'adversaire déjà en position.**

D- Une boule qui frappe une bande en faisant un point, et qui rebondit à plus d'une longueur de maillet de la première bande touchée, doit être replacée en contact avec cette bande, vis-à-vis l'endroit où elle s'est arrêtée.

Cette boule doit être replacée à la bande même si elle frappe un ou plusieurs obstacles avant ou après avoir touché la bande. Il en est de même pour une boule roquée. Dans une situation de mixte, aucune boule n'est replacée.

Pour une boule qui sort à l'extérieur de la surface de jeu, on la replace à la bande, vis-à-vis l'endroit où elle est sortie. Si c'est encore à ce joueur de jouer, il peut prendre sa ou ses longueur(s) de maillet.

On ne replace jamais une telle boule en arrière d'un arceau (ou d'un piquet), mais à la bande, le plus près possible de l'arceau (ou du piquet), *du côté où elle est arrivée*.

Se tromper ou prendre la boule d'un autre Article 9

A- À son tour de jouer, le joueur qui se trompe de boule n'encourt aucune sanction. On échange les boules et il continue son jeu, à moins que l'équipe adverse décide que le coup doit être repris.

B- L'adversaire qui constate qu'un joueur fait un point autre que celui où il est rendu ou s'il vient de croquer hors position, doit l'arrêter avant qu'il n'ait exécuté un second coup, sinon le joueur fautif continue de jouer comme s'il n'y avait pas eu d'erreur.

C- Si un joueur joue avant son tour, on replace les boules là où elles étaient auparavant, et l'on reprend avec le joueur dont c'est le tour. Les points réussis ne comptent pas.

D- Le point est bon (réussi) si en roquant ou en passant un arceau, un joueur fait passer un arceau à une autre boule alors qu'elle y est rendue. Le joueur n'est pas tenu d'en aviser celui dont c'est la boule. Cependant le point réussi de la sorte ne donne pas droit de roquer à l'exception du rôdeur.

Boule qui obstrue le passage Article 10

A- Un joueur ne peut bloquer le passage d'une boule en position, à moins que la sienne soit elle-même en position, sinon cette boule peut être levée au moment où c'est au tour de l'autre de jouer.

La boule du partenaire ne se lève jamais.

B- La boule du rôdeur dans sa zone et celle du joueur qui perd un tour peuvent être levées si la position a été prise avant d'être bloquée.

C- Le joueur dont la position est modifiée de quelque façon que ce soit ne peut, à son tour de jouer, faire lever une boule à moins qu'elle ne soit collée sur la sienne. Pour essayer un point, le joueur dont la position a été modifiée de quelque façon que ce soit, peut faire lever une boule adverse hors position ou en punition, si celle-ci est venue, de quelque façon que ce

soit, lui bloquer le passage par la suite.

D- Un joueur peut faire lever une boule adverse collée sur la sienne pour essayer un point.

Mal à l'aise **Article 11**

A- Description des cas où un joueur peut se déclarer mal à l'aise alors qu'il se retrouve dans cette position à cause de l'adversaire (voir 5-l) :

- lorsqu'il n'y a pas une distance de boule entre la sienne et la bande, et qu'il ne peut prendre la distance de son maillet
- lorsqu'il n'y a pas une distance de boule entre la sienne et une autre boule placée en arrière à moins qu'elle ne puisse être levée (voir 5E). Cela inclut la boule qui est venue se coller sur la sienne, même s'il avait le choix de la placer d'un côté ou de l'autre de la sienne.
- lorsqu'il n'y a pas une distance de maillet en arrière de sa boule et un arceau ou un piquet (L'arrière du maillet ne doit pas s'engager dans l'arceau alors que l'autre bout touche à la boule.)
- si le joueur ne peut atteindre les 3/4 de sa boule avec le devant de son maillet.
- si le joueur ne peut atteindre sa boule avant que le manche ne touche à l'arceau.

NOTE: Toutes ces mesures sont prises dans le sens de l'objectif à atteindre.

Mal à l'aise (suite) **Article 12**

A- Un joueur qui revendique être mal à l'aise alors que sa boule vient d'être placée dans une position difficile par l'adversaire, ne peut plus la considérer en position lorsque vient son tour de jouer.

B- Un joueur ne peut pas revendiquer être mal à l'aise lorsque la position de sa boule a été vérifiée et déclarée bonne ou si c'est son partenaire qui l'a placée en position difficile.

Le rôdeur **Article 13**

A- À son tour de jouer, le rôdeur doit roquer une boule ou essayer son piquet. S'il essaie et manque son piquet, il perd le droit de roquer pour le reste de la partie et de plus, il perd le tour suivant.

Si aucune boule n'est entièrement vue, il peut jouer un coup libre après l'avoir mentionné. Toutefois le joueur qui vient d'entrer rôdeur ne peut invoquer un coup libre, car il doit jouer sa boule dans sa zone, sinon il perd un tour.

B- Le rôdeur qui annonce un coup libre ne peut se tuer, même si sa boule touche le piquet. Au tour suivant il continue de jouer comme avant ce coup.

C- Lorsqu'il roque, le rôdeur doit respecter les priorités citées à l'article 6. Après avoir roqué son partenaire il ne peut plus roquer.

D- Si le rôdeur essaie de roquer son partenaire en position et le manque, il perd un tour à moins que ce soit la seule boule qu'il puisse roquer.

E- Après avoir croqué, le rôdeur ne peut plus revendiquer être mal à l'aise. Il doit continuer à roquer ou retourner dans sa zone. S'il choisit sa zone, sa boule doit s'y retrouver entièrement sinon il perd un tour.

F- Le rôdeur est mort si sa boule touche à son piquet par ricochet sur une boule.

Un rôdeur peut aussi se tuer si sa boule touche le piquet en roquant ou en croquant, mais jamais en essayant la mauvaise boule ou en manquant une boule partiellement vue.

L'adversaire doit obligatoirement appliquer la pénalité prévue, même si c'est à son désavantage.

G- Le rôdeur doit roquer au moins une boule entièrement vue.

Un refus (incluant ne pas se rendre ou ne pas frapper en direction de l'objectif) occasionne toujours la perte de deux tours.

Il en est de même pour le rôdeur qui roque la mauvaise boule.

H- Après avoir roqué un des adversaires, le rôdeur a le choix entre continuer de roquer selon l'ordre des priorités ou retourner dans sa zone.

I- Le rôdeur doit retourner dans sa zone à moins d'avoir fait un mixte, d'avoir manqué son roquage ou de faire son piquet.

Le deuxième rôdeur d'une équipe ne peut que faire son piquet. Si le piquet n'est pas vu, il a droit à un coup libre.

J- Lorsque la boule du rôdeur et une autre boule se collent ensemble, il faut replacer les boules de manière à ce que le rôdeur voit la (les) boule(s) adverse(s) qui ne rejouera(ront) pas avant lui.

K- Le rôdeur qui retourne dans sa zone après avoir roqué ne peut, à son tour de jouer, invoquer être mal à l'aise en raison d'un arceau **ou de la bande** ou de la boule de son partenaire, sauf s'il a été déplacé par l'adversaire. Il en est de même sur un coup libre, dans sa zone ou pas.

L- En tout temps (incluant un roquage manqué) le rôdeur ne peut invoquer être mal à l'aise en raison de la boule de son partenaire, sur un coup libre ou tiré de celui-ci, sauf s'il a été déplacé par l'adversaire par la suite.



Bonne partie à tous !

Règlement officiel du croquet
Édition 2015
par la

**Fédération des clubs
de croquet du Québec**

4545 Av. Pierre-de Coubertin
Montréal, Qc H1V 0B2
Tél.: 514-252-3032

Courriel: croquet@fqjr.qc.ca
Site web: <http://croquet.quebecjeux.org/>

Mise en page:



Fédération québécoise des jeux récréatifs