



Coupe d'Europe des Clubs / European Cup for Clubs  
Qualification - Règlement / Rules



## RÈGLEMENT - QUALIFICATION

### GÉNÉRALITÉS

#### Article 1

La Coupe d'Europe des Clubs (EuroCup) est organisée selon les règles établies par le Comité Directeur de la Confédération Européenne de Pétanque (CEP)

#### Article 2

L'EuroCup est un Championnat Européen destiné à encourager la participation des clubs et à promouvoir le Sport Pétanque afin de couronner chaque année le meilleur Club d'Europe.

#### Article 3

Le tour de qualification de l'EuroCup a lieu en poules.

Le Comité Directeur fixera le nombre de poules et d'équipes de clubs par poule au moment du tirage au sort au cours de sa réunion du printemps.

#### Article 4

Le tirage au sort pour ce tour de qualification placera automatiquement en tête de poules différentes les 4 fédérations qui auront atteints les ½ finales l'année précédente. Ces 4 Fédérations seront de plus invitées à accueillir ce tour de qualification à domicile.

Les autres fédérations seront tirées au hasard.

Après le tirage au sort une amende pourra être imposée à une fédération si son club se retire de l'EuroCup.

Le niveau de l'amende qui pourra être imposé se calculera comme suit :

- 500 euros si l'équipe se retire après le tirage au sort mais avant le tour de qualification.
- 750 euros si l'équipe se retire après le tour de qualification.
- 1000 euros si l'équipe se retire dans les 7 jours avant la Finale.

## RULES - QUALIFICATION

### GENERAL

#### Article 1

The European Cup for Clubs (EuroCup) is organised in accordance with the rules established by the Confédération Européenne de Pétanque (CEP) Board of Directors.

#### Article 2

The EuroCup is a European Championship Competition designed to encourage club participation whilst promoting the Sport of Pétanque and is held each year, to find the European Club Team Champion.

#### Article 3

The EuroCup Qualification round will take place in groups

The CEP Board of Directors will set the number of Groups and Club Teams per Group at the time of the draw during their Spring Meeting.

#### Article 4

The draw for this qualification round will seed the top 4 Federations from the previous year ½ finals into separate groups. These 4 Federations will each be invited to host a group.

The remaining Federations will be randomly drawn.

After the draw a fine may be imposed on a Federation if their club team is withdrawn from the EuroCup.

The level of fine that may be imposed will be as follows:

- 500 euros if the team is withdrawn after the draw but before the qualification round.
- 750 euros if the team is withdrawn after the qualification round.
- 1000 euros if the team is withdrawn within 7 days of the finals

#### Article 5

Le Comité Directeur de la CEP va confier l'organisation de chaque poule de l'EuroCup à une Fédération membre de la CEP mais demeurera entièrement responsable de la supervision et de l'exécution de l'EuroCup ainsi que de ses résultats.

Un membre du Conseil d'administration de la CEP sera nommé pour superviser chaque poule.

#### Article 6

Chaque Fédération hôte, ayant pris toutes les mesures préparatoires nécessaires pour l'organisation du tour de qualification de l'EuroCup devra soumettre au Secrétaire Général, les détails du club, contacts, modalités d'accueil, conditions pour les repas, transport, une liste de solutions d'hébergement proches.

#### Article 7

La Fédération du club hôte nommera un arbitre qui aura, au moins, le grade d'Arbitre National et ne doit pas appartenir à des clubs faisant partie du groupe, sauf s'il a le grade d'Arbitre Européen ou International.

#### Article 8

Le tour de qualification doit être joué la semaine 30 sauf exception qui devra être accordée par le Comité Directeur de la CEP.

#### Article 9

Le Comité Directeur de la CEP fixera le nombre d'équipes du Clubs à qualifier de chaque groupe pour la finale, qui aura lieu dans la semaine 48, au moment du tirage.

#### Article 5

The CEP Board of Directors will entrust the organisation of each EuroCup Group to a member Federation but will remain entirely responsible for supervising and running the EuroCup and the results.

A member of the CEP Board of Directors will be appointed to oversee each group.

#### Article 6

Each host Federation, having taken all the necessary preparatory measures for the EuroCup Group shall submit to the CEP General Secretary, details of their Club team contact, their hosting arrangements (cost of food, available transport) and a list of local accommodation.

#### Article 7

The host Federation will appoint an umpire who will have, at least, the grade of National Umpire and must not belong to the clubs within the group, except if he has the grade of European or International Umpire.

#### Article 8

The Qualification Round must be played by week 30 unless previously agree by the CEP Executive Committee.

#### Article 9

The CEP Board of Directors will set the number of Club Teams to qualify from each group for the finals, which will be held in week 48, at the time of the draw.

## FINANCES

### Article 10

Chaque fédération participante verse à la CEP des droits d'inscription spécifiques à cette Coupe d'Europe des Clubs.

Les frais d'inscription sont basés sur le nombre de licenciés que compte chaque fédération, comme suit :

Nombre de licences	Cotisation
< 100	= 150 €
101 > 500	= 160 €
501 > 1,000	= 250 €
1,001 > 3000	= 350 €
3,001 > 5,000	= 450 €
5,001 > 10,000	= 800 €
10,000 > 25,000	= 1,450 €
25,000 >	= 2,000 €

Ces frais d'inscriptions doivent être versés à la CEP dans les 28 jours qui suivent la réception de la facture.

### Article 11

Toutes les équipes participantes et leurs accompagnateurs s'acquittent de leurs propres frais de déplacement, d'hébergement et de nourriture.

Cependant, la Fédération hôte doit être prête à aider à l'organisation de l'hébergement des équipes participantes et leurs accompagnateurs.

### Article 12

La Fédération hôte prend à sa charge les frais de l'organisation et les dépenses/coûts de l'Arbitre.

## FINANCE

### Article 10

Each participating Federation will pay the CEP a registration fee specifically for the EuroCup

The registration fee is based upon a Federations membership/licence numbers as follows:

Number of Licences	Fee
< 100	= € 150
101 > 500	= € 160
501 > 1,000	= € 250
1,001 > 3000	= € 350
3,001 > 5,000	= € 450
5,001 > 10,000	= € 800
10,000 > 25,000	= € 1,450
25,000 >	= € 2,000

The registration fee must be paid to the CEP within 28 days of receipt of the invoice.

### Article 11

All participating Club Teams and their supporters are responsible for their own travelling expenses, accommodation and food.

However, the host Federation must be prepared to help with the organisation of the accommodation for the visiting teams and supporters.

### Article 12

The host Federation is responsible for the expenses of the organisation and the expenses/costs for the umpire.

## ENREGISTREMENT et ÉQUIPES

### Article 13

Seules les fédérations membres de la CEP ou fédérations en attente, après avoir payé leur cotisation, ont le droit d'inscrire une Équipe de Club.

### Article 14

La confirmation de la participation de chaque Fédération doit être transmise au Secrétaire Général de la CEP avant le 1er mars afin qu'elle soit inscrite au tirage au sort.

Les coordonnées du club de la fédération participante doivent être envoyées au Secrétaire Général de la CEP avant le 30 avril.

À défaut de respecter ces dates, une Fédération pourrait être exclue de l'EuroCup.

### Article 15

Chaque club doit comprendre un chef de délégation et/ou un entraîneur qui n'est pas un joueur mais qui possède une licence internationale valide.

Le chef de délégation et le coach sont responsables de leur équipe de club de en particulier la conduite leurs joueurs et qu'ils portent la tenue vestimentaire correcte.

Le chef de délégation et/ou le coach doit répondre à tout appel ou demande de la table de contrôle ou du comité d'organisation.

### Article 16

Le juge-arbitre de l'événement doit vérifier les licences des joueurs, des chefs de délégations et des entraîneurs pour s'assurer qu'elles sont valides et conformes à ces règles.

### Article 17

L'équipe d'un club peut enregistrer un nombre illimité de joueurs sous réserve des conditions suivantes :

- i) Tous les joueurs doivent avoir une licence internationale valide dans le club qu'ils représentent depuis une période minimum de pas

## REGISTRATION and TEAMS

### Article 13

Only CEP Member Federations or probationary Federations, having paid their fees, have the right to register one Club Team.

### Article 14

Confirmation of each Federations participation must be with the CEP General Secretary by the 1st March for inclusion in the draw.

The details of the Federation's Club Team must be with the CEP General Secretary by the 30th April.

Failure to meet these set dates may result in the offending Federation being excluded from the EuroCup.

### Article 15

Each Club Team must include a Head of Delegation and/or Coach who is not a player but has a valid International Licence.

The Head of Delegation and Coach are responsible for their Club Team and in particular the team's conduct and that they are in the correct kit.

The Head of Delegation and/or Coach must respond to any appeal or request from the control table or organising committee.

### Article 16

The umpire for the event must check the licences of the players, Head of Delegations and coaches to ensure they are valid and in accordance with these rules.

### Article 17

A Club Team may be registered with any number of players subject to the following conditions:

- i) All players must have a valid International Licence with the Club that they represent for a minimum period of not less than 6 months at

moins de 6 mois au moment de la compétition et ne peuvent en aucun cas jouer pour un autre club au cours de la compétition.

- ii) Pour chaque match une équipe doit être composée de 6 (min) à 8 (maxi) joueurs comme suit :
  - a) Des équipes de 6 joueurs doivent posséder au moins 1 joueur du sexe opposé au reste de l'équipe.
  - b) Les équipes de 7 ou 8 joueurs doivent posséder au moins 2 joueurs du sexe opposé au reste de l'équipe.

#### Article 18

Les joueurs de chaque club doivent porter une tenue vestimentaire sportive aux couleurs de leur club : les hauts (vestes, chemises, etc.) et les pantalons ou pantacourts de couleur identique (la longueur devant être au minimum en dessous du genou).

Les hauts, avec possibilité d'avoir des manches courtes, doivent inclure, à l'avant un logo ou l'écusson / logo d'identification du club et/ou de la Fédération que les joueurs représentent.

Les jeans ne sont pas autorisés.

Quiconque ne se conformera pas à cette règle sera exclu et pourra provoquer l'exclusion de l'équipe du Club.

#### Article 19

Le port de publicité est autorisé sur le haut de la tenue des joueurs, mais limitée à un maximum de 3 d'une surface max de 30cm<sup>2</sup> chacune.

Les publicités doivent être identiques pour tous les joueurs d'une même équipe et conformes aux lois et règlements du pays hôte du championnat.

Le logo du fabricant textile de la tenue n'est pas considéré comme une publicité.

the time of the competition and may not, under any circumstances, play for another club during the course of the competition.

- ii) For each Match a team must consist of 6 (min) to 8 (max) players as follows:
  - a) Teams of 6 players must possess at least 1 player of the opposite gender to the rest of the team
  - b) Teams of 7 or 8 players must possess at least 2 players of the opposite gender to the rest of the team.

#### Article 18

The players of each Club must wear matching team kit in the colours of their club, tops (jackets, shirts etc.) and trousers or shorts of identical colour (the length must be below the knee).

The tops, with at least short sleeves, must include, on the front the logo or badge of the Club and/or Federation they represent.

Jeans are not permitted.

Anyone not complying with this rule will be excluded from the competition and may cause the exclusion of their Club team.

#### Article 19

Advertising is permitted on the players' tops, but it is limited to a maximum of 3 and each no larger than 30 cm<sup>2</sup>.

The advertising will be identical for each of the players in the team and must comply with the laws and regulations of the nation hosting the championship.

The logo of the kit manufacturer is not considered as advertising.

## PROTOCOLE

### Article 20

Présentation des équipes de clubs.

Les juges-arbitres conduiront la Parade suivie par ;

- Dans l'ordre alphabétique, les équipes des clubs participants, précédées par leur drapeau national et une pancarte avec le nom de leur pays exécuteront un défilé sur l'aire de jeu et se mettront en ligne afin d'être présentées aux spectateurs, aux institutionnels, organisateurs, sponsors et VIP. L'équipe de la Fédération hôte pourra clôturer la marche.
- Le serment du joueur ainsi que le serment du juge-arbitre sera lu en français et en anglais par un représentant de chaque catégorie.
- L'hymne européen viendra clôturer la présentation officielle des équipes.

### Article 21

Banquet de clôture.

L'organisation du banquet de clôture est laissée à l'initiative de la Fédération et Club du pays hôte.

Si ce banquet est organisé, il sera nécessaire qu'il ait lieu de telle manière à ne pas compliquer le retour à domicile des participants.

## PROTOCOL

### Article 20

Presentation of Club Teams.

The Umpires will lead the parade followed by;

- In alphabetical order (the host Federation team may be presented last), the Club Teams preceded by their national flag and a board with their country's name will parade onto the playing area and line up in order to be presented to the spectators, officials and guests.
- The Player's oath as well as the Umpire's oath will be read in French and in English by a representative from each category.
- The European anthem will close the Club Teams' presentation.

### Article 21

Closing Banquet.

The organisation of the Closing Banquet is left to the initiative of the host Federation and Club.

If this banquet is organised, it will be necessary for it to take place so as not to impede the return home of the participants.



## COMPÉTITION

### Article 22

L'arbitre est responsable de l'application du règlement du jeu qui est le « Règlement International Officiel pour le Sport de Pétanque » de la FIPJP et toutes les variations instaurées dans cette Coupe d'Europe des Clubs

### Article 23

Il est interdit de fumer (y compris la cigarette électronique), de consommer de l'alcool et d'utiliser des téléphones portables dans l'aire de jeu.

Des tests d'alcoolémie et de contrôle antidopage peuvent pourront avoir lieu durant la compétition.

### Article 24

Pendant les parties, le chef de délégation ou l'entraîneur doivent être avec leur équipe mais seulement à l'endroit qui leur est attribué par la table de contrôle ou l'arbitre.

Le chef de délégation et/ou l'entraîneur ne peuvent pas se déplacer ou gesticuler pendant la partie, et ne sont en aucun cas autorisés à intervenir sur le terrain.

Toutefois, à la demande des joueurs, ils peuvent donner des conseils, à condition que cela ne mène pas à prolonger le délai prescrit pour jeter le but ou une boule.

### Article 25

L'aire de jeu doit être couverte afin que les conditions météorologiques n'interrompent pas le déroulement des parties et suffisamment éclairée (300 lux au niveau du sol), marquée de façon appropriée aux dimensions de 15 x 4 mètres (une tolérance sera autorisée pour des terrains de 13 x 3 mètres) et numérotés.

Le nombre total de terrains requis doit accueillir le nombre d'équipes/jeux pour le groupe affecté au lieu de compétition.

L'accès aux terrains de jeu est strictement interdit aux spectateurs.

## COMPETITION

### Article 22

The umpire is responsible for enforcing the regulations for play which shall be the "Official International Rules for the Sport of Pétanque" set by the FIPJP and any variations set out in these EuroCup Rules.

### Article 23

It is prohibited to smoke (including electronic smoking devices), to consume alcohol and to use cell phones in the area of play.

Alcohol breath tests and Doping Control may take place during the competition.

### Article 24

During all games, the Head of Delegation or Coach must be with the team at the playing area assigned to them by the control table or umpire.

The Head of Delegation or Coach may not move or gesticulate during play, and under no circumstances are they allowed to intervene on the terrain.

However, at the players' request, they may give advice, provided that this does not lead to extending the time prescribed for throwing the jack or a boule.

### Article 25

The playing area must be covered so that the weather will not interrupt the running of the games and sufficiently well-lit (300 lux at ground level), suitably marked out to the dimensions of 15 x 4 metres (a tolerance will be allowed for lanes of 13 x 3 metres) and numbered.

The total number of lanes required must accommodate the number of teams/games for the group assigned to the venue.

Access to the playing areas is strictly forbidden to spectators.

#### Article 26

À moins d'avoir obtenu un accord antérieurement du Comité Directeur de la CEP chaque tour de la Coupe d'Europe des Clubs se déroulera de la manière suivante :

- Tête à Tête - Les six joueurs individuels contre les six individuels où l'un des matchs doit obligatoirement opposer les joueuses désignées "Féminines".
- Triplettes - La Triplette Mixte rencontre la triplette mixte et dans le même temps la Triplette Libre rencontre la triplette libre.
- Doublette - La Doublette Mixte rencontre la doublette mixte et dans le même temps, sont opposées les deux doublettes libres.

#### Article 27

Tous les joueurs doivent avoir leur nom enregistrés sur la feuille de match.

Plus aucun joueur ne peut être ajouté sur la feuille de match une fois que le match a commencé.

Le capitaine de l'équipe inscrit les données des joueurs directement sur la feuille de match de façon à ce que les féminines désignées comme telles doivent toujours jouer les unes contre les autres.

Pour sauvegarder les intérêts des équipes la composition des équipes sera faite avant chaque tour.

La feuille de match doit être pliée de façon à ce que le capitaine de l'équipe puisse terminer son côté avant de la donner au capitaine l'équipe adverse pour inscrire sa sélection d'équipe.

Dans les matchs en doublettes et triplettes, un joueur de chaque équipe peut être remplacé.

Pour la doublette mixte et la triplette mixte le remplacement ne doit pas affecter la composition mixte de l'équipe.

Le remplacement ne peut être fait qu'entre deux mêmes et doit être signalé au capitaine de l'équipe adverse et à l'arbitre.

Un joueur ayant terminé son match ou ayant été remplacé ne peut pas jouer dans une autre équipe durant ce tour.

#### Article 26

Unless previously agreed by the CEP Executive Committee each Match of the European Cup for Clubs will take place in the following manner:

- Singles - Six individual players v Six individuals where one game must be between the designated "Female" players.
- Triples – The Mixed Triple v The Mixed Triple and at the same time the Open Triple v the Open Triple.
- Doubles - The Mixed Double v the Mixed Double and at the same time the two Open Doubles v the two Open Doubles.

#### Article 27

All players must have their name recorded on the scorecard.

No additional players can be added to the scorecard once the match has commenced.

The Team Captain will enter the players details directly on the score card so that the Designated Females always play against each other.

To safeguard the teams interests the composition of the teams will take place before each round.

The score card should be folded so that the Team Captain may complete his side before giving it to that of the opposing Team Captain to complete his team selection.

In the Doubles and Triples games, one player in each team may be replaced.

For the Mixed Doubles and Mixed Triples teams the replacement shall not affect the mixed composition of the team.

The replacement can only be made between the two ends and must be reported to the captain of the opposing team and the umpire.

A player that has completed their game or has been replaced cannot play in any other team during this round.

#### Article 28

Un "match" est la rencontre entre deux équipes de clubs.

Une équipe de club jouera un total de 11 parties sur 3 tours : 6 tête à tête, 3 doublettes et 2 triplettes. Chaque partie est jouée en 13 points.

Pour chaque partie gagnée l'équipe de club marquera des points de « parties » comme suit :

- 2 points de parties sont donnés pour une victoire dans chaque partie en Tête à Tête, totalisant un total max de 12 points de parties
- 3 points de parties sont donnés pour une victoire dans chaque partie en Doublette, totalisant un total max de 9 points de parties
- 5 points de parties sont donnés pour une victoire dans chaque partie en Triplette, totalisant un total max de 10 points de parties

Le nombre total de points possible disponible est : 31 points.

Il est attribué 3 points à l'équipe ayant le plus de points de matchs à la fin de ces 3 tours

Les équipes doivent jouer tous leurs jeux car les résultats peuvent s'avérer importants dans le cas d'égalité des équipes du Clubs.

#### Article 29

La formule suivante est appliquée pour définir l'ensemble des résultats :

1. Nombre total des points de Match.

En cas d'égalité de 2 ou plusieurs équipes on appliquera la formule suivante :

1. Le résultat du match entre les équipes à égalité (priorité en faveur du vainqueur).
2. Les points de match entre les équipes à égalité
3. La différence de points entre les « points de matches » "pour" les « points de matches » "contre" des équipes à égalité.
4. Les points "pour" entre les équipes à égalité.

#### Article 28

A "match" is the encounter between two Club teams.

A Club team will play a total of 11 games over 3 rounds: 6 singles, 3 doubles and 2 triples teams. Each game is played to 13 points.

For each game won the Club team is awarded "game" points as follows:

- 2 Game points are awarded for a win in each Singles game, totalling a possible 12 Game points.
- 3 Game points are awarded for a win in each Doubles game, totalling a possible 9 Game points
- 5 Game points are awarded for a win in each Triples game, totalling a possible 10 Game points.

The possible total number of points available is: 31 Game points.

The team with the most Game points at the end of the 3 rounds is awarded 3 Match points

The teams must play all their games as the results may prove important in the case of Club Team results being tied.

#### Article 29

The following formula is applied to decide the overall results:

1. The total number of Match points.

If two or more teams are tied the following formula will be applied.

1. The result of the match between the tied teams (priority in favour of the winner).
2. The match points between the tied teams.
3. The points difference between the "game points "for" and "game points "against" of the tied teams.
4. The points "for" between the tied teams.

5. Le nombre total de parties gagnées dans chaque phase du match entre les équipes à égalité.

Dans le cas où des équipes resteraient à égalité après application de la formule ci-dessus l'ordre du classement sera établi par une épreuve de tir de départage comme suit.

#### Matériel Nécessaire :

- 1 cercle de 1m de diamètre "cercle cible" (position de la boule cible)
- 1 cercle de 0.5m de diamètre "cercle de lancer" (position du tireur)
- Une boule cible de 74 mm de diamètre d'un poids de 700 g, lisse et de couleur claire.

La boule cible est toujours placée au centre du cercle cible qui est à 8.5 mètres du bord du cercle de lancer du tireur.

Au pas de tir il doit y avoir :

- Un arbitre ou un officiel pour contrôler la position des pieds du tireur. Il doit avoir une plaquette blanche pour annoncer que le tir est valide et une rouge pour déclarer que le tir est nul.

Un arbitre qui doit déterminer la validité du tir, en utilisant des pancartes numérotées 0, 1, 3 or 5 qui indiquent à la Table de Marque les points attribués.

#### Déroulement de l'épreuve de tir.

1. L'épreuve de tir se fait en 2 tours où chaque joueur dispose d'une boule par tour, ce qui signifie que chaque joueur aura un maximum de 2 boules à tirer.
2. L'ordre dans lequel les équipes devront tirer est décidé par tirage au sort.
3. Le Capitaine du Club sélectionnera 6 joueurs de l'équipe de club pour cette épreuve de tir.
4. A chaque tour, les joueurs tireront en ordre d'alternance listé par le Capitaine du Club de la façon suivante 1 v 1, 2 v 2, 3 v 3 etc.
5. Seul un Arbitre ou un membre agréé de l'organisation est autorisé à remettre la boule cible en place.

5. The total number of games won in each phase of the match between the tied teams.

If the teams remain tied after applying the above formula the ranking order will be decided by a precision shooting event as follows.

#### Materials Required:

- 1m diameter "target" circle (position of the target)
- 0.5m diameter "shooters" circle (position of the shooter)
- One target boule size 74 mm diameter with a weight of 700 g, smooth and of a light colour.

The target boule is always placed in the centre of the target circle which is 8.5 metres from the edge of the shooter's circle.

For the precision shooting lane, there must be:

- An umpire or an official to check the position of the feet of the shooter. They should have a white signboard to announce that the shot is valid and a red one to announce that the shot is void.

An umpire who shall determine the shot was valid, then using signboards with numbers 0, 1, 3 or 5 indicate to the Control Table the number of points awarded.

#### Progress of the shooting event.

1. The Shooting event will consist of 2 rounds when each player will have one boule per round, this means each player will have a maximum of two boules to shoot.
2. The order in which the teams will shoot is decided by a draw.
3. The Club Captain will select 6 players from the Club team for this shooting event.
4. For each round, the players will compete alternating in order and listed by the Club Captain e.g. 1 v 1, 2 v 2, 3 v 3 etc.
5. Only an Umpire or an authorised member of the organisation is entitled to replace the target boule.

6. Il est interdit aux Capitaines de Club et coaches, ou autres joueurs d'intervenir dans le pas de tir.
7. Le Capitaine du club ou le Coach peuvent se tenir seulement derrière le joueur, et ne sont pas autorisés près du cercle de tir.

Les tireurs des équipes à égalité sont positionnés d'un côté et à au moins 2 mètres du cercle du tireur.

Les points sont attribués par l'Arbitre et enregistrés par la Table de Marque comme suit :

- 1 point - Le tir est valide quand la boule cible est correctement frappée sans quitter le cercle cible.
- 3 points - Quand la boule cible est correctement frappée et sort complètement du cercle cible.
- 5 points - Quand la boule cible est correctement frappée et sort complètement du cercle cible et que la boule de tir ne sort pas du cercle de tir.

Le total des points obtenus par chaque équipe à la fin des 2 tours servira à établir l'ordre du classement.

Dans le cas où les équipes restent à égalité à la fin des 2 tours, il sera procédé à un tour appelé "Mort Subite" pour décider du résultat.

Ceci en utilisant les mêmes conditions que dans les 2 tours précédents, mais sans comptage des points. Le match est perdu par l'équipe qui manquera la boule cible la première à condition que les 2 équipes aient tirés le même nombre de boules.

6. It is forbidden for the Club captains, coaches or other players to intervene in the shooting lane.
7. The Club Captain or Coach may only stand beside the player, they are not permitted beyond the shooting circle.

The shooters of the tied teams are positioned to one side and at least 2 metres behind the shooters circle.

The points are awarded by the Umpire and recorded by the Control Table as follows:

- 1 point - The shot is valid when the target boule is hit correctly without leaving the circle.
- 3 points - When the target boule is hit correctly and completely leaves the target circle.
- 5 points - When the target boule is hit correctly and completely leaves the target circle and the shooting boule does not leave the target Circle.

The total points scored by each team at the completion of the 2 rounds will decide the ranking order.

In the case where the teams remain tied after these 2 rounds, a "Sudden Death" shooting round will be used to decide the outcome.

Using the same conditions as in the previous 2 rounds, but without counting the points, the match is lost by the team that is the first to miss the target boule on condition that each team has shot the same number of boules.