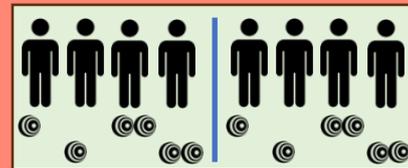
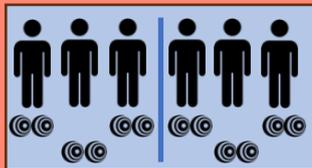
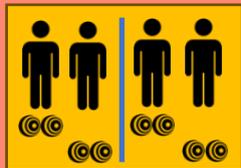
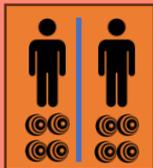


# Le boulingrin en 12 étapes

## Nombre de boules par joueurs



## Règles

**1** Tirage au sort pour savoir qui commence.  
Chaque équipe choisit 2 ou 4 boules.



**2** Le 1<sup>er</sup> joueur place le mat (le petit tapis) au centre. Le bord avant du mat doit toucher la marque jaune.



**3** Le 1<sup>er</sup> joueur lance le Jack (cochonnet).  
Il doit être au moins à 18 m (après la ligne jaune) et sur le tapis.



**4** Une fois le Jack immobilisé, il est placé sur la ligne centrale sur le point le plus proche.  
Le Jack devient la cible.



**5** Les équipes jouent alternativement. Chaque membre effectue ses lancers puis le suivant prend le relais :

- Équipe A > joueur 1 > boule 1
- Équipe B > joueur 1 > boule 1
- Équipe A > joueur 1 > boule 2
- Équipe B > joueur 1 > boule 2
- Équipe A > joueur 1 > boule 3...



**6** Le joueur doit toujours avoir un pied en contact avec le mat lors du lancer.



**7** Toutes les boules en jeu peuvent être déplacées par un autre tir et restent actives. Ceci y compris le Jack.



**8** Toutes les boules qui terminent en dehors du tapis sont hors-jeu. Si le Jack est poussé en dehors du tapis tout en restant dans les limites latérales, il est toujours en jeu ainsi que la boule qui l'a poussé.



**9** Si le Jack dépasse les limites latérales du tapis, le match est nul et rejoué sans qu'aucun point ne soit compté. Une fois que tous les joueurs ont terminé leurs tirs, les points sont comptés.



**10** Il est permis - et souvent amusant - de frapper les boules des autres joueurs avec les siennes dans le but d'obtenir un avantage stratégique.



**11** Le gagnant marque un point pour chaque boule plus proche du Jack que la boule la plus proche de son adversaire. Les points sont notés sur le tableau des scores.

La 1<sup>ère</sup> équipe à atteindre 21 points a gagné (et paie l'apéro !).



**12** Le gagnant sera le premier à lancer au "end" suivant. Le "end" se joue en sens inverse.