



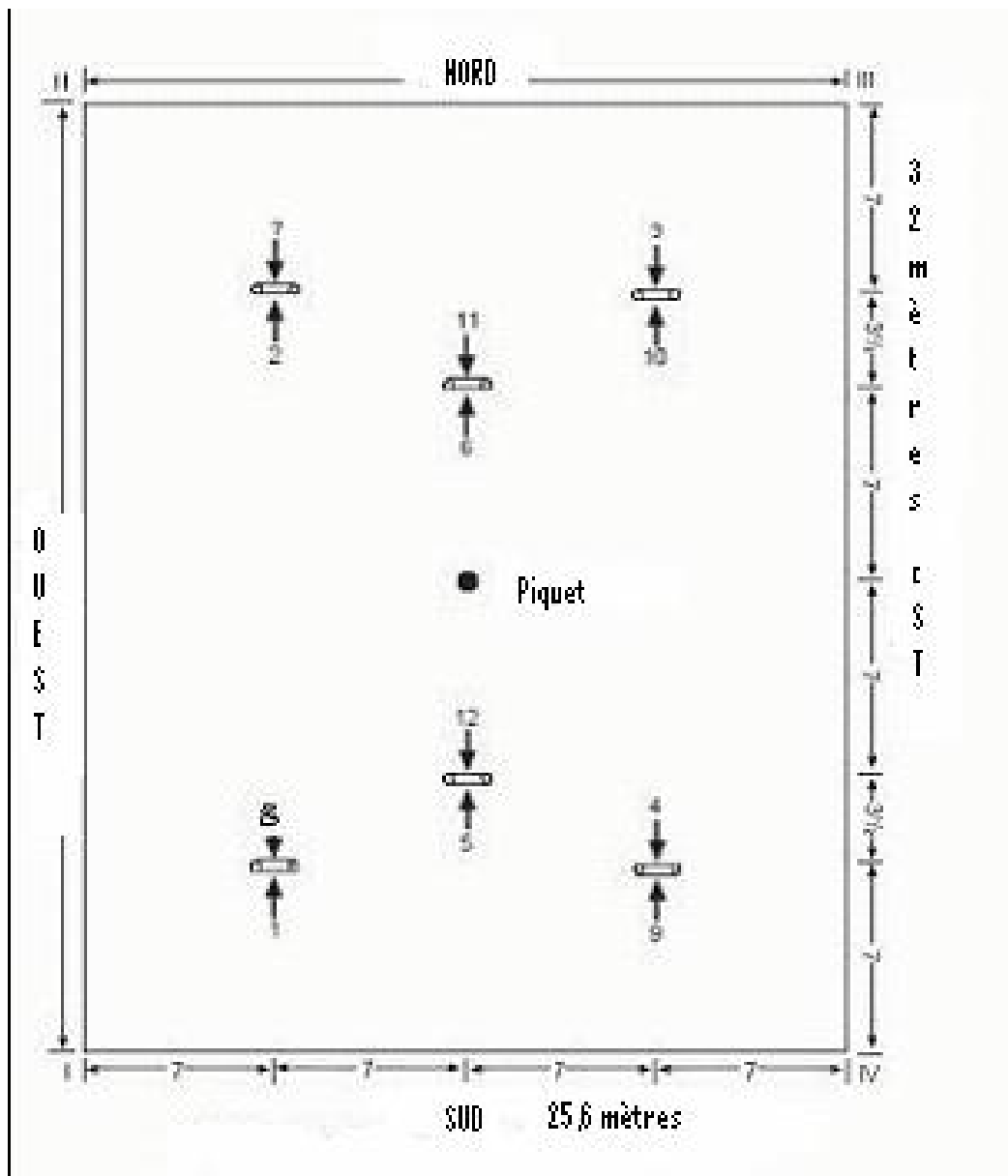
Les règles du Golf Croquet – Version 2007

En cas de n'importe quel conflit ou différence entre la version anglaise des "règles de WCF du Jeu de Croquet de Golf" et, n'importe quelle traduction dans une autre langue, la traduction Anglaise de version, sera priorité définitive et de prise.

In the event of any conflict or difference between the English version of the "WCF Rules of Golf Croquet" and, any translation into another language, the English version translation, shall be definitive and take precedence.

Translated from the English by Jean-Yves Guermont 2007.

© World Croquet Federation



1. Principes du jeu :

1a)

Le croquet se joue en frappant une balle à l'aide d'un maillet. Une partie se dispute soit en double avec 4 joueurs, soit en simple avec 2 joueurs. En Double, une équipe de 2 joueurs joue avec les balles Bleue et Noire et l'autre équipe joue avec les balles Jaune et Rouge, chaque joueur jouant toujours avec la même balle. En simple, chaque joueur joue avec l'une ou l'autre des balles de son camp (Bleue/Noire ou Rouge/Jaune).

Commentaire règle 1a : Une partie peut également se disputer avec 2 joueurs jouant ensemble, chacun avec une balle et 1'autre joueur jouant avec 2 balles.

1b)

Le but du jeu consiste, pour chaque camp, à passer les arceaux dans l'ordre spécifié. Un point est marqué lorsque une balle passe la première l'arceau prévu selon la règle 7.

1c)

Un match se dispute au meilleur des 1, 3 ou 5 parties, en 7, 13 ou 19 points. Chaque partie s'achève lorsque le vainqueur a marqué la majorité des points à gagner (par exemple, 7 points pour une partie en 13 points). D'autres alternatives peuvent être utilisées comme la limite de temps ou 2 points d'avance. Si un joueur quitte le terrain ou commence une autre partie avec l'accord du vainqueur, le match s'arrête.

Commentaire règle 1c :

I. Lorsque une partie est jouée selon le principe du « 2 points d'avance », si le premier joueur ayant 4, 7 ou 10 points n'a pas 2 points d'avance sur son adversaire, la partie continue avec un maximum de 6 arceaux supplémentaires ou jusqu'à ce qu'un des deux joueurs ait 2 points d'avance.

II. Si la limite de temps a été atteinte, la partie s'arrête. La partie peut s'arrêter immédiatement, ou après un tour supplémentaire pour chaque balle, ou toute autre variante, toute méthode utilisée devant être précisée avant que la partie ne commence. Quelque soit la méthode utilisée, en cas d'égalité, la partie continue.

1d)

Les arceaux sont disputés comme indiqué sur le diagramme 1. Dans une partie en 7 points, les 7 premiers arceaux sont joués. En 13 points, les 12 premiers arceaux sont joués et le 13^{ème} point se dispute à l'arceau 3. En 19 points, les 12 premiers arceaux puis les arceaux 3, 4, 1, 2, 11 et 12 en tant qu'arceaux 13 à 18. Le 19^{ème} point se gagne à l'arceau 3.

1e)

Les balles sont jouées selon la séquence Bleue, Rouge, Noire et Jaune. Après qu'une balle ait été jouée, la balle suivante est appelée la balle du joueur et le propriétaire de cette balle est appelé le joueur.

Commentaire règle 1 e :

Cette règle indique l'ordre de jeu des balles. Voir règle 11 pour savoir ce qu'il se passe lorsque cette séquence n'est pas respectée et ce qu'il se passe pour rétablir celle-ci.

1f)

Chaque camp ne peut passer que l'arceau qui est en train d'être disputé. Lorsque cet arceau est passé, chaque camp ne peut passer que l'arceau suivant.

1g)

Deux parties peuvent être jouées simultanément sur le même terrain, en utilisant des balles de couleurs différentes. Dans ce cas, tous les joueurs doivent faire attention à l'autre partie et éviter tout conflit. La position des balles de l'autre partie peut être marquée avec la permission des participants. La règle 9 traite des interférences entre balles de différentes parties.

Commentaire règle 1g :

Les couleurs alternatives habituellement utilisées sont vert et marron et, rose et blanc. Si d'autres couleurs sont utilisées, l'ordre de jeu doit être décidé avant le début de la partie. Lorsque deux parties approchent le même endroit du terrain, la priorité est donnée à la partie ayant commencé en premier ou à la partie arrivant en premier sur la zone, à moins de laisser la partie qui semble prendre le moins de temps. Les joueurs doivent s'informer de l'autre partie. Le temps limite ne devrait pas être utilisé là où deux parties se jouent simultanément.

2. Terrain standard :

2a)

Le terrain est constitué d'un rectangle de 32 mètres par 25,6 m (35 yards par 28). Les limites doivent être clairement identifiées. Le diagramme 1 en indique les dimensions. Les coins sont appelés Coins I, II, III et IV et les lignes Sud, Ouest, Nord et Est, indépendamment de l'orientation du terrain. Les arceaux doivent être parallèles aux lignes Nord et Sud, le centre des deux arceaux intérieurs sont situés à 6,4 mètres (7 yards) au nord et au sud du piquet et le centre des 4 autres arceaux est situé à 6,4 m des lignes adjacentes.

2b)

Si la place est insuffisante pour installer un terrain complet, un terrain plus petit, ou avec des proportions différentes peut être créé. Néanmoins, le piquet doit rester au milieu des arceaux 5 et 6.

3. Equipement :

3a)

Les arceaux doivent être fabriqués en métal rond d'un diamètre uniforme de 16 mm (5/8 inch). Ils ne doivent pas mesurer plus de 305 mm (12 inches) et pas moins de 280 mm (11 inches) de la base jusqu'à la partie supérieure de l'arceau. Les arceaux sont fermement fixés à angle droit avec le sol. La partie supérieure doit être ronde ou carré, perpendiculaire aux montants qui doivent être parallèles et distants de 93,7 mm (3 11/16 inches) à 101,4 mm (4 inches). Cet écart doit être le même pour tous les arceaux avec une tolérance de plus ou moins 0,8 mm (1/32 inch). En hauteur, l'arceau doit mesurer 46 mm (1 13/16 inches) de plus qu'une balle avec une tolérance de 0,8 mm (1/32 inch). Les arceaux doivent être blancs, avec le montant supérieur peint en bleu pour le premier arceau et rouge pour le 6^{ème}.

Commentaire 3a :

Dans les clubs où d'autres versions du croquet sont pratiquées, il est autorisé de peindre le 6^{ème} arceau en une autre couleur que le rouge.

3b)

Le piquet doit avoir un diamètre uniforme de 38 mm (1 ½ inches) et une hauteur de 457 mm (18 inches). Il doit être fermement fixé à la vertical. Il doit être blanc jusqu'à une hauteur de 150 mm (6 inches) avec des bandes de couleur bleue, rouge, noire et jaune dans l'ordre descendant depuis le haut du piquet.

3c)

Les 4 balles sont de couleur bleu, rouge, noir et jaune mais des couleurs alternatives ou rayés sont autorisées. Les balles ont un diamètre de 92 mm (3 5/8 inches) plus ou moins 0,8 mm (1/32 inch) et un poids de 454 grammes (16 ounces) plus ou moins 7 gr (1/4 ounce). Les balles doivent être approuvées par la fédération nationale ou la WCF. Les balles défectueuses ou endommagées doivent être remplacées, même pendant une partie.

3d)

La tête du maillet peut être constituée de n'importe quel matériau ne procurant pas plus d'avantage au joueur que le bois. Les zones de frappe doivent être parallèles et avoir les mêmes caractéristiques. Un maillet ne peut être changé en cours de partie à moins qu'il ne soit cassé.

3e)

Les dimensions indiquées au dessus peuvent varier légèrement, tant que l'équipement reste adapté à la pratique du Croquet.

4. Accessoires :

Les accessoires suivants peuvent être ajoutés pour guider et décorer. Tout accessoire gênant un joueur peut être temporairement retiré.

4a)

Des drapeaux de coin de couleur bleue, rouge, noire et jaune peuvent être placés aux coins I, II, III et IV. Ils peuvent être montés sur des piquets de 305 mm (12 inches), soit en dehors du terrain soit sur la ligne de touche mais pas à l'intérieur du terrain.

4b)

Une barrière suffisamment grande pour arrêter les balles peut être installée à 1m40 de la touche.

4c)

Des piquets blancs, suffisamment grands pour être vu de l'autre côté du terrain, peuvent être placés à environ 300 mm (12 inches) en dehors du terrain pour marquer les moitiés de terrain.

4d) Deux jeux de pinces peuvent servir à indiquer le score. Un jeu sert aux balles Bleu et Noire, l'autre aux balles Jaune et Rouge. Chaque arceau passé est indiqué par une pince de la couleur appropriée.

4 e)

Lorsque les couleurs alternatives sont régulièrement utilisées, un panneau indiquant la séquence de jeu peut être placé près du terrain ou bien le piquet central peut être modifié en conséquence.

5. Le début d'une partie :

5a)

Le camp qui a gagné le tirage au sort joue en premier avec la balle Bleue.

5b)

Toutes les balles sont jouées au départ à une distance maximale de 90 cm (1 yard) du Coin IV.

Commentaire 5b :

Des règles locales admettent une variante concernant l'aire de départ pour éviter l'usure du coin IV. Cependant, cela n'est pas admis lors des tournois. Une de ces variantes consiste à démarrer de la limite Est à 2m70 (3 yards) du coin IV.

5c)

Lorsqu'un match est joué en plus d'une partie, les joueurs gardent les mêmes balles et le perdant commence la partie suivante avec l'une de ses deux balles.

6. Le tour :

6a)

Chaque tour consiste en un coup unique et ses conséquences. Il se termine lorsque toutes les balles se sont arrêtées ou sont sorties du terrain. Un coup est joué lorsque le joueur a frappé sa balle avec son maillet. Si le joueur touche par accident sa balle lors de la préparation de son coup, il s'agit d'un coup (ou d'une faute).

Commentaire 6a :

I. Un tour débute lorsque le joueur tape sa balle et s'achève lorsque la balle s'arrête ou sort du terrain. Le tour suivant débute lorsque le joueur suivant tape sa balle. Entre ces deux tours, il existe une période pendant laquelle le joueur se met en position, ou les joueurs replacent les balles sorties du terrain ou, ils discutent d'une éventuelle faute. Cette période ne fait partie d'aucun tour.

II. Lorsqu'un joueur se prépare à frapper sa balle, toucher la balle avec la face du maillet est un coup, toucher la balle avec une autre partie du maillet est une faute.

6b)

Un joueur n'est pas obligé d'effectuer un coup pour que son tour soit considéré comme joué.

6c)

Une tentative pour frapper une balle qui échoue (un « air swing ») n'est pas considérée comme un coup ni une faute et, à moins qu'une autre faute soit commise, le joueur peut recommencer son coup.

6d)

Suite au coup du joueur, sa balle peut passer un arceau et marquer un point, ou deux points si deux arceaux sont passés en même temps, ou peut encore provoquer le déplacement d'autres balles et les faire marquer un ou plusieurs points.

6e)

Une balle sort du terrain si plus de la moitié de celle-ci se trouve de l'autre côté de la ligne de touche. Elle reste en dehors du terrain jusqu'à ce que la prochaine balle soit jouée. A moins qu'elle soit déplacée en tant que balle « hors-jeu », elle est jouée à l'endroit où elle a coupé la ligne de touche. Un joueur peut demander à ce qu'une balle sortie du terrain soit replacée sur la touche ou que cette position soit marquée, avant un tour. L'arbitre, ou en son absence, le propriétaire de la balle détermine le point où la balle est replacée.

Commentaire 6 e :

La position exacte de la balle replacée sur la ligne de touche est importante si un joueur cherche à bloquer la ligne de jeu de cette balle ou s'il veut savoir si cette balle deviendra « hors-jeu » en passant le prochain arceau. Dans de tels cas, le joueur est autorisé à demander le remplacement avant de jouer. Une balle qui a été replacée sur la ligne et qui est déplacée avant d'être jouée est remise là où elle a quitté le terrain, sauf si elle devient une balle hors-jeu.

6f)

Si une balle ne peut pas être replacée sur la touche en raison de la présence d'une autre balle, elle est replacée après que cette dernière soit jouée. Cependant, si la balle qui vient de sortir doit être jouée avant l'autre balle, elle est alors placée sur la ligne, en contact avec l'autre balle, le plus proche possible du point où elle aurait dû être replacée.

Commentaire 6f :

La situation inhabituelle décrite ci-dessus concerne le cas d'une balle ayant poussé une autre balle en dehors du terrain, les deux balles se retrouvant alors au même endroit sur la ligne de touche. Si la balle ayant poussé l'autre reste sur le terrain et empêche le remplacement de la balle sortie, celle-ci est placée en contact et est jouée de cette position de contact. Si les deux balles sortent au même endroit, la balle qui est jouée en dernier est replacée après que la première soit jouée.

6g)

Si une balle placée sur la ligne de touche empêche de jouer une autre balle, elle est temporairement déplacée.

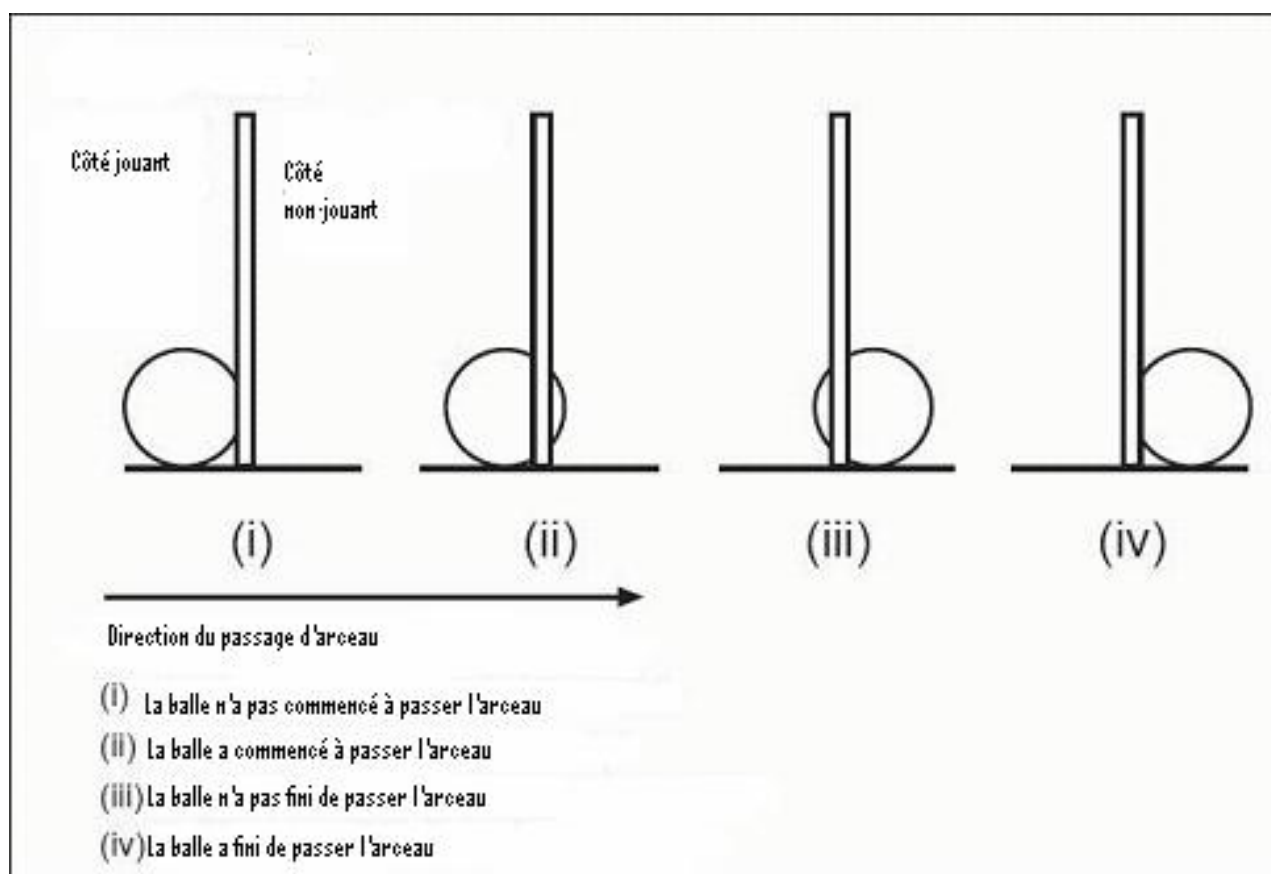
Commentaire 6g :

Une balle qui a quitté le terrain ne fait plus partie du jeu avant qu'elle ne soit rejouée. Elle est donc déplacée si elle gêne.

6h)

Si une balle bouge après que sa position ait été acceptée, elle doit être replacée à cet endroit. La position d'une balle est acceptée si le joueur suivant a joué ou si l'arbitre ou les joueurs ont validé cette position.

Diagramme 2 :



7. Marquer un point :

7a)

Une balle marque un point en passant le bon arceau, dans l'ordre et la direction indiquée sur le diagramme 1. Cela s'appelle passer un arceau. Si une balle commence à rentrer dans le bon arceau mais dans le mauvais sens, elle ne peut pas marquer de point par elle-même pendant ce tour. Elle ne peut pas non plus marquer de point dans un autre tour à moins qu'elle se soit arrêtée dans une position où elle n'a pas encore commencé à passer l'arceau.

7b)

Le passage d'arceau est illustré par le diagramme 2. La balle commence à passer l'arceau dès que l'avant de la balle coupe le plan du côté « non-jouant » de l'arceau. Elle termine de passer l'arceau si elle dépasse complètement le côté non-jouant de l'arceau.

7c)

Une balle peut passer un arceau en un ou plusieurs tours.

7d)

Si un coup provoque le passage de plus d'une balle dans l'arceau, la balle la plus proche de l'arceau avant le coup marque le point.

7 e)

Si une balle se coince dans un arceau en touchant les 2 montants de celui-ci, l'arceau doit être réajusté, ou si c'est la balle qui est trop large, elle doit être remplacée. Le joueur ayant joué cette balle peut alors choisir de replacer toutes les balles ayant bougé et de rejouer ou bien de laisser les balles là où elles sont avec sa balle au milieu de l'arceau.

8. Conseils :

8a)

En double, les joueurs peuvent conseiller leur partenaire et les aider en leur indiquant dans quelle direction le maillet devrait être balancé. Cependant, lorsque le coup est sur le point d'être joué, le partenaire doit s'écartier du joueur ou de toute position susceptible de l'aider à juger de la distance ou de la direction du coup à jouer.

8b)

Si demandé, un joueur peut indiquer à l'adversaire le score, quel est le prochain arceau, la prochaine balle et combien de balles sont hors-jeu.

9. Interférence :

9a)

Les saletés présentes sur le terrain peuvent être enlevées. Il peut s'agir des insectes, de leurs déjections, de feuilles, brindilles et autres.

9b)

Le joueur a le droit de réparer les anomalies du terrain, si ces anomalies ne font pas partie habituelle du terrain et si elle ne sont pas la conséquence d'un dommage causé par une balle, si selon les deux joueurs ou l'arbitre cela gêne le jeu. Le dommage est réparé si cela est possible. Si cela est impossible, la balle est déplacée de façon à ne pas procurer d'avantage au joueur. Une balle ainsi déplacée mais qui n'est pas affectée par le coup joué doit être replacée dès que le tour s'arrête.

Commentaire 9b :

Les trous résultants d'une réparation de terrain sont considérés comme normaux alors que les trous provoqués par le désherbage ou les dommages par le maillet ne sont pas normaux. Les trous ou les marques provoqués par le passage répété des balles, en particulier dans les arceaux doivent être considérés comme normaux. Bien que les trous des arroseurs automatiques pourraient être considérés comme normaux, ce sont des agents extérieurs.

9c)

Lorsqu'un obstacle extérieur au terrain gêne le balancement du maillet ou lorsqu'un niveau de terrain empêche le joueur de se placer correctement, le joueur peut, avec l'accord de l'adversaire ou de l'arbitre, déplacer sa balle sur une ligne entre cette balle et la cible à atteindre. La balle doit être déplacée de la distance minimale. Si une autre balle se trouve à moins de 90 cm (1 yard) de la position de départ de la balle et gêne le passage de la balle du joueur, elle doit aussi être déplacée de la même distance et de façon parallèle de sorte que leurs positions relatives restent les mêmes. Si de telles balles ne sont pas déplacées par le coup qui vient d'être joué, elles sont replacées avant la fin du tour.

9d)

Un agent extérieur est un agent qui n'est pas compris dans le jeu. Il peut s'agir d'un animal, de spectateurs, d'un arbitre, des joueurs ou de leur équipement d'une autre partie, d'accessoires, d'une balle en dehors du terrain ou d'une balle destinée à être jouée d'un point de pénalité et de tout objet abandonné. Ni les obstacles naturels ni la météo ne sont des agents extérieurs.

9e)

Si un agent extérieur ou la météo déplacent une balle, cette balle doit être replacée avant le prochain coup.

9f)

Si un agent extérieur modifie le déplacement d'une balle pendant un tour et alors que les conséquences du coup sont douteuses, toutes les balles déplacées lors du coup sont replacées et le coup est rejoué. Si les conséquences du coup ne supportent aucun doute, la balle qui a été victime de l'interférence est placée là où elle aurait dû arriver sans cette gêne.

Commentaire 9f :

Les conséquences d'un coup ayant subi une interférence sont douteuses lorsqu'il existe une chance raisonnable que la balle finisse dans une position critique (passage d'arceau ou position bloquante), ou qu'elle déplace une balle d'une position critique, ou qu'elle passe un arceau. Si il existe une petite chance qu'une de ces situations arrivent alors les conséquences ne sont pas douteuses, même si la position finale n'est pas exactement connue. Si une balle en mouvement percute une balle agent extérieure qui ne se déplaçait pas avant le coup, alors les conséquences ne peuvent être considérées comme douteuses. Si la balle extérieure se trouvait sur la ligne de jeu, elle aurait dû être marquée. Donc si elle ne l'a pas été, c'est qu'elle n'était pas dans la ligne de jeu, le joueur a mal joué et rejouer n'est pas autorisé.

9g)

Après une interférence, une balle en déplacement ne peut pas être la cause du déplacement d'une balle en position et cette balle doit donc être replacée.

9h)

Aucun point ne peut être marqué suite à une interférence.

10. Règle du hors-jeu :

10a)

Entre l'arceau qui vient d'être passé et l'arceau suivant, il existe une ligne imaginaire appelée la ligne de hors-jeu. Ces lignes sont indiquées sur le diagramme 3 comme suivant :

Lorsque le prochain arceau est :	La ligne de hors-jeu est :
7 et 17	AF
3, 9 et 15	BG
5 et 11	CH
Tous les autres	DE

Commentaire 10c-1 :

Une balle hors-jeu devient un agent extérieur si elle est désignée pour être jouée d'un point de pénalité. Une fois qu'elle a été désignée, elle peut rester où elle se trouve, envoyée vers le point de pénalité ou placée sur ce point. Cependant, en tant qu'agent extérieur, elle ne devrait être déplacée que si elle gêne le jeu.

11. Jouer la mauvaise balle :

11a)

Si le joueur frappe toute balle autre que celle qu'il aurait dû jouer ou si tout joueur joue à la place d'un autre, une mauvaise balle est jouée.

11b)

1. Au cours d'une partie en Simple, si le joueur frappe sa balle partenaire, le joueur ou l'arbitre doivent stopper le jeu avant le prochain coup. Aucun point n'est marqué et toutes les balles sont replacées, le joueur joue alors la bonne balle. Pour éviter toute attente, l'adversaire ou l'arbitre doit arrêter le jeu si le joueur s'apprête à taper sa balle partenaire pour lui permettre de jouer la bonne balle.
2. En Simple, si le joueur commet l'équivalent d'une faute sur sa balle partenaire, le tour de ce joueur s'arrête sans pouvoir rejouer. Dans ce cas, l'adversaire choisi soit de replacer les balles, soit de les laisser où elles se trouvent. Aucun point n'est marqué et l'adversaire peut alors jouer l'une ou l'autre de ses deux balles.
3. Dans tous les autres cas, si le jeu est arrêté avant que l'adversaire ne joue, l'adversaire choisi de replacer ou non les balles. Aucun point n'est marqué et il choisit de jouer l'une de ses deux balles. Ni l'arbitre ni l'adversaire ne doivent arrêter le jeu avant que la mauvaise balle ne soit jouée, à l'exception de la balle partenaire.

Commentaire 11b :

Lorsque le joueur joue la balle partenaire dans un match en Simple, ce joueur a joué lorsqu'il y était autorisé, avec une balle qu'il a le droit de jouer mais pas dans le bon ordre. Si l'équivalent d'une faute n'est pas commise, le fait de jouer une balle partenaire est excusé, bien que la règle 14a-7 donne une pénalité pour jouer délibérément ou répétitivement la balle partenaire. Toute autre forme de « jouer une mauvaise balle » signifie de jouer une balle pour laquelle le joueur n'y est pas autorisé ou de jouer au mauvais moment. De tels coups ne sont pas excusés. L'adversaire choisit alors où les balles vont être jouées et quelle balle il va jouer. Il n'existe pas d'autre pénalité.

11c)

Si une mauvaise balle est jouée mais que le jeu n'est pas stoppé avant que l'adversaire ne joue, il n'y a pas de correction et tous les points sont marqués. Ensuite,

1. En Simple, le match continue jusqu'à ce qu'une faute soit détectée, alors la règle 11b s'applique, ou
2. En Double, si l'adversaire joue une balle autorisée suivant la règle 1a, le jeu continue dans l'ordre prévu après cette balle. Si l'adversaire a joué avec une balle qu'il n'est pas autorisé à jouer suivant la règle 1a alors une mauvaise balle a été jouée et la règle 11b-3 s'applique.

Commentaire 11c :

1. **Dans les matchs en Double, lorsqu'une balle est jouée en dehors de la séquence normale par son propriétaire et que le jeu est arrêté, les joueurs vérifient si la balle précédente a bien été jouée dans le bon ordre. Si elle a été jouée correctement, ou si personne ne s'en souvient, la règle 11b s'applique. Cependant, si la balle précédente a été jouée en dehors de la bonne séquence alors celle-ci a établi une nouvelle séquence. Tout autre coup réalisé précédemment n'est pas pris en compte.**

Par exemple, si la séquence de jeu suivante apparaît en Double, chaque joueur a joué avec sa propre balle, - Bleue, Rouge, Bleu, Jaune, Noire (passage d'arceau), Rouge – et maintenant la Rouge qui n'a pas été jouée dans le bon ordre est remarquée – alors les

joueurs vérifient que la Noire a été jouée dans le bon ordre, ce n'est pas le cas, la Rouge lance donc une nouvelle séquence et la Rouge ayant été jouée, les autres coups sont validés et le point marqué par la Noire compte.

Notez que d'avoir joué la Jaune dans cette série signifie qu'il n'existe pas de remède au jeu de la Bleue, le jeu de la Rouge implique qu'il n'existe pas de remède au jeu de la Noire.

2. En Double, si une balle est jouée par un joueur autre que son propriétaire, peu importe ce qui s'est passé auparavant, une mauvaise balle a été jouée et la règle 11b-3 s'applique. Si une mauvaise balle a été jouée avant celle-ci, aucun remède ne s'applique.

3. Soit la série Bleue, Rouge, Bleue, Jaune, Noire (passage d'arceau), Rouge, en Simple la Rouge est remarquée et elle est excusée par la règle 11b-1, toutes les balles déplacées par la rouge sont replacées et la jaune est jouée – cependant que la règle 11c indique qu'il n'y a pas de remède pour les mauvaises balles jouées auparavant, donc le point marqué par la Noire compte.

La règle de la mauvaise balle avantagera parfois la balle fautive d'origine, et parfois l'autre joueur, mais c'est une résolution de la situation plus rapide et qui ne nécessite pas de longues enquêtes.

12. Fautes en dehors d'une frappe :

12a)

Une faute est commise en dehors d'une frappe lorsqu'une balle en déplacement touche un joueur, un maillet ou un vêtement, ou lorsqu'un joueur touche ou déplace une balle statique avec une partie de son corps, de ses vêtements ou de son maillet, directement ou en heurtant un arceau ou le piquet, sauf si :

- I. Le joueur frappe sa balle avec le maillet en jouant un coup ou
- II. Un joueur touche une balle selon les règles ou marque ou nettoie cette balle avec l'accord de l'adversaire ou de l'arbitre ou,
- III. Un joueur joue une mauvaise balle ou,
- IV. La balle est un agent extérieur.

Commentaire 12a-I :

Si en tentant de jouer un coup, un joueur touche une autre balle avec son maillet, son corps ou ses vêtements avant de frapper sa propre balle, la faute en dehors de la frappe ayant été commise avant annule le coup. Le joueur perd donc son tour. Voir alors la règle 12c-4. Toutes les balles déplacées lors de ce coup font alors l'objet du choix de l'adversaire selon la règle 12c-1. Comme la tentative du joueur est annulée, le joueur reste le joueur. Le tour que le joueur vient de perdre selon la règle 12c-5 est le tour que le joueur a tenté de jouer. Le propriétaire de la balle suivante qui doit être jouée devient le joueur. Il n'y a pas d'autre pénalité. Voir règles 13a-11 et 12.

12b)

Une faute en dehors d'un coup est aussi commise si un joueur commet des dommages au terrain et qui, avant que cela soit réparé, sont susceptibles d'affecter un coup joué au-delà de la zone de dommage, sauf si le joueur commet aussi une faute de jeu.

Commentaire 12b :

Cette règle inclus les dommages en balançant le maillet ou toute utilisation imprudente du maillet, des pieds ou tout équipement. Un dommage qui abîme la surface du terrain de telle sorte qu'une balle roulant sur cet endroit changerait de direction, serait une faute. Un dommage qui abîme le terrain mais ne provoquerait pas de changement n'est pas une faute, ni les dommages provoqués en dehors du terrain. Un arbitre ou un joueur doit réparer immédiatement après avoir évalué la faute.

12c)

Action après une faute en dehors d'une frappe

1. Si une faute en dehors d'une frappe affecte une ou plusieurs balles stationnaires, l'adversaire choisit soit de laisser les balles là où elles se sont arrêtées soit de les replacer où elles étaient avant la faute.
2. Si une faute en dehors d'une frappe affecte une balle en mouvement, l'adversaire choisit soit de replacer les balles, soit de placer les balles là où elles auraient dû arriver. Cependant, si les conséquences du coup sont mises en doute lorsqu'une faute en dehors d'une frappe est commise par l'adversaire du joueur, le coup doit alors être rejoué.
3. Aucun point ne peut être marqué par aucune balle au cours d'une faute en dehors d'une frappe.
4. Le camp qui commet une faute en dehors d'une frappe perd son prochain tour. Si ce genre de faute est commis par le camp du joueur sur le terrain, avant que le tour du joueur ait commencé, alors le tour perdu est le tour en cours.
5. Si une faute en dehors d'une frappe est commise mais que le jeu n'est pas arrêté avant que l'adversaire ait joué un autre coup, le jeu continue comme si la faute n'avait pas été commise.

Commentaire 12c-2 :

La possibilité qui est offerte par la règle 12c-2 de replacer toutes les balles après une faute commise en dehors d'une frappe s'applique uniquement aux balles déplacées par la faute. Par exemple, la Rouge est jouée pour envoyer la Bleue en dehors d'une position de passage d'arceau. La Rouge déplace la Bleue et touche la Jaune. La Bleue tape dans le maillet de l'adversaire et rebondit sur la Noire. Le propriétaire des balles Jaune et Rouge peut choisir de laisser les balles en place ou de replacer la Noire à sa place d'origine et la Bleue là où elle aurait dû arriver. Comme les Rouge et Jaune n'ont pas été affectées par la faute, elles restent là où elles sont. Dans tous les cas, comme la Noire a raté un tour, la Jaune est ensuite jouée. Voir commentaire 9f sur les conséquences d'un doute.

Commentaire 12c-5 :

Cette règle indique qu'il n'existe pas de solution si le jeu n'a pas été stoppé après une faute et avant que l'adversaire joue. Mais la règle 12c-3 ne permet pas qu'un arceau soit marqué lors d'une telle action. Il est rare qu'une faute commise en dehors d'un coup et non remarquée provoque le marquage d'un point. Cependant, si cela arrive et que la faute est remarquée au moment où le propriétaire de la balle s'apprête à la jouer, la règle 12c-5 indique qu'il n'existe pas de solution, le coupable ne perd pas de tour et la règle 6h indique que la balle est replacée à sa position d'origine.

13. Faute de frappe :

13a)

Une faute de frappe peut uniquement être commise entre le temps où le maillet du joueur frappe une balle et le moment où le joueur quitte sa position de tir. Il y a faute si le joueur :

1. Touche la tête de son maillet avec une main
2. Place le manche du maillet, une main ou un bras sur le sol ou un agent extérieur.
3. Place le manche de son maillet, une main ou un bras contre ses jambes ou ses pieds.
4. Provoque la frappe du maillet sur la balle en donnant un coup de pied au maillet, en frappant le maillet, en faisant tomber le maillet ou en le lançant.
5. Frappe sa balle avec toute partie du maillet autre que la face avant, que ce soit intentionnellement ou accidentellement au cours d'un coup qui nécessite une attention particulière en raison de la proximité d'un arceau, du piquet ou d'une autre balle.
6. Frappe deux fois sa balle dans le même coup ou si la balle retouche le maillet une deuxième fois.
7. Provoque le fait que la balle touche un arceau ou le piquet alors qu'elle est toujours en contact avec le maillet.
8. Provoque le fait que la balle soit toujours en contact avec le maillet alors qu'elle frappe une autre balle, à moins que ces deux balles soient en contact avant le coup.

9. Frappe une balle qui est en contact avec un arceau ou le piquet autrement que dans une direction éloignée.
10. Maintient un contact entre sa balle et le maillet en la poussant ou la tirant avec le maillet.
11. Touche une autre balle que la sienne avec le maillet.
12. Touche une balle avec une partie de son corps ou de ses vêtements.
13. Joue avant que le tour précédent soit terminé.
14. Joue un coup au cours duquel le maillet provoque des dégâts et qui, avant que ceux-ci soient réparés, sont susceptibles de modifier un coup joué dans la zone de dégât.

Commentaire 13a-4 :

Bien qu'une faute de frappe puisse arriver seulement après que la balle soit frappée et que l'action couverte par la règle se passe avant, c'est lorsque la balle est frappée que ces actions deviennent des fautes.

Commentaire 13a-6 :

Une double frappe est susceptible d'arriver si un coup est joué doucement mais avec un « prolongement » du coup trop important, ou si un coup puissant est joué sur la ligne de deux balles trop proches. Dans ce cas, si deux balles sont proches de moins de 5 cm, un coup puissant est susceptible de provoquer une double frappe, même si le coup est retenu. Jouer un coup prolongé peut provoquer une double frappe si les deux balles sont à moins de 15cm. Le déplacement excessif de la balle du joueur indiquera si il y a faute. Jouer avec un angle entre les deux balles est susceptible de réduire le risque de double frappe.

Commentaire règles 13a1-11 et 12 :

Notez que si le maillet ou le corps du joueur touche une autre balle avant de toucher sa propre balle est une faute commise en dehors de la frappe. Si le maillet ou le corps touche une balle après la frappe mais avant que le joueur quitte sa position de tir, une faute de frappe est commise. Les conséquences de ces fautes sont les mêmes, la distinction des fautes est donc sans importance, à l'exception des règles 16f et g. Si le contact intervient après que le joueur est quitté sa position de tir, alors le coup est valable, tous les points sont marqués mais une faute en dehors d'une frappe est commise.

Commentaire 13a-14 :

Voir le commentaire sur la règle 12b, mais notez que pour que ce dégât soit une faute de frappe, le dégât doit être provoqué par le maillet. Les dégâts causés par la balle ne sont pas des fautes.

13b)

1. Si une faute est remarquée avant que l'adversaire joue, l'adversaire choisit de replacer ou non les balles. Dans les deux cas, aucun point n'est marqué.
2. Sinon, le jeu continue comme si la faute n'avait pas été commise.
3. Si un joueur commet une faute en dehors d'une frappe sur une balle en mouvement et après qu'une faute de frappe est commise par l'autre camp, toutes les balles déplacées sont replacées là où elles étaient avant la faute de frappe et le camp qui a commis la faute perd son prochain tour.

Commentaire 13b-3 :

Lorsqu'un joueur commet une faute de frappe et, alors qu'une balle est encore en mouvement, elle touche l'adversaire, une faute en dehors de frappe est alors commise. Comme les deux camps sont autorisés à décider où les balles doivent être jouées, cette règle résolve le conflit. Cependant, Si un joueur commet une faute de frappe et qu'ensuite le même joueur ou son partenaire commet une faute en dehors de frappe sur une balle encore en mouvement, les règles 12c et 13b-1 couvrent ces deux fautes sans contradiction.

14. Etiquette :

14a)

Les joueurs sont responsables de préserver un bon comportement avec les autres joueurs, les équipements, les terrains et les spectateurs. Exemples de comportements inacceptables que les joueurs doivent éviter :

1. Partir des alentours du terrain sans la permission de l'adversaire, de l'arbitre ou du manager.
2. Donner des conseils tactiques à un autre joueur que son partenaire.
3. Injurer le maillet ou l'équipement.
4. Distraire les autres joueurs durant le match.
5. Interrompre le joueur en se plaçant ou en se déplaçant devant lui, sauf lorsque cela est permis ou demandé par les règles.
6. Discuter de façon agressive ou permanente avec l'adversaire.
7. Délibérément ou répétitivement jouer la balle partenaire.
8. Ne pas jouer dans des délais raisonnables, les joueurs ne doivent pas perdre de temps.
9. Jouer alors que l'adversaire a demandé que le jeu soit arrêté pour vérifier une action ou replacer une balle.
10. Utiliser une marque ou un marqueur pour aider le joueur à juger de la distance ou de la direction d'un coup.
11. Sauf avec l'autorisation de l'adversaire ou de l'arbitre, réaliser un test pour savoir si un point a été marqué.
12. Donner de fausses informations à l'adversaire selon la règle 8b.
13. Ne pas accepter une décision de l'arbitre ou lui manquer de respect.

14b)

Lorsqu'un arbitre est en charge d'un match et qu'un joueur se comporte de façon inacceptable, l'arbitre l'avertit de ne pas recommencer. Si ce comportement se répète, l'arbitre renouvelle l'avertissement et le prochain joueur du même camp perd son tour. Si ce comportement est à nouveau répété, l'arbitre arrête le match et la victoire est accordée à l'autre camp. Dans ce cas, le score du vainqueur est le maximum (4, 7 ou 10) et le perdant marque le nombre de points qu'il avait au moment de l'arrêt. Toutes les autres parties de ce match sont gagnées par zéro.

14c)

En l'absence d'arbitre, les joueurs sont responsables de surveiller leur comportement pendant le match. Si un joueur se comporte mal, l'adversaire doit l'avertir. Si l'avertissement est contesté, un arbitre ou le manager doit être appelé. Si le comportement est répété après un avertissement, la règle 14b s'applique.

15. Arbitrage :

15a)

Dans tous les matchs, les joueurs sont responsables de l'application honnête et correcte des règles. Un arbitre peut être chargé d'un match, ou peut être appelé en cas de besoin, ou peut dans certains cas intervenir pour s'assurer que le match est joué selon les règles. La présence ou l'absence d'un arbitre ne modifie pas l'obligation des joueurs de jouer selon les règles. Les joueurs doivent avertir l'autre camp avant qu'une faute soit commise. Chaque camp est responsable du score, le joueur annonce le nouveau score après avoir marqué un point.

En l'absence d'arbitre, si il y a une divergence d'opinion sur un sujet, l'avis du joueur ayant le meilleur point de vue est préféré ; si les 2 vues sont égales, l'opinion du joueur sur le terrain prévaut.

15b)

Un arbitre certifié ou tout autre joueur expérimenté peut être appelé s'il a les capacités suivantes :

1. Un Arbitre Responsable est un arbitre qui est désigné par l'Arbitre du Tournoi pour prendre en charge la totalité d'un match. Un tel arbitre supervise tous les aspects du match, du tirage au sort, au comptage du score en passant par le respect des règles et la résolution des désaccords. Un Arbitre Responsable doit aussi s'assurer que tout règlement particulier à un tournoi est respecté. Si demandé, cet arbitre doit donner les informations sur la progression de la partie ou l'explication des règles, mais il ne doit pas donner de conseils aux joueurs qui pourraient les aider en une quelconque façon. L'arbitre ne doit pas non plus distraire les joueurs ou interférer avec le jeu, sauf pour une infraction aux règles. Il doit être correctement placé pour vérifier qu'un arceau est bien passé ou qu'il n'y a pas de faute commise. Un arbitre ne peut être à l'initiative d'une action suivant la règle 10.
2. Un Arbitre Appelé est un arbitre à qui on demande de regarder un coup. Il a alors les mêmes tâches qu'un Arbitre Responsable. Un Arbitre Appelé doit d'abord vérifier pourquoi il a été appelé et ce qu'attendent de lui les joueurs, avant de se placer pour voir le coup. Les Arbitres Appelés restent sur le terrain pour la tâche particulière qui leur est demandée et aussi longtemps qu'ils le souhaitent. La demande pour un Arbitre Appelé ne doit pas être faite si un Arbitre Responsable est déjà présent.
3. Un Arbitre en Appel est un arbitre qui est demandé par un joueur pour prendre une décision sur un sujet ou à propos des règles après un événement particulier. La tâche des arbitres est la même que les Arbitres Appelés. Le problème doit être réglé par l'observation, l'enquête ou les deux. Si l'arbitre a compris le problème et qu'il n'a pas besoin de plus d'information, il en informe les joueurs et la décision est prise. Sinon, l'arbitre prend sa décision après avoir écouté les deux camps et, si nécessaire, d'autres opinions. Si l'arbitre trouve une solution correcte, il en informe les joueurs et la décision est prise. En dernier ressort, l'arbitre peut trouver un compromis. Cela peut impliquer une rectification arbitraire du score, quelle balle doit ensuite être jouée, la position des balles, le nombre de tours supplémentaires et le temps restant. L'arbitre peut aussi décider que la partie soit rejouée. Les Arbitres en Appel doivent rester sur le terrain pour le problème particulier et peuvent rester si ils le souhaitent. Un Arbitre en Appel ne décide pas si une faute a été commise sauf si par son observation personnelle ou si le fautif le reconnaît ou si un arbitre spectateur a remarqué la faute. La demande pour un Arbitre en Appel ne doit pas être faite si un Arbitre Responsable est présent.
4. Un Arbitre Spectateur est un arbitre qui ne peut agir que si il n'existe pas d'Arbitre Responsable et ses tâches se résument à :
 - I. Intervenir pour s'assurer que la partie est poursuivie correctement après qu'une faute ait été réclamée ou reconnue.
 - II. Intervenir si un joueur est suspecté de donner de mauvaises informations sur les règles ou sur une question selon la règle 8b.
 - III. Intervenir si un joueur réclame un point alors que l'arceau passé n'est pas le bon.
 - IV. Donner des informations à un Arbitre en Appel.
 - V. Se proposer à l'Arbitre du Tournoi pour arbitrer une partie.

Commentaire 15b-4/III :

Cette règle permet de couvrir les situations où, par exemple, les joueurs se disputent l'arceau 5 après avoir passé l'arceau 8, et continuent vers l'arceau 6. Dans ce cas, le jeu ne doit pas être stoppé tant qu'aucun point n'est réclamé pour le passage de l'arceau 5 (ou d'un autre). Le jeu est valide mais les points marqués pour le passage des mauvais arceaux ne peuvent être réclamés. Lorsque l'erreur est identifiée, la partie continue là où les balles se trouvent mais les joueurs doivent disputer l'arceau suivant le dernier bon arceau. Si des pincettes sont utilisées pour marquer les arceaux passés, il est alors facile d'identifier où l'erreur a été commise et quel est le prochain arceau.

15c)

Un joueur peut contester l'application d'une règle par l'arbitre mais pas contre la décision d'un arbitre sur un fait. Les contestations doivent se faire auprès de l'Arbitre du Tournoi.

16. Handicaps :**16a)**

Les parties à handicap sont jouées de façon à permettre à des joueurs de niveau différent de jouer l'un contre l'autre en équilibrant les chances de succès de chacun. Les règles 1 à 15 s'appliquent en ajoutant ce qui est indiqué par la règle 16. Chaque joueur se voit attribué un handicap qui correspond à son habilité, allant de zéro pour les meilleurs joueurs jusqu'à 12 pour les plus faibles.

16b)

En Simple, le joueur le plus faible reçoit un nombre de tours gratuits égal à la différence entre les handicaps des deux joueurs pour une partie en 13 points. (voir tableau).

Tours supplémentaires en partie à Handicap :

Différence de handicap	Partie en 19 points	Partie en 13 points	Partie en 7 points
0	0	0	0
1	2	1	1
2	3	2	1
3	5	3	2
4	6	4	2
5	8	5	3
6	9	6	3
7	10	7	4
8	12	8	4
9	13	9	5
10	15	10	5
11	17	11	6
12	19	12	7

16c)

En double, les tours supplémentaires sont donnés à un joueur et non à un camp. Le nombre donné au joueur avec le plus petit handicap d'un camp au joueur ayant le plus petit handicap de l'autre est indiqué par ce même tableau après avoir divisé par deux la différence des deux handicaps arrondi au chiffre supérieur. La même procédure s'applique pour les joueurs des deux camps ayant le plus haut handicap.

16d)

Aucun point ne peut être marqué lors d'un tour supplémentaire.

16e)

Un tour supplémentaire ne peut être joué qu'à la fin d'un tour et doit être joué par le même joueur, avec la même balle. Un joueur peut demander un tour supplémentaire à n'importe quel moment de la partie et peut en jouer plusieurs d'affilée.

16f)

A la fin d'un tour, un joueur voulant un tour supplémentaire l'indique clairement et empêche l'adversaire de jouer. Si un joueur décide de prendre un tour supplémentaire après avoir commis une faute de frappe, la règle 13b-1 ne s'applique pas et les balles sont replacées comme avant la faute. Un joueur ayant indiqué qu'il souhaitait un tour supplémentaire peut revenir sur sa décision avant d'avoir joué le coup, sauf si les balles ont été replacées après une faute de frappe. Ce renoncement doit être indiqué clairement et le joueur ne peut à nouveau changer de décision.

16g)

Un tour supplémentaire ne peut pas être pris à la place d'un tour manqué pour cause de faute en dehors d'une frappe ou après avoir joué une mauvaise balle. Si un tel tour est quand même joué et que le jeu est stoppé avant que l'adversaire ne joue, alors toutes les balles sont replacées, l'adversaire joue alors et le droit à un tour supplémentaire est restauré. Cependant, si un tel tour supplémentaire est joué et que l'adversaire joue aussi avant que la partie soit stoppée, alors le tour supplémentaire est considéré comme valable.

16h)

L'administration du système de handicap est de la responsabilité de chaque fédération nationale.

APPENDICE

Cet appendice décrit le système pour établir et ajuster automatiquement les handicaps pour le Golf Croquet. Chaque Fédération Nationale est encouragée à utiliser ce système, ou de le modifier pour mieux correspondre à leurs besoins.

1. Les handicaps sont initialement établis par chaque joueur et changés automatiquement suivant les victoires en simple du joueur. Un joueur qui démarre avec un handicap se voit attribuer un index équivalent à ce handicap (voir tableau C).
2. Les nouveaux joueurs et les autres joueurs ne correspondant pas au paragraphe 3 peuvent voir leur handicap initial établi en démarrant du coin IV et en comptant le nombre de coups nécessaires pour passer les arceaux 1 à 6. Les joueurs réalisent l'exercice 3 fois et le nombre total de coups détermine leur score. Ce score est utilisé pour établir le handicap et l'index (voir tableau A). Ce ne sera pas un handicap très précis puisqu'il ne mesure que quelques aptitudes et tactiques. Les joueurs devront alors jouer avec ce handicap et le système automatique devrait leur donner un handicap plus juste.

Tableau A :

Score	Index initial	Handicap initial
Moins de 46	400	4
46 à 50	350	5
51 à 55	300	6
56 à 60	250	7
61 à 65	200	8
66 à 70	150	9
71 à 75	100	10
76 à 80	50	11
Plus de 80	0	12

3. Les joueurs expérimentés au Croquet et qui ont un classement mondial ont leur handicap déterminé par leur grade dans le classement mondial en utilisant le tableau B. D'autres moyens peuvent être utilisés pour les joueurs expérimentés lorsque le classement n'est pas approprié ou que d'autres versions du croquet sont pratiquées.

Tableau B :

Grade Rang mondial	Handicap initial
2750 et plus	1
2375 à 2749	2
2000 à 2374	3
1750 à 1999	4
1600 à 1749	5
1500 à 1599	6

4. L'index d'un joueur est modifié après chaque victoire ou défaite lors des compétitions. Le handicap d'un joueur change seulement si son index atteint le chiffre indiqué par le tableau C. Les joueurs sont tenus d'enregistrer leur index. L'index minimum pour un joueur est de 0. Si cet index descend en dessous de 0, il est enregistré à 0 tandis que l'index des adversaires est augmenté du montant normal.

Tableau C :

Handicap	Index requis
0	1000
1	800
2	650
3	500
4	400
5	350
6	300
7	250
8	200
9	150
10	100
11	50
12	0

5. En parties à handicap, l'index du vainqueur est augmenté de 10 et l'index du perdant est diminué de 10. En partie normale, les changements d'index sont indiqués dans le tableau D.

Tableau D :

Handicap du perdant

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	10	6	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	14	10	7	4	3	3	2	2	1	1	1	1	1
2	16	13	10	7	5	4	4	3	3	2	2	1	1
3	18	16	13	10	8	7	6	5	4	4	3	3	2
4	19	17	15	12	10	9	8	7	6	5	4	4	3
5	19	17	16	13	11	10	9	8	7	6	5	4	4
6	19	18	16	14	12	11	10	9	8	7	6	5	4
7	19	18	17	15	13	12	11	10	9	8	7	6	5
8	19	19	17	16	14	13	12	11	10	9	8	7	6
9	19	19	18	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
10	19	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
11	19	19	19	17	16	16	15	14	13	12	11	10	9
12	19	19	19	18	17	16	16	15	14	13	12	11	10

Handicap du gagnant

(Exemple : Pierre (handicap 3) bat Jean (handicap 5). Dans la ligne correspondant au handicap du vainqueur (ligne 3) et la colonne correspondant au handicap du perdant (colonne 5) se trouve le chiffre 7. Donc l'index de Pierre est augmenté de 7 et celui de Jean est diminué de 7).

6. Un mécanisme peut être établi pour permettre un ajustement de handicap en dehors des ajustements automatiques lorsqu'un joueur progresse rapidement ou dans toute autre situation où le système automatique n'est pas approprié.

REGLEMENTS

(Notez que ces règlements devraient être établis en conjonction avec tout règlement de tournoi rédigé par une Fédération Nationale)

1. Officiels :

L'organisme responsable d'un tournoi doit désigné un Manager du Tournoi et un Arbitre du Tournoi qui sont responsables, comme indiqué ci-dessous, de l'application des Règles et des Règlements ainsi que de l'administration du tournoi. Une seule personne peut remplir ces deux fonctions.

2. Manager du tournoi :

Les taches du Manager consistent à s'assurer du bon déroulement du tournoi pour les joueurs, les spectateurs, les officiels et tous autres. Même si le Manager peut déléguer certaines de ses tâches, il reste responsable de s'assurer que toutes les tâches sont correctement réalisées.

Ces tâches comprennent :

- 2a) Faire de la publicité sur l'existence du tournoi (voir règlement 3).
- 2b) Recevoir les inscriptions, réaliser et publier le tirage des matchs et annoncer avant que les matchs démarrent la forme que la compétition va prendre et comment les places vont être attribuées (voir Règlement 4).
- 2c) Organiser les horaires et les ordres de jeu ainsi que l'attribution des terrains.
- 2d) Si le temps et le nombre de terrain sont trop justes, établir un temps limite pour toutes les parties pour permettre à la compétition d'être achevée, ou d'établir un temps limite pour des parties qui dureraient trop longtemps.
- 2e) S'assurer que tous les terrains, équipements, installations et officiels sont disponibles et prêts.
- 2f) S'efforcer de rendre la compétition loyale et équitable.
- 2g) Noter tous les résultats, indiquer les matchs suivants afin que les joueurs et les spectateurs puissent suivre la progression du tournoi et désigner les vainqueurs des poules et du tournoi ainsi que le classement général.
- 2h) S'assurer qu'une publicité suffisante est donnée à la progression et aux résultats du tournoi.
- 2i) S'assurer que les trophées et prix, si présents, sont prêts et sont présentés lors d'une cérémonie appropriée.
- 2j) Réaliser toute modification au programme, au tirage et tout arrangement si nécessaire.
- 2k) Autoriser ou refuser toute absence d'un joueur ou d'un officiel.
- 2l) Décider, à l'aide du Règlement du tournoi, si un joueur en retard doit être déclaré forfait.
- 2m) Décider, à l'aide du Règlement du tournoi, de suspendre ou d'abandonner un match. Une suspension devrait normalement être faite juste après un point marqué. Après avoir suspendu un match, le Manager ou l'arbitre doit marquer la position des balles et enregistrer le score ainsi que la prochaine balle à jouer et toute autre information nécessaire.
- 2n) Surveiller la tenue vestimentaire et le comportement des joueurs et des officiels.
- 2o) Désigner un ou deux ramasseurs de balles pour un match lorsqu'ils sont disponibles. Ils doivent suivre les instructions de l'arbitre en charge de la partie.
- 2p) Désigner, si possible, une personne chargée d'indiquer le score.
- 2q) Si nécessaire, disqualifier un joueur ou exclure un spectateur.
- 2r) Etre le handicapeur du tournoi en donnant un handicap provisoire à tout compétiteur n'en disposant pas, en modifiant les handicaps si nécessaire avant ou pendant le jeu et en donnant de nouveaux handicaps en remplacement des handicaps provisoires après le jeu.

3. Publicité :

Le tournoi doit être annoncé aux endroits où les joueurs sont susceptibles de le voir. La publicité doit contenir les informations suivantes :

- 3a) Les noms du tournoi, de l'organisme organisateur, du manager, de l'arbitre et des divers officiels qui pourraient être contactés.
- 3b) La date de début, le nombre de place et la durée prévue du tournoi.
- 3c) Le nombre et la nature des événements.

- 3d) Qui est susceptible de participer et le montant de l'inscription.
- 3 e) La date de clôture d'inscription et l'adresse d'envoi.
- 3f) Les lieux qui seront utilisés avec le nombre et la taille des terrains.
- 3g) Le nombre maximum de joueurs et quelles seront les conditions d'entrée si le nombre maximum est dépassé.
- 3h) Le type de balles utilisées.
- 3i) La dimension des arceaux utilisés.
- 3j) Le détail des prix et trophées.

4. Inscriptions et tirage au sort :

Après la date de clôture des inscriptions, le Manager doit :

- 4a) Vérifier que le nombre maximum de place n'a pas été dépassé. Si ce nombre a été dépassé, la méthode de sélection indiquée dans l'annonce du tournoi est appliquée et les personnes rejetées doivent être informées le plus rapidement possible. Ces personnes peuvent être placées sur une liste d'attente.
- 4b) Chercher d'autres participants si des places sont encore disponibles.
- 4c) Produire un tableau de tournoi donnant à tous les joueurs suffisamment de jeux pour la longueur du tournoi et les coûts d'inscription, de voyage et d'hébergement.
- 4d) Etablir les horaires et les terrains pour chaque matchs.

5. L'Arbitre du Tournoi :

Les tâches de l'Arbitre sont de superviser l'application correcte des Règles durant le tournoi et d'aider au bon déroulement du tournoi.

Ces tâches comprennent :

- 5a) Vérifier l'état des terrains, la présence et l'état des équipements et la précision de l'installation du terrain et de ses équipements. S'assurer qu'ils restent adéquates durant les matchs, y compris que les arceaux sont aux bonnes dimensions et fermement fixés au sol et que les trous et bosses à la surface du terrain sont réparés dès que possible.
- 5b) Déterminer si les dimensions du terrain et des arceaux sont suffisamment proches de celles requises.
- 5c) Préparer et donner une liste des personnes susceptibles d'être désignées pour être Arbitre Responsable, arbitre en Charge ou Arbitre Appelé, ou Arbitre en Appel ou Arbitre Spectateur.
- 5d) Désigner les arbitres pour chaque match et superviser leur performance. Un Arbitre du Tournoi adjoint peut être désigné par l'Arbitre du Tournoi en cas d'absence.
- 5e) Etre disponible pour donner des décisions en applications des Règles dans le cas où un joueur conteste la décision d'un arbitre.
- 5f) Etre disponible pour résoudre des conflits se rapportant à un arbitre ou un joueur. Dans le cas où une situation n'est pas couverte par les Règles, le conflit doit être résolu de façon équitable pour les deux parties, en accord avec l'Arbitre du Tournoi. Si cela arrive, les faits doivent être reportés à la Fédération Nationale pour transmission à la WCF (World Croquet Federation).

6. Responsabilités des joueurs :

Un joueur est responsable à tout moment de respecter à la lettre les Règles et Règlements. Ne pas le faire rend le joueur passible de disqualification.

Le joueur est particulièrement tenu à :

- 6a) Donner au Manager les informations exactes concernant son handicap au moment de son inscription, au début du tournoi et à tout changement en cours de compétition.
- 6b) Obtenir l'autorisation du Manager avant de quitter la proximité des terrains quelle qu'en soit la raison.
- 6c) Respecter le code vestimentaire du tournoi.

6d) Avertir le Manager (normalement par écrit) du résultat de tout match joué, gagné ou perdu.

7. Comité d'appel :

7a) Un comité d'appel doit être établi avant le tournoi, comprenant deux représentants de l'organisateur et de l'arbitre du tournoi. Si un joueur a un grief qui ne peut être résolu par le Manager, le problème est exposé au Comité d'appel qui prend la décision finale.

7b) Le Manager doit consulter le comité si une modification est proposée au format du tournoi, mais après avoir consulté le Comité, le Manager conserve le droit de modifier le tournoi afin qu'il soit terminé à temps.

7c) Le Comité d'Appel doit se rendre disponible à tout moment pour le Manager afin de le conseiller sur la conduite du tournoi si cela lui est demandé.

© World Croquet Federation