

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Carrom

Règles simplifiées

Carrom - Règles simplifiées

Si l'origine du carrom est controversée, ses règles le sont aussi.

Chaque province de l'Inde semble avoir des règles particulières et encore aujourd'hui, dans certains pays pourtant couverts par la fédération internationale, des variantes subsistent.

En France, c'est également le cas, d'autant plus que la structuration sportive du carrom n'en est qu'à ses débuts.

Plus justement, il convient de présenter dans un premier temps une variante simplifiée puis les règles officielles internationales gracieusement fournies par Idrisse Mohamed, le président de la Fédération Française de Carrom.

Le but du jeu

Le Carrom se joue à deux ou à quatre, chaque joueur étant assis. A deux, les joueurs se font face; à quatre, les joueurs se faisant face constituent une équipe.

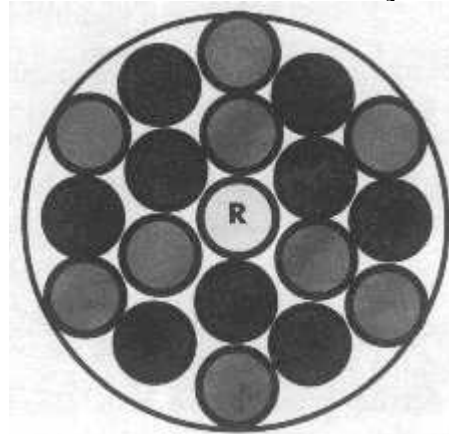
A chaque joueur / équipe correspond une couleur . blanc ou noir (la couleur étant déterminée par le premier pion rentré). Le premier qui fait rentrer tous ses pions dans les quatre trous du plateau est déclaré vainqueur.

Variante simplifiée :

Pour être complet, il convient de mentionner la règle généralement fournie par les fabricants ou détaillants français (Chavet chess et Art et Jeux) : Michel Kostromine et Géraldine Tulière ont ainsi élaboré une règle simple et pratique proche de celle de la Fédération Internationale. Cette règle est utilisée dans le sud de la France, notamment lors de tournois opens récents.

Déroulement de la partie

On place tous les pions au centre du plateau. La Reine est placée au centre de la rosace sur le cercle rouge, les pions blancs et noirs sont ensuite disposés alternativement en cercle autour de la Reine de la façon suivante :



Le premier joueur, tiré au sort, casse la rosace. Il garde la main tant qu'il réussit à rentrer ses pions ; après chaque essai manqué, c'est au tour de l'adversaire de jouer.

La partie se déroule en un nombre variable de manches (3 ou 4) jusqu' à ce que l'un des camps totalise au moins 29 points, une fois la manche en cours terminée.

Le percuteur

C'est à l'aide du percuteur que chaque joueur tente de faire rentrer les pions de sa couleur dans les trous.

Chaque joueur étant assis, le percuteur doit obligatoirement être placé à cheval sur la double ligne - appelée "ligne de camp" située devant lui.

Aux extrémités de chacune se trouve un rond rouge ; le percuteur ne doit jamais le chevaucher. Il doit être entièrement sur le rond ou à côté et non à cheval.

Le joueur projette alors le percuteur d' une chiquenaude contre un pion, de telle sorte que ce pion tombe dans un trou.

Il est possible d' effectuer des tirs directs ou indirects : les tirs indirects se font par rebond contre un rebord du plateau (bande) ou contre un pion du joueur ou de la partie adverse.

La Reine

Un joueur peut commencer la "Chasse à la Reine" s'il a logé l'un de ses pions dans un trou.

Avant de tirer le dernier pion, l'issue de la "Chasse à la Reine" doit avoir été décidée.

Lorsque la Reine est envoyée dans un trou, le joueur ne la conserve que s'il la double, c' est à dire s'il fait rentrer immédiatement après l'un de ses pions dans un trou.

S'il n'y parvient pas, la Reine est remise en jeu et retourne sur le cercle rouge au centre du plateau, et le joueur passe la main.

Techniques de tir

Les tirs vers l'avant se font soit avec l'index, soit avec le majeur. Les tirs puissants se font en coinçant le majeur tendu derrière l' index et en le laissant partir vers l' avant comme un ressort. Pour les tirs en arrière, on utilise le pouce.

Calcul des points

Chaque pion rentré vaut 1 point. L'ensemble formé par la Reine et le pion qui la double vaut 5 points. La manche se termine lorsqu'un joueur / équipe a rentré tous ses pions, avec ou sans la Reine. Chaque joueur / équipe totalise le nombre de ses pions rentrés. A noter que la Reine doit impérativement avoir été rentrée par l'un ou l'autre joueur / équipe.

Dès que l'un des camps atteint 24 points, la Reine et le pion qui la double ne lui rapportent plus que 2 points au lieu de 5.

Les Pénalités

Toute pénalité entraîne le changement de main et se paye par la remise en jeu d' un pion, rentré dans un trou, entre les deux cercles du centre.

Il y a pénalité lorsque :

- **le percuteur rentre dans un trou,**
- **le percuteur ou un pion est projeté hors du plateau,**
- **un pion situé sur, à niveau ou sous la ligne de camp est frappé en coup direct.**

Cas particuliers

- **Si un joueur rentre un pion adverse dans un trou, le point est donné à l'adversaire mais le joueur garde la main.**
- **Si un joueur rentre en même temps le percuteur et un pion adverse, son adversaire marque un point et le joueur est redevable d'un pion de pénalité**
- **Si un joueur rentre en même temps l'un de ses pions et un pion adverse, chaque joueur marque un point et le joueur garde la main.**
- **Si un joueur rentre le percuteur et un de ses pions, il remet le pion en jeu comme pour une pénalité.**
- **Si un joueur rentre en même temps son dernier pion et le dernier pion de l' adversaire, le joueur qui possède la Reine gagne la manche. Si la Reine est encore en jeu, l' adversaire gagne la partie et marque 5 points.**
- **Si un joueur rentre la Reine avant d'avoir rentré son premier pion, la Reine retourne au centre du jeu sur le cercle et la main passe.**
- **Si un joueur rentre la Reine en même temps qu'un pion adverse, la Reine est au bénéfice de l'adversaire mais le joueur garde la main.**
- **Si un joueur rentre en même temps le percuteur, la Reine et l'un de ses pions, il remet en jeu la Reine et son pion l'un sur l' autre au centre du plateau et passe la main.**
- **Si le percuteur tombe dans un trou lors d'une tentative de recouvrement de la Reine, la Reine est remise en jeu et le joueur paye un pion de pénalité.**
- **Si un joueur lors de son dernier tir rentre son dernier pion, la Reine et le dernier pion de l'adversaire en même temps, il marque les 5 points de la Reine.**
- **Si un joueur rentre le dernier pion de l' adversaire alors que la Reine est encore en jeu, il perd la partie et donne 5 points à son adversaire.**
- **Si un joueur rentre son dernier pion alors que la Reine est encore en jeu, l' adversaire gagne la partie et marque 5 points supplémentaires.**

Règles du jeu de Carrom



Il faut savoir que les règles du carrom sont assez controversées, il existe donc de multiples règles selon les pays et les régions. Celles qui sont présentées ici sont une variante simplifiée des règles officielles.

LE MATERIEL

1 plateau de bois

1 palet de tir

9 pions blancs

9 pions noirs

1 pion rouge

2 pions de rechange

1 sachet de poudre(glisse)

1 centreur

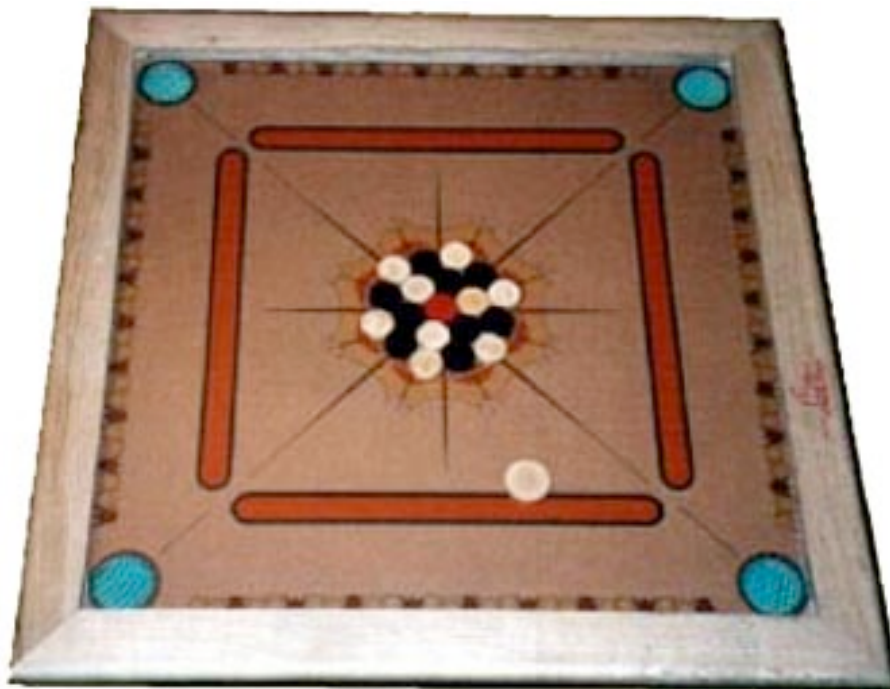
BUT DU JEU

Le carrom se joue à 2 ou 4 joueurs, (à quatre, les joueurs se faisant face constituent une équipe).

A chaque joueur/équipe correspond une couleur : blanc ou noir. La couleur étant déterminée par le premier pion rentré ou par tirage. Le premier qui a rentré tous ses pions dans les trous du plateau est déclaré vainqueur.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

On place tous les pions au centre du plateau (voir figure 1). La reine (pion rouge) est placée au centre de la rosace, les pions sont ensuite disposés de la façon suivante :



Au carrom, la partie se joue en un nombre variable de manches (3 ou 4) jusqu'à ce que l'un des camps totalise 29 points. Dès qu'un camp atteint 24 points ou plus, la reine ne lui rapporte plus aucun point. Chaque pion rentré vaut 1 point. L'ensemble formé par la reine et le pion qui la "double" vaut 5 points. Une manche se termine lorsqu'un joueur a rentré tous ses pions.

Variante:

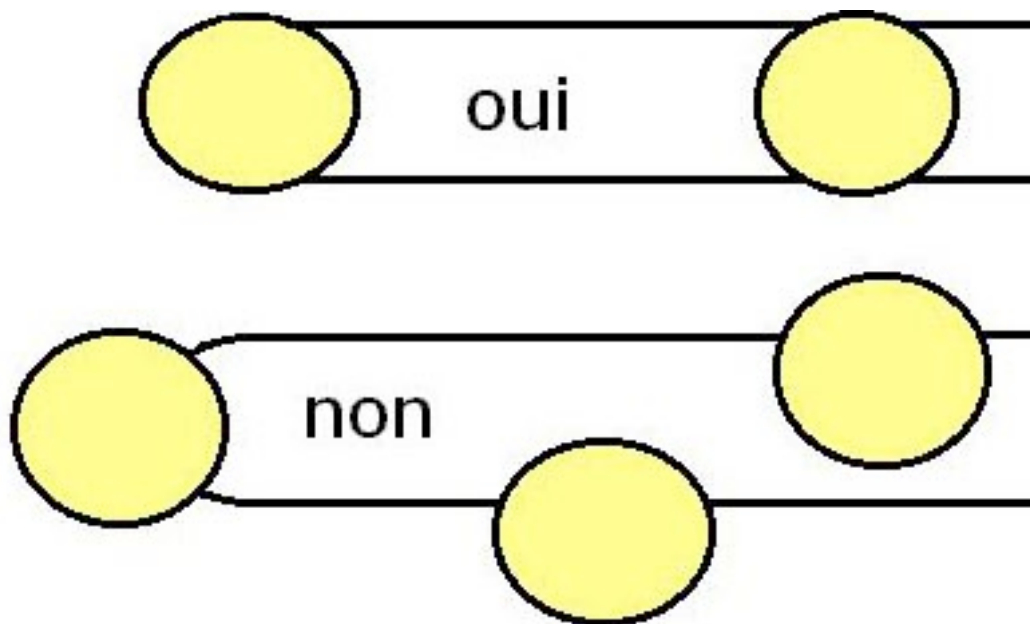
En cas de tirage des pions en début de partie, le joueur qui a tiré le pion blanc commence. Il peut alors, tout en gardant l'ordre de la fig.1, tourner les pions à sa guise à l'aide du centreur. Le premier joueur casse la rosace. Il garde la main tant qu'il réussit à rentrer ses pions. Après chaque essai manqué, la main passe.

LE PALET DE TIR ou PERCUTEUR

Le palet de tir ne sert qu'à envoyer les pions dans les trous. Il ne doit pas tomber lui-même dans un trou. Dans ce cas, le joueur remet un pion déjà sorti au centre du plateau. A l'aide du palet de tir, chaque joueur tente de faire rentrer les pions de sa couleur dans les trous.

Le palet de tir doit être placé obligatoirement sur la double ligne de tir qui se trouve devant lui

(vous pouvez néanmoins décider s'il peut la chevaucher ou pas).



Le joueur projette alors le palet d'une "chiquenaude" (ou pichenette) contre un pion de sa couleur,

de façon à ce qu'il rentre dans un trou. Il est possible aussi d'effectuer des tirs indirects c'est à dire par rebond contre le rebord du plateau ou contre un autre pion.

LA REINE (pion rouge)

Un joueur peut commencer la "chasse à la reine" s'il a déjà logé un de ses pions dans un trou. Lorsque la reine est envoyée dans un trou, le joueur ne la converse que s'il la double (ou confirme), c'est à dire s'il fait rentrer immédiatement après, un de ses pions dans un trou. S'il n'y parvient pas, la reine retourne au centre du plateau et le joueur passe la main.

LA POUUDRE (glisse)

Elle peut être végétale : féculé de pomme de terre ou minérale : résine de prothèse dentaire sous forme de micro-billes. Elle assure la glisse des pions en se saupoudrant sur le plateau, il faut l'appliquer comme un voile tout en évitant les petits tas.

LES PENALITES

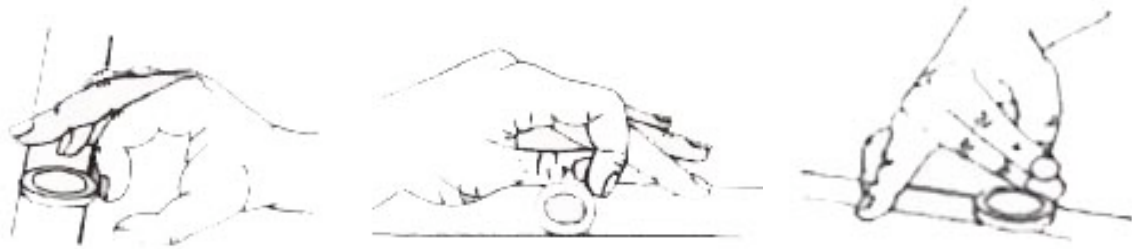
Toute pénalité entraîne le changement de main et se paye par la remise en jeu d'un pion au centre du plateau. Il y a pénalité lorsque :

- le palet rentre dans un trou.
- le palet ou un pion est projeté hors du jeu.
- un pion situé sur, à niveau ou sous la double ligne de tir est frappé en coup direct.

Cas particuliers :

- Si un joueur envoie la reine dans un trou en même temps que l'un de ses pions, il peut essayer de la doubler même s'il n'a pas encore sorti de pion.
- Si un joueur sort en même temps le palet de tir, la reine et un de ses pions, tous les trois reviennent au centre du plateau et le joueur est redevable d'un pion de pénalité. La main passe.
- Si le palet tombe dans un trou lors d'une tentative de "doublement" de la reine, la reine et un pion doivent être remis au centre du plateau. La main passe.
- Si un joueur fait tomber lors de son dernier tir, en même temps, son dernier pion, la reine, et le dernier pion adverse, il gagne la partie et marque 5 points.
- Si un joueur fait tomber dans un trou le dernier pion de son adversaire alors que la reine est encore en jeu, il perd la partie et paye 5 points de pénalité. Le vainqueur ajoute donc 5 points aux points marqués pour le nombre de pions adverses encore sur le plateau.
- Si un joueur fait tomber en même temps son dernier pion et le dernier pion adverse dans un trou alors que la reine est encore en jeu, l'adversaire gagne la partie et marque 5 points.
- Si un joueur fait tomber son dernier pion dans un trou alors que la reine est encore en jeu, l'adversaire gagne la partie et marque 5 points.
- S'il ne reste plus qu'un pion de chaque couleur sur le plateau et que le joueur rentre son dernier pion ; si l'adversaire a "doublé" la reine il a le droit de tenter de rentrer son pion. S'il y arrive (en un seul coup) il gagne la partie.

TECHNIQUES DE TIR



Règles extraites du site :

<http://membres.lycos.fr/carrom/>

Règles du jeu de Carrom

andikado
.com

Carrom

Règles officielles

SOMMAIRE

| | |
|--|----|
| 1. PRÉFACE | 2 |
| 2. L'ÉQUIPEMENT STANDARD..... | 2 |
| 2.1 - Le Plateau de Carrom..... | 2 |
| a) La surface : | 2 |
| b) Le cadre : | 2 |
| c) Les trous dans les coins : | 2 |
| 2.2 - Les jetons de jeu de Carrom..... | 2 |
| 2.3 - Le palet ou striker | 3 |
| 2.4 - Le support du plateau | 3 |
| 2.5 - Les chaises | 3 |
| 2.6 - Le produit de glissement..... | 3 |
| 2.7 - Les filets..... | 3 |
| 2.8 - La lampe..... | 3 |
| Mesures et coloration du plateau standard de Carrom | 4 |
| 3. LE JEU | 5 |
| 3.1 - La position assise | 5 |
| 3.2 - La technique du tir | 5 |
| 3.3 - Le tirage au sort de l'ouverture (coup d'envoi) | 6 |
| 3.4 - Les jeux d'essai..... | 6 |
| 3.5 - Le coup d'envoi ou break | 6 |
| 3.6 - Le déroulement du jeu | 7 |
| 3.7 - Le pointage – décompte des points..... | 7 |
| 3.8 - Le changement de place des joueurs..... | 8 |
| 3.9 - Les jetons qui sautent en dehors du plateau..... | 8 |
| 3.10 - Les jetons qui roulent, qui s'arrêtent entassés les uns sur les autres..... | 8 |
| 3.11 - Les jetons de pénalité et de pénalité en dette | 9 |
| 3.12 - La reine | 10 |
| 4. DES RÈGLES GÉNÉRALES | 11 |
| 4.1 - le foul (ou la faute)..... | 12 |
| 4.2 - La disqualification | 12 |
| 4.3 - La contestation | 13 |
| 5 – Expressions et abréviations | 14 |

1. PRÉFACE

Le jeu du Carrom est vieux de plus d'un siècle. Ses origines se trouvent probablement aux Indes. Pendant de nombreuses années le jeu ne connaissait pas de règles uniformes, la façon de jouer différait selon les régions. La fondation de l'« All India Carrom Federation » apportait en 1956 un premier pas vers l'unification des règles de jeu.

Dans la même année, après des études détaillées de tous les points de vue, une règle de jeu indienne de Carrom, valable sur tout le plan national, a été publiée pour la première fois. Entre-temps, quelques modifications ont encore été faites (en 1970 et 1980).

La présente règle du jeu a été établie sur la base de la règle indienne de 1980.

Le jeu de Carrom est devenu de plus en plus populaire dans beaucoup de pays du monde ; ceci surtout en Europe après les fameux tournois du « FICTT » (First Intercontinental Carrom Test Tournaments – Premier test-tournoi intercontinental de Carrom), qui ont eu lieu en Suisse et en Allemagne en 1985. Cela montrait la nécessité d'élaborer des règles de jeu valables sur le plan international. Lors de deux rencontres des fédérations mentionnées ci-dessus le 25.3.1986 à MADRAS (Inde) et le 3.4.1986 à COLOMBO (Sri Lanka), il a été décidé d'une règle du jeu valable sur le plan international. Elle sera appelée dorénavant « La Règle de jeu internationale de Carrom ».

2. L'ÉQUIPEMENT STANDARD

De l'équipement standard font partie :

1. Le plateau
2. Les jetons de jeu
3. Le palet ou striker, qui sert à envoyer les jetons
4. Le support du plateau
5. Les chaises des joueurs
6. Le produit de glissement
7. Les filets des quatre trous dans les coins
8. La lampe, qui éclaire le plateau

2.1 - Le Plateau de Carrom

a) La surface :

La surface du plateau doit être fabriquée d'une feuille de placage de bois d'érable ou d'un bois de qualité de glisse égale à celle du bois d'érable. L'épaisseur de la feuille de placage de la surface doit être au minimum de 1.59 cm (5/8 pouces) sans plaques de renforcement ou à 0.8 cm avec des plaques de renforcement appropriées. La surface du plateau doit être parfaitement polie, lisse et plane, de façon à ce qu'un striker, taillé et poli normalement, placé sur une des bandes de démarcation et envoyé depuis là avec la plus forte intensité de force de tir vers le bord d'en face, rebondisse au minimum 3 fois 1/2.

b) Le cadre :

La surface de jeu doit être entourée d'un cadre en bois dur (poids spécifique minimum de 0.7 - 0.9 kg/dm³). Le cadre doit être arrondi dans les quatre coins (voir illustration 1).

c) Les trous dans les coins :

Les trous ronds dans les coins doivent être sciés dans la plaque de la surface du plateau et ceci aux quatre coins du plateau.

2.2 - Les jetons de jeu de Carrom

Les jetons de jeu doivent être fabriqués en bois, leurs formes doivent correspondre exactement à un cercle rond. Leurs mesures doivent se situer entre les limites suivantes :

Diamètre : 2,86 - 3,18 cm (11/8 - 11/4 pouces)

Épaisseur : 0,64 - 0,95 cm (1/4 - 3/8 pouces)

Poids : 5,25 - 6,0 g

Les écarts doivent être finement arrondis. Le jeu complet comprend 9 jetons blancs, 9 jetons noirs et un jeton rouge. Les jetons doivent être polis de façon qu'ils soient lisses et plats des deux côtés, afin qu'ils glissent facilement sur la surface.

2.3 - Le palet ou striker

Le striker doit être plat et parfaitement rond. Son diamètre maximal est de 4,13 cm (15/8 pouces), le poids maximal est de 15 g. Il peut être fabriqué dans les matériaux suivants : plastique, os, bois d'ébène. D'autres matériaux spéciaux sont également admis tant qu'ils répondent aux normes mentionnées ci-dessus. Des strikers contenant des parties métalliques apparentes ne sont pas admis.

2.4 - Le support du plateau

Le support, sur lequel le plateau de jeu est fixé de façon que le plateau ne puisse plus basculer et soit parfaitement horizontal, doit avoir une hauteur telle que la surface de jeu soit à une distance de 66,31 - 70,48 cm (261/2 - 273/4 pouces) du sol.

2.5 - Les chaises

L'assiette des chaises doit être entre 43,18 et 48,26 cm (17 - 19 pouces) du sol. Les chaises ne doivent pas avoir d'accoudoirs.

2.6 - Le produit de glissement

Le produit de glissement sert à maintenir la surface lisse et sèche. La meilleure possibilité est d'utiliser le sel de l'acide borique pulvérisé le plus finement possible, ou un autre produit pulvérisé avec des qualités égales concernant l'amélioration du glissement et la capacité de garder sèche la surface. Auprès de chaque plateau doit se trouver un sachet, rempli de produit de glissement, afin que la surface puisse en être saupoudrée en cas de nécessité.

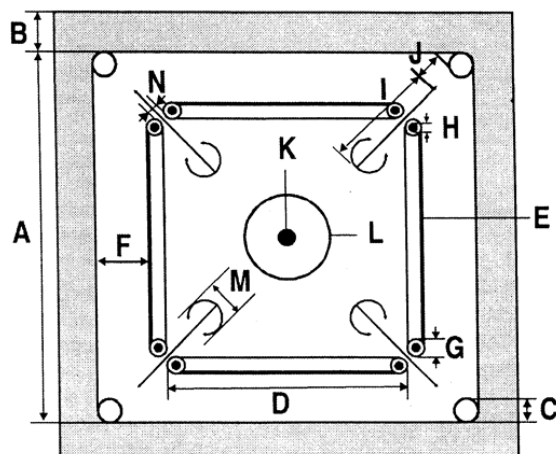
2.7 - Les filets

Les filets doivent être fixés sous les trous des coins, sur le côté inverse du plateau. Un filet doit être assez grand et fixé de façon à ce qu'il puisse accueillir tous les jetons du jeu et sans que des jetons déjà tombés dans le filet empêchent les autres de tomber.

2.8 - La lampe

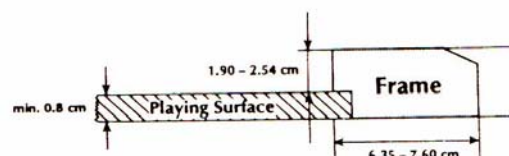
La lampe doit être suspendue exactement sur le centre du plateau de jeu de telle manière que le faisceau lumineux illumine bien la superficie et le cadre. L'intérieur de l'abat-jour doit être peint en blanc (comme la neige), l'ampoule doit émettre de la lumière blanche (60-100 W). Les joueurs ne doivent pas être éblouis par la lampe.

CARROM BOARD



| | | |
|--------------------------------------|------------------|--------------------------------------|
| A : 73.50-74cm | F : 10.15cm | J : 5cm |
| B : 6.35-7.60cm | G : 3.18cm dia | K : 3.18cm dia(0.16cm ²) |
| C : 4.45cm dia(0.15cm ²) | H : 2.45cm dia | L : 17cm dia(0.30cm ²) |
| D : 47cm(0.30cm ²) | I : 26.70cm max. | M : 6.35cm dia |
| E : 0.50-0.65cm thick | 0.15cm thick | N : 1.27cm |

DIMENSION DU CADRE DE CARROM (STANDARD INTERNATIONAL)



Mesures et coloration du plateau standard de Carrom

- A : largeur du plateau : 73,66 ± 0,32 cm (29 ± 1/8 pouces)
- B : largeur du cadre : 6,35 à 7,60 cm (2 1/2 - 3 pouces)
- C : Ø des trous : 4,45 ± 0,08 cm (1 3/4 ± 1/32 pouces)
- D : largeur de la ligne de base : 47 cm ± 0,30 cm (18 1/2 ± 1/8 pouces)
- E : épaisseur de la ligne de base : 0,48 à 0,64 cm (3/16 - 1/4 pouces)
- F : distance de la ligne de base : 10,16 cm (4 pouces)
- G : Ø extérieur des cercles de base : 3,18 cm (1 1/4 pouces)
- H : Ø des cercles rouges (intérieur des cercles de base) : 2,54 cm (1 pouce)
- I : longueur des lignes obliques : maxi 26,70 cm (épaisseur 0,15 cm) (10 1/2 pouces)
- J : distance du trou à l'extrémité de la ligne oblique : 5 cm (2 pouces)
- K : Ø du cercle central rouge : 3,18 cm ± 0,16 cm (1 1/4 ± 1/16 pouces)
- L : Ø du cercle extérieur : 17 cm ± 0,30 cm (6 3/4 ± 1/8 pouces)
- M : arcs décoratifs avec flèches pointant vers les trous : 6,35 cm (2 1/2 pouces)
- N : distance entre les lignes de bases : 1,27 cm (1/2 pouce)

3. LE JEU

Dans ce chapitre, les règles de jeu proprement dites sont expliquées. Ce chapitre contient beaucoup d'expressions incompréhensibles pour le laïque de Carrom, qui sont expliquées dans l'annexe (chap. 5.1 Expressions et Abréviations). De même, sont utilisées des abréviations pour des expressions fréquentes telle que P/C pour le plateau de jeu de Carrom ou J/C pour les jetons de jeu de Carrom. Il est préférable d'étudier maintenant le chapitre 5.1 pour connaître les expressions les plus importantes.

3.1 - La position assise

- a) Pendant le simple les joueurs sont assis l'un vis-à-vis de l'autre.
- b) Pendant le double, qui se joue à deux équipes, constituées chacune de deux partenaires, les deux partenaires respectifs sont assis face à face.
- c) Le joueur peut choisir sa position assise librement avant d'effectuer un tir à condition qu'il ne bouge pas la chaise du tour.
- d) Pendant que le tour de jouer est à l'adversaire, aucun objet, ni vêtement, ni bijoux, ni partie du corps, ne doit toucher le P/C.
- e) Le changement de hauteur de l'assiette par quelque moyen que ce soit n'est permis qu'après la fin d'un board.
- f) Pendant qu'un board est joué, la chaise ne doit en aucun cas être bougée. De même il est interdit aux joueurs de se lever pendant un board.
- g) Les jambes des joueurs ne doivent jamais dépasser la ligne imaginaire prolongée des flèches diagonales de leurs côtés respectifs.

3.2 - La technique du tir

- a) Le striker (palet) doit être propulsé à l'aide d'une chiquenaude, la main restant immobile, et non pas être poussé.
- b) Le tir doit être effectué par la pointe d'un doigt, qui peut être appuyé sur d'autres doigts.
- c) Il n'est permis d'utiliser qu'une seule main pour jouer.
- d) Exception : Des tirs exécutés avec le pouce peuvent être faits des deux mains et sont permis aussi bien dans le simple que dans le double.
- e) Pendant le tir, seulement la partie de la main jusqu'au poignet doit toucher la superficie de jeu.
- f) L'avant-bras de la main qui effectue le tir, peut être appuyé sur le bord du P/C, mais ne doit en aucun cas toucher la surface. Le coude de la main qui effectue le tir ne doit ni se trouver sur la surface de jeu ni dépasser les lignes imaginaires des flèches diagonales.
- g) Pendant le tir, ni le P/C, ni la chaise, ni le support du P/C, ni le bord des pieds du P/C ne doivent servir d'appui pour les mains ou les jambes du joueur. La main non-utilisée pour le tir doit reposer accolée au corps ou posée sur les jambes du joueur. Elle peut alors toucher le bord de sa chaise.
- h) Pour placer le striker correctement au début de chaque tir, il doit toucher les deux lignes de base démarcation ou s'il est envoyé du cercle de base de démarcation, il doit couvrir celui-ci complètement, sans néanmoins toucher la ligne des flèches.
- i) Un tir est considéré comme réalisé dès que le striker a quitté sa position initiale de départ, à savoir la bande des lignes de base de démarcation indépendamment du fait que le striker ait touché un J/C pendant son envoi ou pas. Exception : si le striker ne fait qu'un très léger mouvement, cela sans avoir quitté la bande des lignes de base de démarcation, ce mouvement du striker n'est pas considéré comme un tir pour autant que le striker n'ait touché aucun J/C.
- j) Un tir est considéré comme accompli quand le striker et le ou les J/C se sont complètement arrêtés.

- k) Un joueur ne peut réaliser son tir avant que l'adversaire y ait enlevé son striker de la surface de jeu.
- l) Immédiatement après la réalisation d'un tir, le striker doit être enlevé de la surface de jeu par le joueur lui-même. Si nécessaire l'arbitre peut lui venir en aide.

3.3 - Le tirage au sort de l'ouverture (coup d'envoi)

Au début de chaque match, l'arbitre est le responsable du tirage au sort de l'ouverture du premier jeu. Il fait ceci en jetant une pièce de monnaie en l'air (pile ou face) ou en cachant dans chaque poing un jeton d'une couleur différente et en laissant en deviner la couleur. Le gagnant peut choisir d'ouvrir le jeu (coup d'envoi) ou il peut choisir sa place assise. Dans le double, l'équipe gagnante peut si elle décide de choisir ses places assises, indiquer aux perdants du tirage au sort où chacun d'eux doit s'asseoir. Les gagnants peuvent choisir leurs places assises. Une fois que tous les joueurs se sont assis, l'ordre des positions assises ne peut plus être changé pendant toute la durée du match. Dans ce cas l'équipe perdante fait l'ouverture du jeu. Les membres décident entre eux, lequel des deux joueurs est l'acteur de l'ouverture (coup d'envoi).

Si l'équipe gagnante du tirage au sort décide de choisir l'ouverture, l'équipe perdante peut d'abord choisir ses places assises. Ensuite les gagnants occupent les deux places vacantes et s'asseyent. Les perdants s'asseyent en dernier.

3.4 - Les jeux d'essai

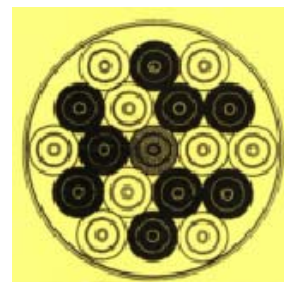
Au maximum 2 boards d'essai, c'est-à-dire un break par joueur ou équipe, peuvent être joués avant chaque match. Quand un joueur se présente trop tard à sa place de jeu, il perd le droit aux jeux d'essai, si le temps de l'échauffement et des jeux d'essai est déjà passé. Le joueur qui se présente à l'heure peut profiter entièrement du temps mis à disposition pour les jeux d'essai pour s'échauffer et s'entraîner.

3.5 - Le coup d'envoi ou break

- a) Avant le break, les J/C doivent être disposés selon la disposition ci-contre :

La reine doit être centrée exactement sur le cercle du centre et le couvrir complètement. Les autres à l'intérieur du cercle central intérieur et disposés autour de la reine selon fig. 2 de façon que tous les J/C juxtaposés se touchent.

Avant chaque break, les joueurs peuvent mettre les J/C dans leurs positions exactes à l'aide de leurs doigts ou de leurs strikers. Néanmoins, la disposition des J/C doit être réalisée avec la moindre perte de temps possible avant chaque break.



- b) Le joueur, qui opère le break (coup d'envoi) obtient automatiquement les J/C blancs comme J/C de sa couleur pour ce board. Avant le break il peut orienter l'ensemble des J/C comme il le désire, à condition que la disposition de la fig. 2 soit respectée et que l'ensemble reste centré.
- c) Le break (coup d'envoi) est considéré comme réalisé aussitôt qu'un J/C a été touché.
- d) Le break n'est pas réalisé si le joueur ne réussit à toucher aucun J/C avec son striker lors du premier essai. Dans ce cas précis, il peut refaire un essai de tir. Si lors du deuxième essai, il n'a pas non plus réussi à toucher un J/C avec son striker, c'est le tour de l'adversaire qui commence. L'adversaire joue avec les J/C noirs, dont il n'a néanmoins pas le droit de réorienter la disposition fixée par le premier joueur. Dès lors chaque joueur ne possède qu'une seule possibilité d'essai à la fois jusqu'à la réalisation du break.
- e) Le break ne doit être exécuté qu'une fois que l'arbitre a donné le mot de l'ouverture du jeu : « Play ». A partir du moment où l'arbitre donne le signal d'ouverture « Play », le board est ouvert, même si le premier tir n'a pas encore été fait.
- f) Si le joueur, qui est en droit d'effectuer le break, fait ceci avant que l'arbitre n'ait ouvert le board (« Play »), l'adversaire peut replacer tous les J/C du joueur, même ceux tombés dans un des trous, et ceux du milieu. Le joueur doit en plus un J/C de pénalité en dette, et c'est le tour de l'adversaire qui commence.
- g) Dans le simple, le droit de l'ouverture du jeu change à tour de rôle lors de chaque break. Il passe toujours d'un joueur à l'autre. Ceci est valable aussi bien pour les board joués pendant un game que pour les games joués lors d'un match.

- h) Dans le double, le droit d'ouverture du jeu (break) est pratiqué de la même façon qu'au simple. Le droit du break passe toujours au joueur assis à la droite du joueur actuel.

3.6 - Le déroulement du jeu

- a) Le tour de joueur reste au même joueur aussi longtemps qu'il réussit à loger correctement un ou plusieurs J/C et/ou la reine dans un ou plusieurs trous. Cela est aussi valable, s'il loge en même temps des J/C de l'adversaire.
- b) Le temps de réflexion avant l'exécution d'un prochain tir est de 15 secondes, ceci une fois que l'arbitre a donné le signal d'ouverture « Play » ou après l'arrêt complet du striker ou des J/C du tir précédent ou encore après l'échéance de la limite maximale de 15 secondes pour le placement d'un J/C.
- c) Un joueur, qui loge un ou plusieurs J/C de l'adversaire en croyant qu'il s'agit des siens, doit être empêché de continuer son jeu par l'arbitre dès que le tir en cours est terminé. Si, ni l'arbitre ni l'adversaire ne s'en rendent compte, les J/C déjà logés dans un des trous sont considérés comme des essais réussis et logés correctement. Dès que l'erreur est aperçue, le joueur actuel perd le droit de continuer son jeu.

3.7 - Le pointage – décompte des points

- a) Le joueur qui réussit le premier à loger tous les J/C de sa couleur dans un ou plusieurs des trous, reçoit des points pour ce board, à condition que la reine ait été placée dans un trou et confirmée auparavant par un des deux joueurs.
- b) Le nombre de J/C, selon a), de l'adversaire, restés sur la surface, constitue le nombre des points gagnés par le joueur. Si le joueur vainqueur a aussi réussi à loger la reine dans un trou et à la confirmer, il obtient trois points de plus.
- c) Si pendant un game le gagnant d'un board a déjà atteint 22 points, le gain supplémentaire pour la reine tombe.
- d) A la fin d'un board, le gagnant peut obtenir 12 points au maximum, même si le perdant doit encore des J/C en guise de pénalité. Ces pénalités sont alors automatiquement annulées.
- e) Un joueur sort gagnant d'un game, quand il a atteint 25 points au total ou quand il possède le plus grand nombre de points à la fin du 8e board. Si les deux joueurs possèdent un nombre de points gagnés équivalents à la fin du 8e board, un nouveau board est alors joué, dont le vainqueur sort gagnant de tout le game. Le break de ce board décisif est déterminé par le tirage au sort.

Des cas spéciaux : Pour les paragraphes suivants de f) à l), la règle suivante est valable et appliquée : le joueur qui gagne le board a déjà obtenu 22 points pendant le game en cours ; alors il ne gagne qu'avec 1 point au lieu de 3 points.

- f) Si un joueur loge en même temps, avec un seul tir, la reine, son dernier J/C et le dernier J/C de l'adversaire dans un ou plusieurs trous, il gagne le board avec 3 points.
- g) Si un joueur loge avec un seul tir son dernier J/C et en même temps le dernier J/C de l'adversaire, bien que la reine soit en encore en jeu, l'adversaire gagne le board avec 3 points.
- h) Si un joueur loge, en essayant de confirmer la reine par son dernier J/C, en même temps son dernier J/C et le dernier J/C de son adversaire, c'est alors le joueur qui gagne le board avec 3 points.
- i) Si un joueur loge son dernier J/C dans un des trous bien que la reine soit encore en jeu, c'est alors l'adversaire qui gagne le board avec 3 points. Cela est aussi valable, même si le joueur loge en plus son striker pendant ce même tir.
- j) Si un joueur loge en même temps, avec un seul tir, son dernier J/C et le dernier J/C de l'adversaire, c'est celui qui a réussi auparavant à loger et confirmer la reine, qui gagne le board avec 3 points.
- k) Si un joueur loge en même temps, avec un seul tir, la reine, son dernier J/C, le dernier J/C de l'adversaire et le striker, il perd le board avec 3 points.
- l) Si un joueur loge en même temps et avec un seul tir son dernier J/C, le dernier J/C de l'adversaire et le striker, il perd le board avec 1 point si lui-même a logé et confirmé la reine auparavant ; il perd avec 3 points si c'est l'adversaire qui a logé et confirmé la reine.

Pour les paragraphes suivants (m et n), la règle suivante est valable et appliquée :

Si le joueur qui gagne le board se retrouve dans une des deux situations décrites ci-dessous, et s'il a déjà atteint 22 points ou plus pendant le game en cours, il ne peut plus comptabiliser les 3 points pour la reine.

- m) Si un joueur loge le dernier J/C de l'adversaire dans un des trous, bien que la reine soit encore en jeu, c'est l'adversaire qui gagne le board avec autant de points que de J/C du joueur restés sur la surface de jeu et les 3 points pour la reine en plus.
- n) Si un joueur loge, en essayant de confirmer la reine, le dernier J/C de l'adversaire, c'est l'adversaire qui gagne le board avec autant de points que de J/C du joueur restés sur la surface de jeu et les 3 points pour la reine en plus. Pour les paragraphes n) et o) est en outre valable : Ceci si un joueur loge le dernier J/C de l'adversaire en même temps que son striker, c'est l'adversaire qui gagne le board et il reçoit encore 1 point en plus en guise de pénalité.

3.8 - Le changement de place des joueurs

- a) Dans le simple, les places assises sont inter-changées à la fin de chaque game.
- b) Dans le double, tous les joueurs changent, à la fin de chaque game, d'une place vers la droite.
- c) Dans le game qui décidera du match, les places assises des joueurs sont changées à la fin du quatrième board ou dès qu'un joueur/équipe a atteint 13 points.
- d) Si le changement des places n'est pas aperçu à temps ni par les joueurs/équipes ni par l'arbitre, il doit se faire dès qu'on s'en rend compte, mais seulement après la fin du board commencé.
- e) Le changement des places ne doit pas durer plus de 2 minutes.

3.9 - Les jetons qui sautent en dehors du plateau

- a) Tout J/C qui saute en dehors du plateau est remis par l'arbitre sur le cercle du centre, si celui-ci n'est pas occupé. Si le cercle du centre est occupé entièrement ou partiellement, le J/C sauté en dehors du plateau est replacé en jeu de façon qu'il occupe l'espace le plus grand possible de la partie inoccupée du cercle du centre. Si un J/C et la reine sautent en même temps en dehors du plateau, la reine est replacée sur le cercle du centre et le J/C vient s'apposer contre la reine, sur le côté opposé au joueur auquel il appartient. Si un J/C noir et un J/C blanc sautent en même temps en dehors du plateau, les jetons seront replacés sur le cercle du centre de façon qu'ils occupent des espaces égaux et que le J/C de la couleur respective dépasse le cercle du centre du côté de l'adversaire.
- b) Si un J/C saute en dehors du plateau et retombe sur celui-ci, il sera replacé sur le cercle du centre par l'arbitre, comme mentionné sous a). Les J/C, dont la position a été changée par un J/C sautant et retombant sur le plateau, seront remis par l'arbitre le plus exactement possible dans leurs positions initiales.

Exception : Les J/C qui en sautant ne touchent que la lampe et retombent sur le plateau, sont validés comme des tirs effectués correctement. Alors rien ne doit plus être changé aux nouvelles données.

3.10 - Les jetons qui roulent, qui s'arrêtent entassés les uns sur les autres

- a) Le J/C qui s'arrête sur son bord arrondi est laissé tel quel.
- b) Si deux J/C s'entassent, s'arrêtent l'un par dessus l'autre, aucun changement n'intervient à ces nouvelles positions.
- c) Si le striker s'arrête sur un J/C, c'est à l'arbitre d'éloigner le striker de façon que le moins de chose possible ne bouge. Si par cet acte quelque chose a été bougé, c'est l'arbitre qui doit remettre le mieux possible les J/C touchés dans leurs positions initiales.
- d) Si un J/C s'arrête sur le striker, c'est l'arbitre qui soulève ce J/C, éloigne le striker et remet le J/C en cause à sa place d'arrêt. Si cela se produit sur le board d'un des trous et que la position du J/C remis par l'arbitre est telle que le J/C tombe dans le trou, le J/C est considéré comme un J/C logé correctement.
- e) Si le striker s'arrête sur un J/C, de telle façon que son point de gravitation se trouve sur le bord d'un trou et qu'ainsi le striker et le J/C y tombent, le striker et le J/C sont considérés comme logés dans le trou.

- f) Si le point de gravitation du striker se trouve sur le bord d'un trou et si le J/C, sur lequel le striker s'est arrêté, empêche le striker de tomber, le striker est considéré quand même comme logé dans le trou.
- g) Si un J/C s'arrête en basculant sur le bord d'un trou et y tombe ensuite par des influences quelconques, il est considéré comme logé correctement.

3.11 - Les jetons de pénalité et de pénalité en dette

- a) Si un joueur loge, en effectuant un tir correct ou incorrect, son striker seul dans un des trous, un de ses J/C déjà logés dans un des trous est ressorti par l'adversaire et remplacé dans le cercle central intérieur. Si le joueur fautif n'a pas encore logé de J/C, le J/C dû sera remplacé en jeu, dès que le joueur en question aura logé de façon correcte son premier J/C dans un des trous. Si le striker est logé dans un des trous avant le break effectué, le joueur ne subit aucune pénalité.
- b) Si un joueur loge, en effectuant un seul tir, le striker, la reine et un ou plusieurs J/C, tous les J/C de sa couleur, la reine et un J/C de pénalité en plus sont ressortis des trous et remplacés sur la surface de jeu de l'adversaire. Le tour de jouer reste au même joueur.
- c) Si un joueur ne loge, en un seul tir, que le striker et des J/C de l'adversaire, un J/C de pénalité ou de pénalité en dette est remplacé sur la surface par l'adversaire. Le tour de jouer passe alors à l'adversaire.
- d) Si pendant un tir, effectué de façon incorrecte, un J/C de l'adversaire est logé dans un trou, ce J/C est considéré comme logé correctement. Un J/C de pénalité ou de pénalité en dette doit être ressorti d'un trou et remplacé sur la surface de jeu par l'adversaire.
- e) Si lors d'un tir effectué de façon incorrecte, le joueur loge un ou plusieurs J/C de sa couleur dans des trous, ses J/C logés plus un J/C de pénalité ou de pénalité en dette sont ressortis des trous et remplacés par l'adversaire. Cette même règle est valable et appliquée si le joueur loge en plus et en même temps son striker.
- f) f) Si un joueur loge le dernier J/C de l'adversaire et le striker, le board est considéré comme terminé. Pour le résultat, comptent les J/C restants sur la surface et un J/C de pénalité en plus.
- g) Les J/C de pénalité ou de pénalité en dette doivent être ressortis des filets dès qu'ils y sont à disposition, cela même si le tour de jouer reste au même joueur. Toutefois il est indiqué d'attendre la fin d'un tir avant l'exécution d'une pénalité. Dans le double, le/les J/C de pénalité ou de pénalité en dette doivent être ressortis des filets et remplacés sur le plateau, toujours par le joueur qui est assis à la droite de celui dont c'est le tour actuel de jouer, et cela dès que ces J/C sont à disposition. Dans le cas où un joueur loge de façon correcte un J/C de l'adversaire et que l'adversaire doit un J/C de pénalité en dette, c'est le joueur lui-même qui ressort et remplace ledit J/C directement.
- h) Tous les J/C de pénalité ou de pénalité en dette doivent être placés ensemble et en même temps, cela avant que l'adversaire ou le joueur lui-même ne passe à l'exécution du prochain tir.
- i) Si un/plusieurs J/C de pénalité ou de pénalité en dette sont à disposition, mais que la place dans le cercle central intérieur n'est pas suffisante pour le/les y placer, les règles suivantes sont appliquées :
 1. Le joueur qui est en droit de remplacer le/les J/C doit les garder jusqu'à ce qu'il y ait la place suffisante. Dans le double le droit de garder le/les J/C passe au partenaire dès qu'un joueur a fini son tour de jouer.
 2. Lorsque l'arbitre estime qu'il y a suffisamment de place, le joueur doit remplacer le J/C concerné immédiatement.
 3. Si suffisamment de place se libère pendant que le joueur, qui est en droit de remplacer le/les J/C, effectue un tir, alors il doit remplacer le/les J/C immédiatement une fois son tir terminé.
- j) Si un joueur remplace un de ses propres J/C au lieu d'un J/C de l'adversaire, l'arbitre le rectifie. Le joueur peut alors enlever à nouveau son J/C et en remplacer un de l'adversaire. Si cette faute n'est pas aperçue avant que le tir suivant ne soit effectué, l'emplacement du propre J/C est considéré comme correct et ne peut plus être corrigé.
- k) Si plusieurs J/C de pénalité ou de pénalité en dette doivent être remplacés sur la surface, tous ceux qui sont à disposition dans les filets doivent être ressortis et remplacés immédiatement. Les J/C manquants seront remplacés dès qu'ils seront à disposition.

- l) Pendant l'acte de remplacement d'un J/C, dès que le doigt du joueur ne touche pas le J/C concerné pour la première fois, le J/C est considéré comme replacé correctement et à l'endroit voulu, à condition qu'il se trouve à l'intérieur du cercle central intérieur et à l'extérieur du cercle du centre.

Dans le cas où le J/C a été posé de façon incorrecte, l'arbitre doit inviter le joueur à replacer encore une fois le J/C de façon correcte. Pour cela l'adversaire est alors en droit de placer un J/C de pénalité pour le joueur. Le tour de jouer reste à celui qui l'avait auparavant.

- m) Lors du placement d'un J/C de pénalité, il ne faut pas toucher un autre J/C avec le doigt ou avec le jeton qui va être placé. Autrement l'arbitre remet les J/C touchés dans leurs positions initiales et c'est à l'adversaire de poser encore un J/C de pénalité pour le joueur. Le tour de jouer reste à celui qui l'avait auparavant.
- n) Après le break, les J/C reposant sur la surface ne peuvent être touchés qu'avec le striker lors d'un tir effectué correctement. Si un joueur touche un ou plusieurs J/C ou en change la position avec la main ou avec le striker, l'arbitre doit les remettre dans leurs positions initiales et l'adversaire place un J/C de pénalité pour le joueur. Le tour de jouer passe alors à l'adversaire, si ce n'est déjà le cas.
- o) Un J/C de pénalité ou de pénalité en dette ne doit pas être placé de façon qu'un de ses propres J/C puisse être logé dans un des trous par un « Cannon » ou un « Pair ».
- p) Si un joueur se lève de sa chaise pendant son tour pour une raison quelconque, il a une pénalité et doit remettre un J/C.

3.12 - La reine

- a) Un joueur a le droit de loger la reine dans un des trous, s'il a déjà réussi auparavant à loger au minimum un de ses propres J/C.

Exception : Si le seul J/C logé a été replacé comme J/C de pénalité ou de pénalité en dette lors du même tir, la reine ne peut pas encore être logée ni confirmée. Lors du tir suivant la reine pourra alors être logée et confirmée, même si le seul J/C logé auparavant a été ressorti et replacé à titre de pénalité ou de pénalité en dette.

- b) Si la reine ne peut pas être confirmée ou si elle saute en dehors du plateau lors d'un tir et que le cercle central est partiellement ou entièrement couvert par d'autres J/C, l'arbitre replace la reine de façon qu'elle couvre la surface la plus grande possible du cercle central ou qu'elle se trouve le plus près possible, mais toujours de façon à l'acte de l'emplacement de la reine la mette dans la position du « Shot », elle doit y être laissée et ne peut plus être bougée.
- c) Si un joueur loge la reine dans un des trous avant d'y avoir mis auparavant au moins un de ses propres J/C, l'arbitre doit replacer la reine sur la surface de jeu et le tour de jouer passe à l'adversaire.
- d) Si la reine a été logé correctement dans un des trous et si le joueur ne réussit pas à la confirmer lors du tir suivant, l'arbitre doit ressortir la reine du trou et la replacer sur la surface. Au cas où ni l'arbitre ni l'adversaire ne s'en rendent compte avant que le joueur n'effectue son prochain tir, la reine est considérée comme logée correctement et confirmée.
- e) Si lors d'un seul tir un joueur réussit à loger dans un ou plusieurs trous la reine et un de ses propres J/C, la reine est considérée comme confirmée, sauf : Exception : Si la reine vient d'être logée lors d'un seul tir ensemble avec un seul J/C du joueur et qu'il s'agit du break ou, que tous les 9 J/C du joueur se trouvent encore sur la surface de jeu, elle doit être confirmée immédiatement avec le tir suivant. Si lors d'un seul tir un joueur loge la reine plus un seul (2 ou plus) J/C de sa couleur dans des trous, la reine est toujours considérée comme confirmée.
- f) Si un joueur loge la reine, un de ses propres J/C et le striker lors d'un seul tir : la reine, le propre J/C et un J/C en plus en guise de pénalité sont ressortis des trous et replacés sur la surface. Le tour de jouer reste au même joueur.
- g) Si lors du break un joueur loge d'un seul tir la reine et son striker, l'arbitre replace la reine sur la surface de jeu. Le joueur a une pénalité de dette d'un J/C. Le tour de jouer passe à l'adversaire.

- h) Si un joueur loge seulement son striker dans un des trous lorsqu'il est en train d'essayer de confirmer la reine, l'arbitre replace la reine sur la surface. Le joueur doit un J/C en guise de pénalité et le tour de jouer passe à l'adversaire.
- i) Si, en essayant de confirmer la reine, un joueur loge en un seul tir plusieurs de ses J/C et le striker en même temps, le nombre de J/C logés dans des trous et un J/C de pénalité en plus sont ressortis des filets et remplacés par l'adversaire.

La reine n'est pas encore considérée comme confirmée, mais le tour de jouer reste au même joueur, qui a maintenant la possibilité de confirmer la reine au tir suivant.

4. DES RÈGLES GÉNÉRALES

- a) Manger, boire et fumer sont interdits à la place de jeu du P/C.
- b) Un tir ne peut être effectué qu'avec un striker admis par les responsables d'un tournoi et par l'arbitre.
- c) La position et les places assises d'un P/C qui a été monté pour un match et admis comme tel par les responsables d'un tournoi et par l'arbitre ne peuvent plus être changées par aucun joueur à moins que l'arbitre ne l'autorise après examen.
- d) Un P/C ne peut être inter-changé qu'après qu'un board ait été terminé. L'arbitre détient l'autorité décisive quant à la qualité du P/C, concernant la qualité de la surface, et quant au support du P/C.
- e) Pendant un match, un joueur ne peut changer son striker qu'une seule fois et ceci seulement après qu'un board soit terminé et que l'arbitre ait examiné et admis le nouveau striker. Si le deuxième striker paraît inadéquat pour jouer une raison quelconque, le joueur ne peut utiliser à nouveau que son striker initial.
- f) Un J/C rompu doit être changé par l'arbitre de façon que le nouveau J/C occupe la position la plus précise possible de l'ancien J/C.
- g) Si pendant un board un joueur fait une requête (demande) à l'arbitre, le/les autre/s joueur/s doit/doivent arrêter leur jeu jusqu'à ce que l'arbitre donne le signal pour continuer (« Play »). Si un joueur ne respecte pas cette règle, c'est le joueur (ou son équipe), qui vient de faire la demande auprès de l'arbitre, qui sort gagnant de ce board. En faveur des gagnants sont comptés : le nombre de J/C de l'adversaire restant sur le P/C et en plus 3 points pour la reine, si c'était le joueur même ou son coéquipier qui l'ont déjà logée et confirmée auparavant, ou si la reine se trouve toujours sur la surface de jeu.
- h) Si un joueur a l'intention de mettre du produit de glissement sur la surface de jeu, il doit annoncer cela avant que l'arbitre ne donne le signal d'ouverture du jeu. Le produit de glissement doit être réparti sur la surface de jeu à l'aide du striker ou des J/C ou d'un pinceau ou de la pointe des doigts. Les autres joueurs ne peuvent alors plus enlever le produit de glissement de la surface de jeu. A partir du moment où l'arbitre a donné le signal d'ouverture « Play », il est interdit de remettre ou d'enlever du produit de glissement de la surface de jeu. L'application du produit de glissement doit garder une juste mesure, ni trop, ni trop peu. L'arbitre a le droit de veiller à la répartition régulière et égale du produit de glissement sur la surface de jeu.
S'il y a trop de poudre de glissement le long des écarts ou sur les lignes de base de démarcation, le joueur dont c'est le tour de jouer peut l'éliminer à l'aide de son striker. Toute autre tentative intentionnelle afin d'éliminer le produit de glissement sur d'autres parties de la surface de jeu, en balayant ou en soufflant est interdite. C'est la tâche de l'arbitre d'éliminer les quelconques obstacles, qui peuvent apparaître sur la surface de jeu, et ceci immédiatement à la fin d'un tir.
- i) Un joueur ne doit, de quelque façon, ni battre, ni pousser, ni bouger le P/C intentionnellement. Si un joueur le fait quand même au cours d'un board et que cela implique que la position originale ne peut plus être réinstaurée, l'adversaire gagne le board en comptant pour lui comme points le nombre de J/C du joueur fautif restés sur le P/C, plus 3 points pour la reine, même si c'est l'adversaire lui-même qui a logé et confirmé la reine auparavant ou qu'elle se trouve encore en jeu. L'adversaire ne peut plus compter les 3 points pour la reine lorsqu'il a déjà atteint 22 points ou plus pendant ce game.
- j) Un joueur ne doit pas s'informer du cours des résultats auprès de l'arbitre pendant que le tour de jouer est à l'adversaire.

- k) Le joueur ne doit déranger l'attention de l'adversaire par aucun acte.
- l) Lors d'un double les partenaires ne doivent communiquer ensemble ni verbalement ni avec des gestes. Chaque violation de cette règle a comme conséquence un J/C de pénalité ou de pénalité en dette de la partie fautive et le tour de jouer passe à l'adversaire.
- m) Les joueurs ne doivent parler ni avec les spectateurs ni avec l'adversaire sans l'autorisation de l'arbitre.
- n) Les propriétés de la qualité de glissement de la surface ou des strikers ne doivent pas être testés pendant un board en poussant ou glissant le striker sur la surface.
- o) Il n'est pas permis de poser le striker sur le bord du P/C ou de le laisser dans un filet pendant un board. Dans le cas où un joueur le fait quand même, il doit un J/C en guise de pénalité. Le tour de jouer reste au même joueur.
- p) Si les deux joueurs ou équipes se sont laissés 3 fois de suite les uns aux autres le tour de jouer sans avoir touché ou bougé aucun J/C, le board n'est pas validé et doit être rejoué.
- q) Un joueur ou une équipe peut abandonner un game à un moment quelconque, si c'est son tour de jouer. Cela doit être annoncé à l'arbitre par le joueur ou l'équipe concernée qui ne doit plus bouger aucun J/C.

4.1 - le foul (ou la faute)

En cas général chaque violation des règles ou un acte non-conforme à un des paragraphes mentionnés spécialement dans les Règles est considéré comme un foul technique ou comme un foul.

4.1.1 - Le foul technique

Chaque violation d'une règle qu'un joueur peut commettre avant que ce ne soit son tour de jouer, est considérée comme un foul technique. Quand vient son tour de jouer, il doit d'abord donner un J/C de pénalité, c'est-à-dire qu'un de ses J/C est ressorti d'un filet et remplacé par l'adversaire.

Si un joueur commet une violation d'une règle pendant que le tour de jouer est à son adversaire, cela est aussi considéré comme un foul technique, et un J/C de sa couleur sera remplacé en guise de pénalité.

4.1.2 - Le foul

Chaque violation d'une règle qu'un joueur commet pendant ou après le premier tir, tant que le tour de jouer est à lui, est considérée comme un foul. Un foul a comme conséquence qu'un J/C du joueur fautif va être sorti d'un des filets et remplacé comme J/C de pénalité par l'adversaire. En plus, le tour de jouer passe, sauf dans des cas exceptionnels (selon les Règles), à l'adversaire.

Si lors d'un tir, un joueur commet un foul en même temps qu'il loge la reine et un/plusieurs J/C de sa couleur dans des trous, tous ses J/C logés et la reine et un J/C de pénalité en plus sont ressortis des filets et remplacés par l'adversaire. De plus, le joueur qui a commis le foul perd le droit de continuer son tour.

4.2 - La disqualification

Un joueur peut être disqualifié pour tout un match s'il se fait remarquer par un comportement inadéquat et indiscipliné et/ou s'il commet des violations des règles, soit :

- a) Un langage inadéquat (injures, commentaires impolis, etc...) pendant un match.
- b) Quitter sa chaise (sortir de sa place assise) pendant un game sans l'autorisation de l'arbitre.
- c) Dépasser la limite de temps prévu pour la récréation avant le game décisif.
- d) Ne pas accepter une décision de l'arbitre ou de l'arbitre chef.
- e) Des remarques violentes qui atteignent l'honneur, ou des insultes concernant l'arbitre, l'arbitre chef ou les responsables d'un tournoi avant ou pendant un match.
- f) Jouer avec un striker qui n'est pas admis officiellement.
- g) Une interruption non permise du jeu pendant un match.
- h) Déranger l'adversaire plus de 3 fois pendant que c'est son tour de jouer.

4.3 - La contestation

La participation à un tournoi a comme condition que le joueur ait une connaissance de ces Règles de jeu de Carrom.

Chaque contestation doit être faite par écrit, adressée au responsable de l'organisation d'un tournoi. Le joueur doit annoncer sa contestation oralement auprès de l'arbitre tout de suite après l'incident contesté et rendre un rapport écrit au responsable du tournoi dans les 15 minutes après la fin du board commencé.

La contestation ne doit contenir que des faits, soit la décision contestée de l'arbitre ou de l'arbitre chef et, le paragraphe concerné des règles du jeu, sur lequel se fonde la partie contestante.

Dès qu'une contestation a été annoncée oralement, la partie contestante n'est plus en droit, à aucune condition que ce soit, de retirer sa contestation.

Dès que la contestation a été écrite et rendue au responsable du tournoi, le jeu doit être continué à l'endroit et avec les données où il a été interrompu par l'acte de contestation.

Dès que la contestation a été écrite et rendue au responsable du tournoi, le jeu doit être continué à l'endroit et avec les données où il a été interrompu par l'acte de contestation. Si la contestation est acceptée et considérée comme justifiée, tout le match doit être répété.

Autrement, si la contestation est refusée par le responsable du tournoi, le résultat obtenu lors du match contesté est valide et pris en considération.

5 – Expressions et abréviations

Adversaire

Signifie : le joueur/l'équipe dont ce n'est pas le tour de jouer

Arbitre (L')

Signifie : une personne qui est chargée officiellement de diriger et de superviser les jeux

Board

Signifie : une partie de jeu à partir de la disposition de départ de tous les J/C, jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de J/C de sa couleur sur le P/C

Break

Signifie : le premier tir, conforme aux règles, visant la «disposition de départ» des J/C (ouverture du jeu)

Cannon

Signifie : 2 J/C se trouvent l'un derrière l'autre exactement sur une ligne vers un trou et de façon que le premier J/C touché par le striker pousse le deuxième dans le trou

Confirmer

Signifie : loger un de ses propres J/C avec le même tir ou avec le tir suivant immédiatement le tir pendant lequel la reine a été logée dans un des trous

Correct

Signifie : être en accord avec la règle de jeu de Carrom ici présente

Double (Le)

Signifie : une équipe, constituée de 2 joueurs, joue contre une autre équipe de 2 joueurs. Les partenaires respectifs sont assis face à face

Finish

Signifie : un joueur n'a plus de J/C de sa propre couleur sur la surface de jeu

Game

Signifie : une suite de jeu de 8 boards; si à la fin de 8 boards joués, une égalité de points est atteinte par les deux équipes, un 9ième board décisif sera joué. Un game est terminé aussitôt qu'un joueur/une équipe a atteint 25 points

Incorrect

Signifie : la présente règle de jeu de Carrom est violée

J/C

Signifie : les pions ou jetons de jeu de Carrom. La reine est aussi un J/C

J/C de pénalité

Signifie : le J/C, qui est, à cause d'une faute du joueur, ressorti d'un filet/trou et remplacé

J/C de pénalité en dette

Signifie : un J/C de pénalité, qui ne peut être placé qu'ultérieurement, car au moment où la faute a été commise, aucun J/C n'a encore été logé, et/ou il n'y a pas suffisamment de place libre dans le cercle central intérieur

Le tour de jouer, être le tour de ...

Signifie : être en droit d'exécuter un tir

Lignes imaginaires

Signifient : les lignes de prolongation des flèches, menant du centre de la surface de jeu par dessus les coins du P/C

Main

Signifie : la partie du corps de la pointe des doigts jusqu'au coude

Main actrice (La)

Signifie : la main avec laquelle le striker est propulsé

Loger

Signifie : propulser un J/C en effectuant un tir correct ou incorrect de façon qu'il tombe dans un des 4 trous des coins

Match

Signifie : 2 games remportés par le même joueur, ou 3 games, si le résultat est ex-aequo (1:1) à la fin du 2ème game

P/C

Signifie : le plateau de jeu de Carrom

Pair

Signifie : en plus de Cannon, le striker est mis sur la même ligne qui mène directement vers le trou, de façon que les deux J/C puissent être logés dans le même trou en effectuant un seul tir

Pointe des doigts (La)

Signifie : a partie la plus extrême du doigt jusqu'à la première articulation

Pousser

Signifie : le striker est propulsé à l'aide de la main entière au lieu d'un doigt

Reine (La)

Signifie : le J/C rouge

Replacer

Signifie :

- a) le joueur autorisé remet un J/C de pénalité ou de pénalité en dette à l'intérieur du cercle central intérieur dans une position plate
- b) l'arbitre remet la reine ou un J/C sauté en dehors de la surface de jeu sur le cercle central

Simple (Le)

Signifie : un joueur n'a comme adversaire qu'un seul autre joueur en face de qui il est assis

Shot

Signifie : un J/C peut être logé à l'aide d'un autre

Tir du pouce

Signifie : le striker est propulsé à partir des lignes de base de démarcation à l'aide du pouce