



F.I.B.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE BOULES

Membre de la Confédération Mondiale des Sports de Boules

Reconnue par le C.I.O.

Règlement Technique International Abrégé



Edition 2020

PRÉAMBULE

En 34 articles, “l’**abrégé**” présente les règles essentielles du jeu de boules moderne et des épreuves de tir.

Pour en savoir plus, consulter le **Règlement Technique International (R.T.I.)** complet, qui en 57 articles - dont les 34 de l’abrégé, avec la même numérotation - rassemble toutes les règles de la boule lyonnaise.

Commission Etude et Formation Commission du Règlement Technique International

Les textes de l’abrégé sont propriété de la F.I.B. Toute reproduction partielle ou totale est strictement interdite.

NOMENCLATURE

Définition des termes utilisés

Baguette - tige métallique utilisée pour marquer l'emplacement du but et des boules et pour tracer les raies de tir ainsi que les lignes du cadre (voir art. 3)

Biberon - ce mot indique l'ensemble de la boule et du but collés (cas particulier : voir art. 57)

Boule - sphère métallique dont le diamètre, la masse et la dureté sont fixés par le R.T.I. (voir art. 1).

Boule ou but annulé - boule ou but qui, par décision d'arbitre ou en application d'une disposition du R.T.I. ne peut pas être joué ou doit être retiré du jeu pour la durée de la mène en cours.

Boule ou but déplacé ou dérangé - boule ou but qui ne coïncide plus avec ses marques.

But - sphère en bois dont les caractéristiques sont fixées par le R.T.I. (voir art. 2).

Cadre - terrain sur lequel se déroule le jeu. (voir fig. 2 à 5).

Carreau - boule tirée qui, après avoir touché un objet, ne sort pas de l'aire de jeu.

Coup - mot qui indique indifféremment le point ou le tir.

Equidistance - lorsque les deux boules les plus près du but sont à égale distance de celui-ci et qu'elles appartiennent à deux équipes différentes, on dit qu'il y a équidistance.

Jet de but ou mène - période de la partie qui commence à l'instant où le but quitte pour la première fois la main du joueur chargé de le lancer. Elle se termine quand le but est perdu par un coup régulier ou irrégulier accepté ou quand les effets provoqués par la dernière boule jouée sont terminés (il n'y a plus aucun objet en mouvement sur le jeu).

Jouer - signifie indifféremment pointer ou tirer.

Lignes - ce sont tous les traits qui délimitent le cadre et le divisent en différentes parties.

Objet - mot qui désigne indifféremment le but ou une boule.

Point de chute - la boule pointée ou tirée en prenant contact avec le terrain y laisse une trace ou une empreinte, qu'on appelle « point de chute ».

Pointer - c'est chercher à placer une boule dans le cadre à l'endroit souhaité, généralement le plus près possible du but.

Porte-boule - support pouvant recevoir une ou plusieurs boules.

Poule - formule de compétition dans laquelle on rassemble 3, 4 ou 5 équipes dont 2 ou 3 seulement seront qualifiées pour la partie sui-vante.

Raie de tir - raie, en forme d'arc de cercle, tracée avec la baguette, en avant de l'objet annoncé et en avant des objets susceptibles d'être frappés régulièrement par la boule de tir (voir fig. 9 à 18).

Règlements en vigueur - une compétition est soumise à divers règlements. Outre le R.T.I., ces règlements peuvent être :

1. les règlements officiels des championnats, tournois et autres rencontres, organisés par la F.I.B.;
2. les règlements officiels des championnats et de toutes les compétitions, organisés par les fédérations nationales.

Tapis - matériel utilisé pour les épreuves de tir.

Tenir le point - c'est avoir une de ses boules située plus près du but que la meilleure de l'adversaire.

Tenue vestimentaire des équipes - elle est fixée par la F.I.B pour les compétitions internationales et par chaque Fédération affiliée pour ses propres compétitions. L'arbitre et le public doivent toujours pouvoir distinguer les équipes.

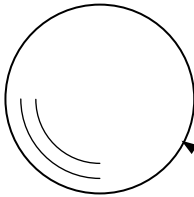
Tirer - c'est chercher à déplacer un ou plusieurs objets, en lançant une boule suivant une trajectoire parabolique.

CHAPITRE 1

MATÉRIEL, AIRE DE JEU

Art. 1 - Les boules

Les boules utilisées doivent être rigoureusement conformes au cahier des charges arrêté par la F.I.B.



Masse : entre 900 et 1200 g

Diamètre : entre 90 et 110 mm

Les minimes (under 14) et les féminines peuvent utiliser des boules plus petites et plus légères :

- diamètre minimum : 88 mm - masse minimum : 800 g.

Art. 2 - Le but

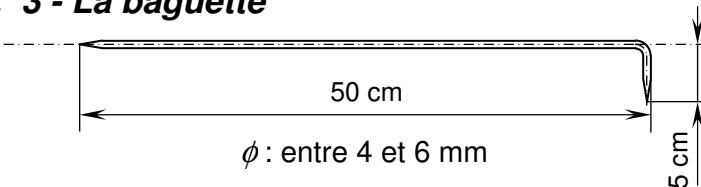
Diamètre : entre 35 et 37 mm



Masse : 25 ± 2 g

Il est en bois, non coloré ou uniformément coloré

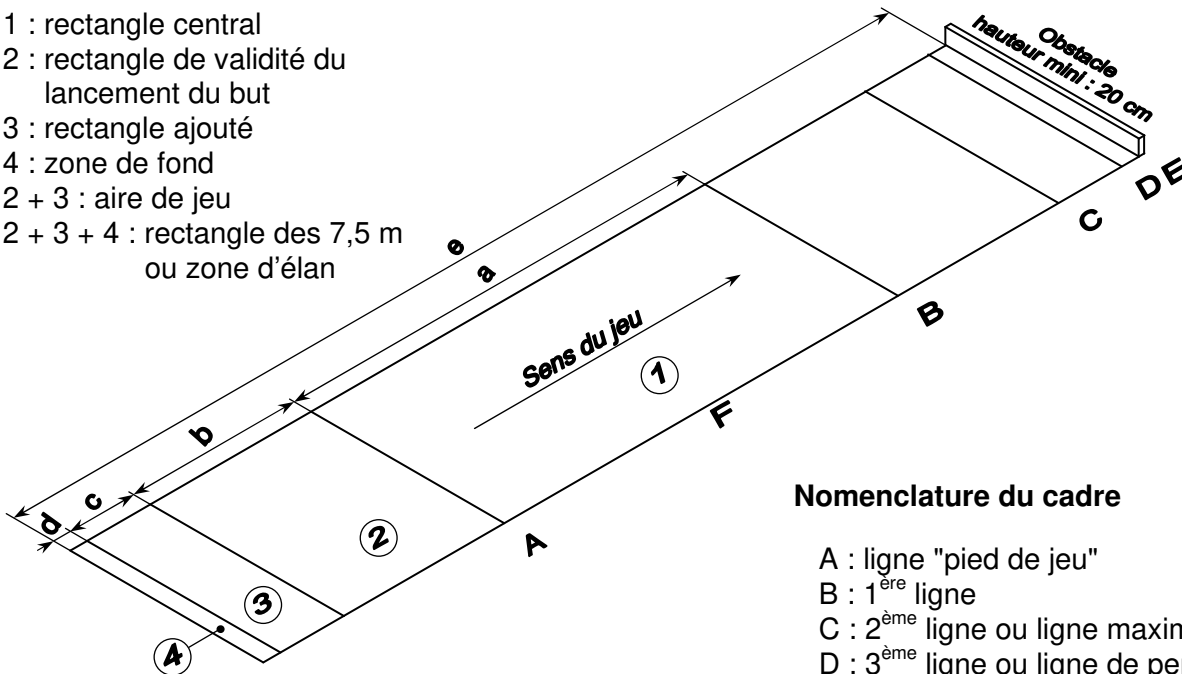
Art. 3 - La baguette



La baguette peut être pliable ou démontable, dotée d'éventuels accessoires, mais les dimensions de la figure ci-dessus doivent être strictement respectées.

Parties du cadre

- 1 : rectangle central
- 2 : rectangle de validité du
lancement du but
- 3 : rectangle ajouté
- 4 : zone de fond
- 2 + 3 : aire de jeu
- 2 + 3 + 4 : rectangle des 7,5 m
ou zone d'élan



Le cadre doit être tracé avec la baguette

Nomenclature du cadre

- A : ligne "pied de jeu"
- B : 1^{ère} ligne
- C : 2^{ème} ligne ou ligne maximum
- D : 3^{ème} ligne ou ligne de perte
- E : 4^{ème} ligne ou ligne extrême
- F : ligne latérale

Art. 4 - Le cadre

MATÉRIEL, AIRE DE JEU

Caractéristiques du cadre

	a	b	c	d	e
Seniors et under 18	12,5 m	5 m	2 m	0,5 m	27,5 m
Féminines	12,5 m	3,5 m	1,5 m	2,5 m	27,5 m
Under 14	11,5 m	4 m	1,5 m	2 m	26,5 m

Largeur comprise entre 2,5 et 4 m

CHAPITRE 2

LA PARTIE

Art. 5 - Principe du jeu

Le jeu consiste à placer ses boules le plus près possible du but. L'adversaire essaie, à son tour, de placer les siennes plus près de ce but ou d'enlever celles qui le gênent.

Art. 6 - Déroulement du jeu

Au début du jeu, l'équipe qui a gagné le tirage au sort lance le but et joue sa première boule. Par la suite, l'équipe qui ne tient pas le point, doit jouer jusqu'à ce qu'elle le reprenne ou le détruise. S'il ne reste plus de boule dans le cadre après le tir ou le point d'un joueur, l'équipe adverse doit jouer. Lorsqu'une équipe n'a plus de boule, son adversaire joue et essaie de placer d'autres points soit en pointant, soit en tirant, s'il y a lieu, les boules qui le gênent. Il peut aussi tirer le but.

Si le but se perd (coup régulier ou accepté) lorsqu'il reste des boules dans les deux camps, on rejoue dans le même sens de jeu. Le nouveau lancement du but appartient à l'équipe qui l'avait précédemment lancé. Dans tous les autres cas, le jeu reprend dans l'autre sens.

Art. 7 - Compte des points

Toutes les boules étant jouées, une équipe compte (ou marque) autant de points qu'elle a de boules plus proches du but que la meilleure de l'adversaire. Une équipe peut accepter les points donnés par l'adversaire sans que les boules soient toutes jouées.

Si le but se perd (coup régulier ou accepté) lorsqu'il ne reste des boules que dans un seul camp, ce dernier marque autant de points qu'il lui reste de boules non jouées.

Le lancement du but est effectué par l'équipe qui a marqué.

Si aucune équipe ne marque, le lancement du but est effectué par l'équipe qui l'avait lancé précédemment.

Art. 8 - Points à faire - Durée de la partie

Le nombre de points doit être compris entre 7 et 13.

La durée maximum attribuée à chaque partie ne sera jamais inférieure à une heure ni supérieure à 3 heures.

Art. 9 - Gain de la partie

Si à la fin d'une mène, il reste encore du temps et que le score prévu n'a pas été atteint, on rejoue obligatoirement une mène.

L'équipe gagnante est celle qui :

A. Atteint la première le nombre de points à faire dans le temps prévu quand il a été fixé.

B. A la fin du temps prévu (mène en cours terminée) a le plus grand nombre de points.

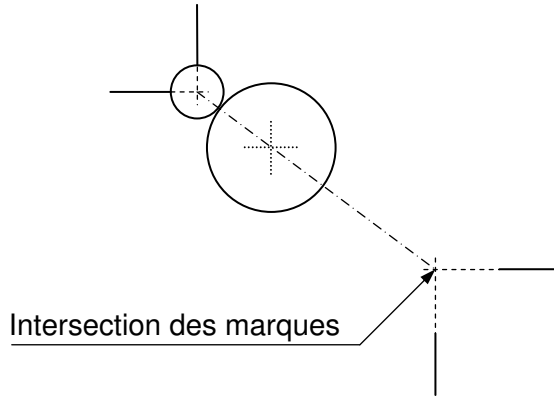
En cas d'égalité et si celle-ci n'est pas acceptée par le règlement de la compétition, on joue une mène supplémentaire à but non annulable et non perdable.

C. Mène à but non annulable et non perdable

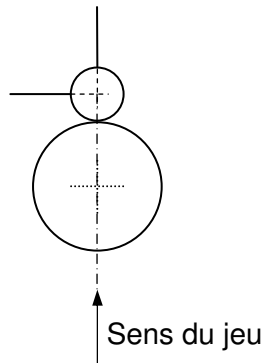
Principe : lorsque le but est perdu par une boule de tir (but annoncé ou non annoncé) ou de point, ou leurs conséquences, il est obligatoirement remis à son dernier emplacement, quelles que soient les circonstances.

Cas particulier : Si une boule occupe l'emplacement du but (totalement ou partiellement) elle est placée de la façon suivante :

1. La boule occupante est une boule du jeu :



2. La boule occupante est la boule jouée :



Si une boule de jeu empêche le positionnement réglementaire de la boule occupante, cette dernière sera placée toujours collée au but, dans la position la plus proche possible de celle prévue mais sans déplacer aucune boule du jeu.

En cas d'égalité à l'issue de cette mène, le gain de la partie est attribué par l'épreuve de point.

D. Épreuve de point : Modalités

1. Le but reste à son emplacement;
2. Toutes les boules sont retirées du jeu;
3. L'équipe qui a lancé le but pointe une boule;
4. L'arbitre marque cette boule, mesure la distance la séparant du but et la retire du jeu. Dans tous les cas le but doit être obligatoirement remis à son emplacement premier avant la mesure.
5. L'équipe adverse pointe à son tour une boule et l'Arbitre procède aux mêmes opérations.

L'équipe ayant pointé la boule la plus près du but est déclarée gagnante. En cas d'égalité, une autre série de boules est jouée. On procède ainsi jusqu'à ce que les deux équipes soient départagées.

CHAPITRE 3

DROITS ET DEVOIRS DES JOUEURS

1 - Équipes , instruments, tracés, déplacement, mesures

Art. 10 - Formation des équipes

On joue :

- en simple (1 contre 1) avec 4 boules par joueur,
- en double (2 contre 2) avec 2 ou 3 boules par joueur,
- en tripléte (3 contre 3) avec 2 boules par joueur,
- en quadrette (4 contre 4) avec 2 boules par joueur.

Chaque équipe doit avoir un capitaine désigné qui, seul, parlera en son nom.

Art. 11 - Instruments du jeu

Les joueurs doivent se présenter dans le cadre, munis de boules, but et baguette réglementaires.

Le but utilisé durant toute la partie sera celui de l'équipe qui l'a gagné par tirage au sort.

Art. 12

Tracé des lignes

Les lignes doivent être entretenues par les joueurs de l'équipe qui doit jouer.

Les joueurs ne peuvent pas effacer volontairement tout ou partie d'une ligne (sauf pour tracer correctement une raie de tir). Après le lancement valide du but, il est interdit de retracer la ligne maximum (2^{ème} ligne).

S'il y a doute à cause d'un mauvais tracé (incomplet ou manquant), la décision de l'Arbitre sera donnée au détriment de l'équipe qui a joué et à laquelle il incombait de tracer les lignes.

Usage de la baguette

Les lignes, les raies et les marques doivent être tracées exclusivement avec la baguette.

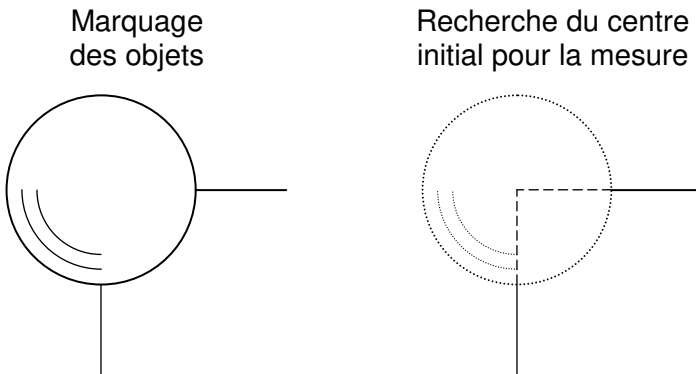
La baguette sert également à mesurer les points et à évaluer les distances.

Art. 13 - Marquage des objets

Boules

Chaque équipe doit marquer ses boules par deux traits à 90° sans aucune contrainte de sens.

Pour retrouver l'emplacement d'un objet, prolonger les marques jusqu'à leur intersection.



Si le marquage n'est pas réglementaire, en cas de mesure douteuse consécutive à un déplacement ou un dérangement, la décision rendue sera défavorable à l'équipe responsable du marquage.

But

Le but est marqué par l'équipe qui l'a lancé ou placé et, s'il y a déplacement, par l'équipe qui tient.

Art. 15 - Qui doit mesurer et comment ?

L'équipe qui croit avoir pris le point doit mesurer. L'adversaire a le droit de vérifier. En cas de contestation, l'arbitre décide. Les joueurs doivent s'éloigner d'au moins 2 m de l'arbitre qui effectue une mesure.

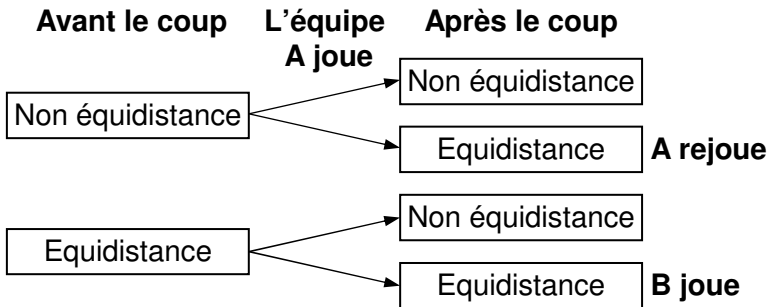
Pour mesurer, on peut enlever momentanément une ou plusieurs boules.

Art. 16 - Objets dérangés pendant la mesure

Si l'équipe qui mesure dérange un des objets du litige, le point est attribué à l'adversaire. Toutefois, si elle est désavantagée, elle conserve le point s'il lui reste acquis. Les objets déplacés sont remis à leur place.

Art. 21 - Boules à égale distance du but

S'il n'est pas possible de déterminer l'équipe qui tient, parce que deux boules sont à égale distance du but (équidistance) l'équipe qui a créé l'équidistance joue de nouveau. Si l'équidistance n'est pas modifiée, l'autre équipe joue et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'équidistance n'existe plus.



Si, à la fin du jet de but, l'équidistance demeure, le jet de but est nul, aucune équipe ne marque et on rejoue dans l'autre sens.

2 - Position des joueurs

Art. 27

Position du joueur en action de jeu et obligation de jouer

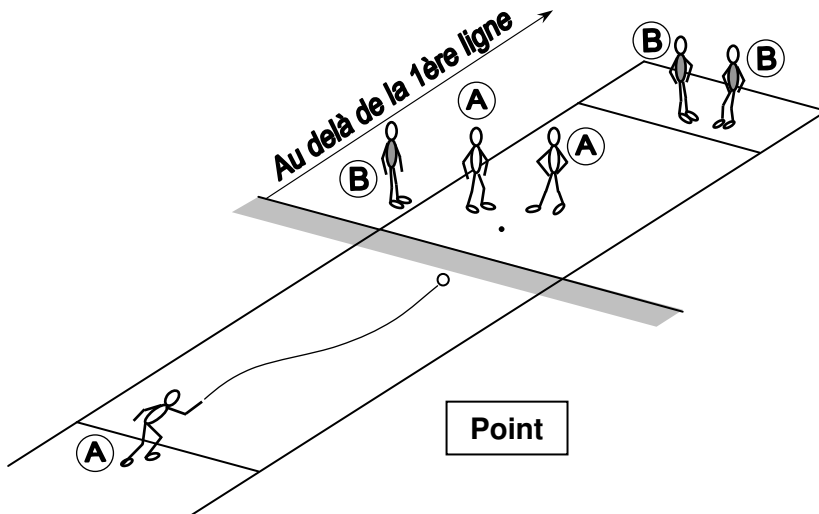
Il est interdit au joueur, du début de l'action de jeu et jusqu'au lancer de la boule de sortir du rectangle des 7,5 m ou de poser le ou les pieds sur les lignes de ce rectangle.

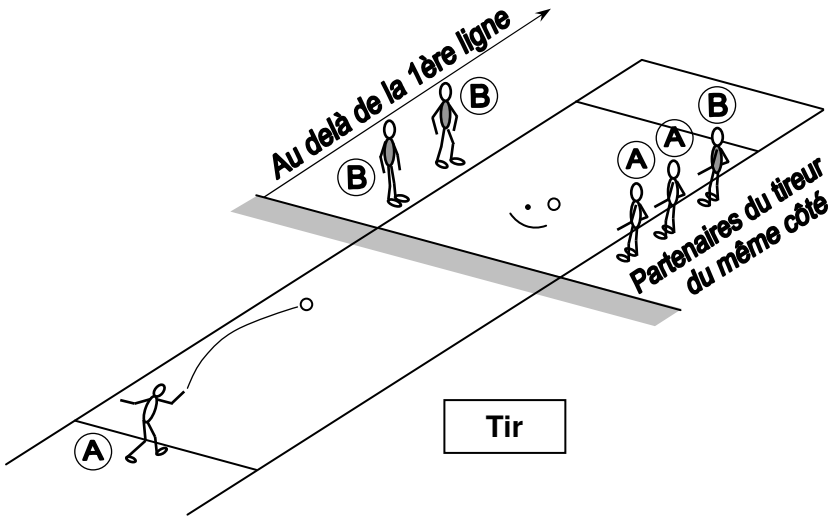
L'arbitre signale les fautes par un coup de sifflet ou un autre signal et l'équipe adverse applique la règle de l'avantage.

Comment doivent se placer les autres joueurs

En toutes circonstances les joueurs se tiendront debout au-delà de la première ligne sans gêner le joueur en action.

Au moment du tir, tous les joueurs se tiendront le long des lignes latérales, si possible hors du cadre, mais toujours alignés. Les partenaires du tireur s'aligneront d'un même côté du cadre avec interdiction de montrer, dès le départ du tireur, les objets ou les lignes transversales.





CHAPITRE 4

ARBITRAGE ET SANCTION

Art. 31

Jugements des arbitres

L'Arbitre juge en dernier ressort; il n'y a jamais contre-arbitrage.

L'arbitre signale les fautes par un coup de sifflet ou un autre signal et l'équipe adverse applique la règle de l'avantage.

Application des sanctions

Les arbitres relèvent les manquements par un coup de sifflet ou un autre signal et prononcent les sanctions qui s'imposent en les faisant appliquer immédiatement.

Pour signaler la mesure qu'il prend envers un membre de l'équipe qui a commis une des irrégularités prévues à cet art., après avoir évalué la gravité de la faute, l'Arbitre utilise :

- le carton blanc pour une observation,
- le carton jaune pour un avertissement,
- le carton rouge en cas d'expulsion immédiate.

Dans une même compétition, deux cartons jaunes entraînent un carton rouge.

CHAPITRE 5

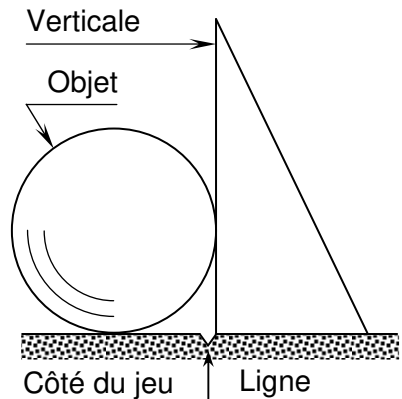
POINT ET TIR RÈGLES GÉNÉRALES

Art. 32 - Objets perdus

Objet perdu à l'arrêt

Un objet, est perdu si son pourtour extrême dépasse le bord extérieur de la ligne (ligne latérale ou de perte). Le but est aussi perdu si son pourtour extrême dépasse le bord extérieur de la première ligne.

Pour vérifier, on utilise une équerre.



Objet perdu en mouvement

Un objet est perdu lorsque son centre surplombe ou dépasse l'axe de la ligne latérale ou de perte. Le but est aussi perdu si, en retournant sur la première ligne, son centre surplombe ou dépasse l'axe de cette ligne ou s'il touche un obstacle surplombant le cadre.

L'objet en mouvement rencontrant un objet précédemment perdu ou annulé est perdu. Il en est de même s'il touche un objet, arrêté ou non, situé dans le cadre limitrophe ou s'il touche un objet surplombant le cadre.

**Tous les effets provoqués par un objet
après sa perte sont nuls.**

Art. 34 - Validité du lancement du but

Le lancement, qui doit se faire dans les 20 secondes qui suivent la fin de la mène, est valable lorsque le but reste dans le rectangle de validité opposé à celui d'où il a été lancé.

Si le premier jet n'est pas régulier, l'équipe a le droit d'effectuer un second essai, sauf si une irrégularité quelconque a été signalée par l'arbitre.

Après deux essais infructueux, l'adversaire le place dans le rectangle de validité, à son gré.

But arrêté ou dévié par un joueur

L'adversaire le place, à son gré, dans le rectangle de validité.

Art. 35 - Règle de l'avantage

Tous les coups irréguliers sont laissés à la disposition de l'équipe adverse. Cette dernière peut :

- a. **Accepter la nouvelle situation de jeu ainsi créée avec la possibilité d'accepter ou d'annuler la boule irrégulière.**
- b. **Demander la remise en place générale avec l'annulation obligatoire de la boule irrégulière.**

Exception : le but non annoncé retrouve obligatoirement son emplacement.

Art. 39 - Temps accordé pour jouer une boule

Toute boule doit être jouée dans le temps maximum de 45 secondes. Ce temps est décompté à partir de l'instant où :

1. Le but est régulièrement placé dans le cadre ;
2. L'équipe qui doit jouer est connue ;
3. L'arbitre a rendu sa décision ;
4. Les remises en place demandées sont effectuées.

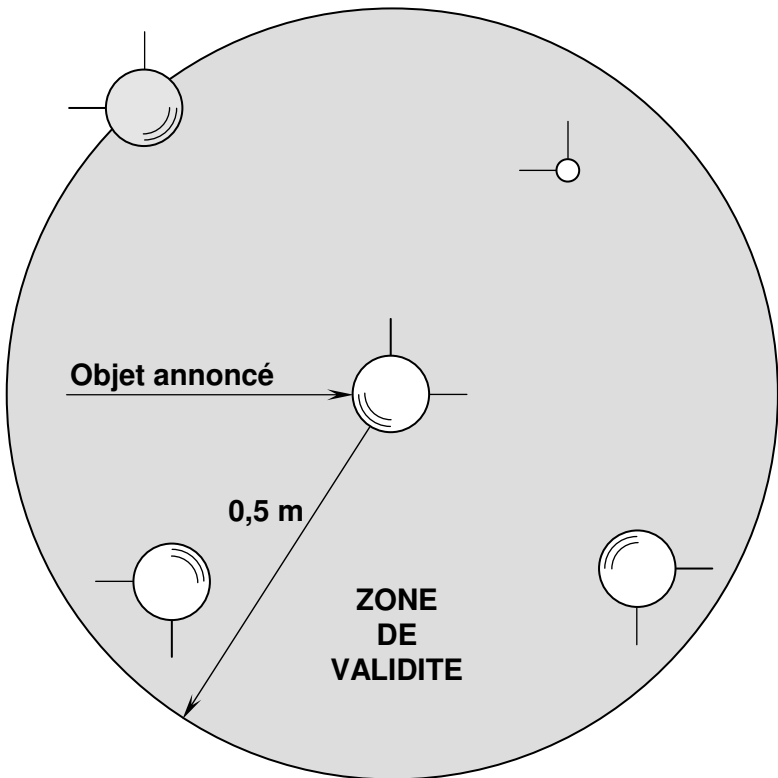
En cas d'infraction l'arbitre annulera immédiatement la boule.

CHAPITRE 6

LE TIR

Art. 40 - Objet annoncé.

L'équipe qui veut tirer doit désigner nettement l'objet annoncé. Cet objet, qui ne peut pas être une boule de son équipe, définit la zone dans laquelle le tir peut être régulier.

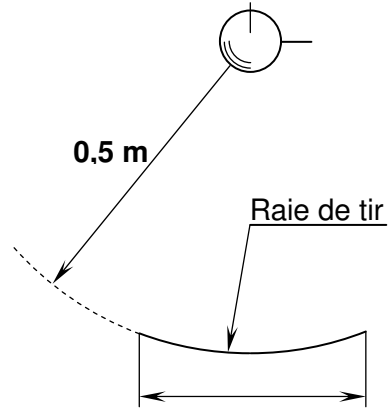


Art. 42 - Traçage des raies de tir.

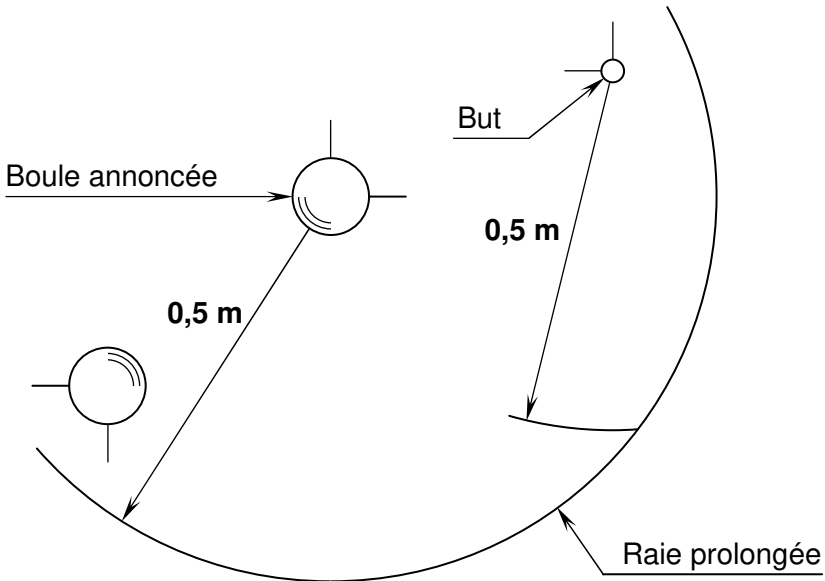
Une raie est tracée par les adversaires à 0,50 m en avant de l'objet annoncé.

Ce trait, en forme d'arc de cercle, aura une longueur de 20 à 30 centimètres.

Lorsque l'objet annoncé est entouré d'objets divers, l'arc est prolongé dans les sens utiles.



Devant tous les objets situés à moins de 0,50 m de l'objet annoncé, il faut tracer une raie de tir à la condition qu'elle se trouve à l'intérieur de la zone de validité.



Dans le cas où une ou plusieurs boules gêneraient pour ces tracés, il est permis de les enlever momentanément.

Toute raie non contestée avant le tir est valable pour l'examen du point de chute.

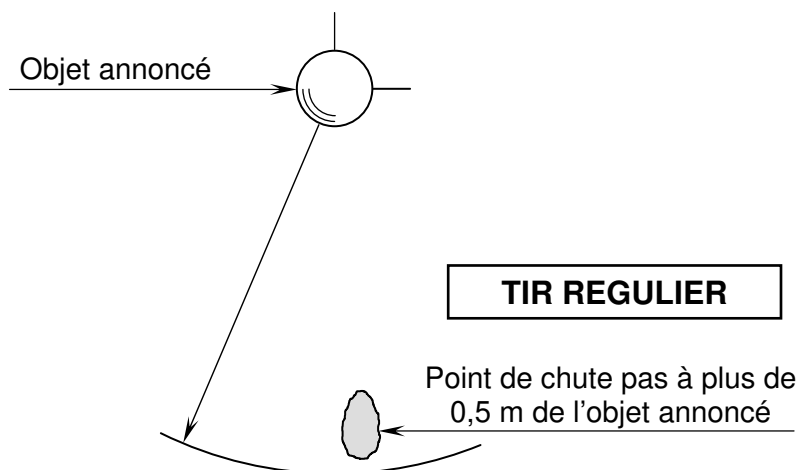
Art. 43 - Tir régulier

Un tir est régulier lorsque les trois conditions suivantes sont simultanément remplies :

1. **Le point de chute n'est pas à plus de 0,50 m de l'objet annoncé;**
2. **Le point de chute n'est pas à plus de 0,50 m de l'objet frappé en premier;**
3. **L'objet frappé en premier n'est pas à plus de 0,50 m de l'objet annoncé. Cette distance est mesurée sur le pourtour des objets en cause.**

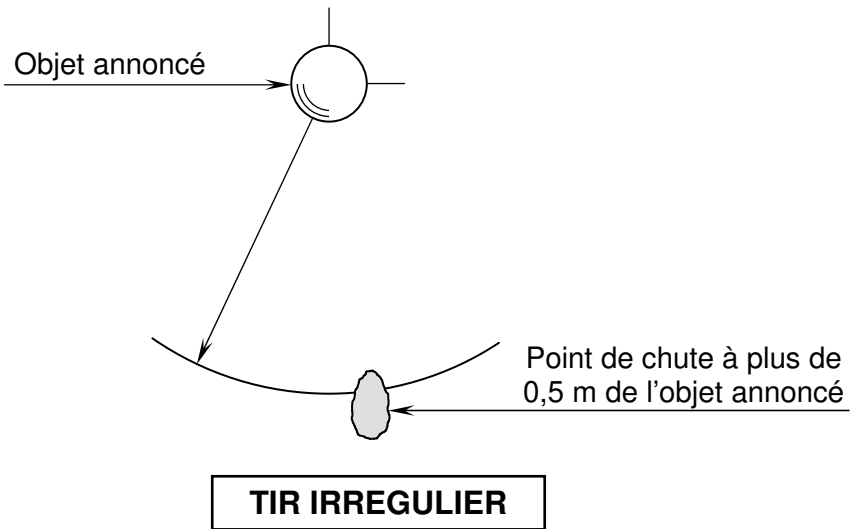
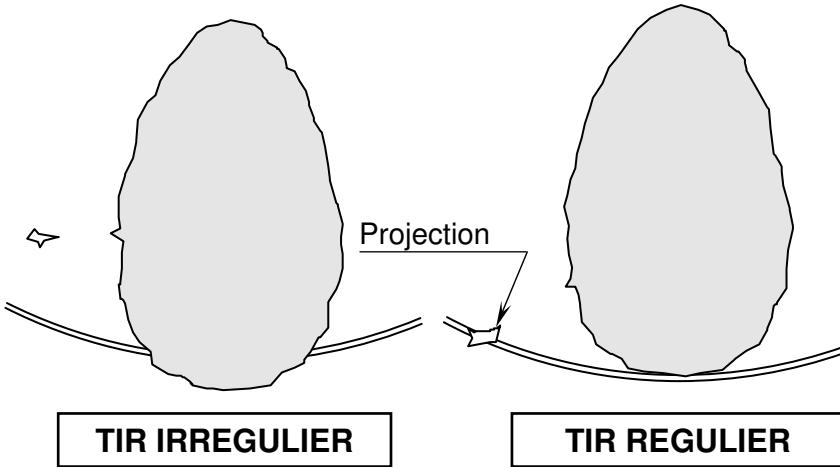
En conséquence, si les trois conditions ci-dessus sont remplies, le tir est régulier.

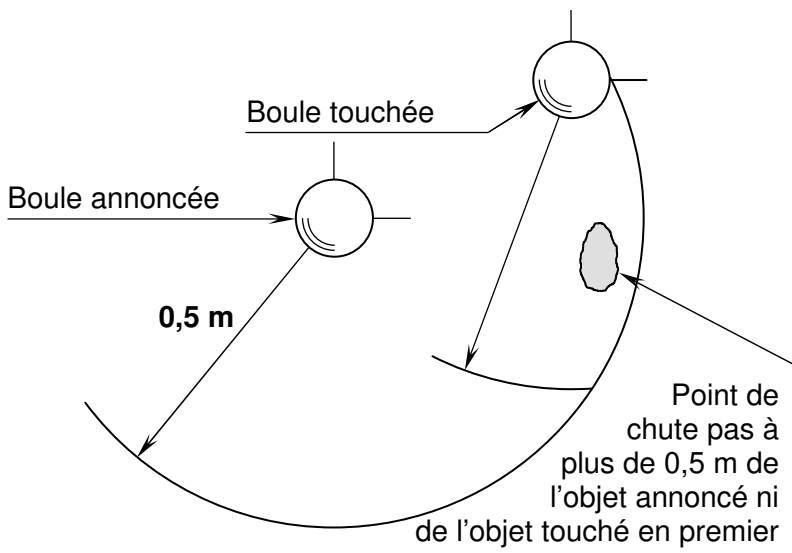
Le tir est également régulier lorsque la boule frappe directement sans toucher le sol, un objet situé au maximum à 0,50 m de l'objet annoncé.



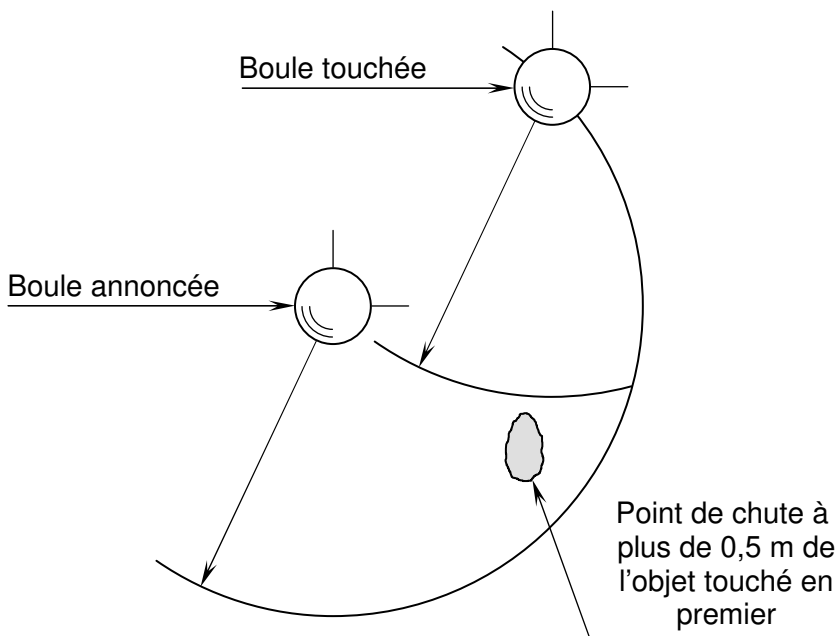
CHAPITRE VI

Le bord extérieur de la raie de tir ne doit en aucun point être altéré ou détruit par la trace au sol laissée par la boule de tir à son point de chute. Cette trace plus ou moins importante suivant la résistance du sol est toujours unique.

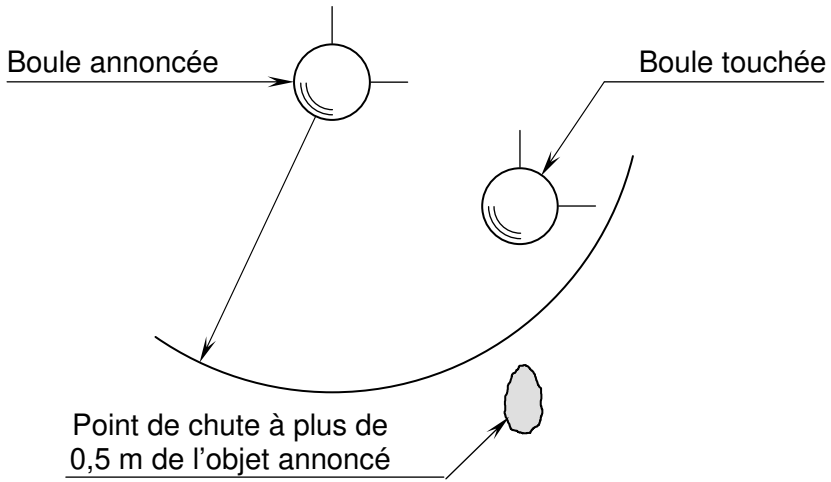




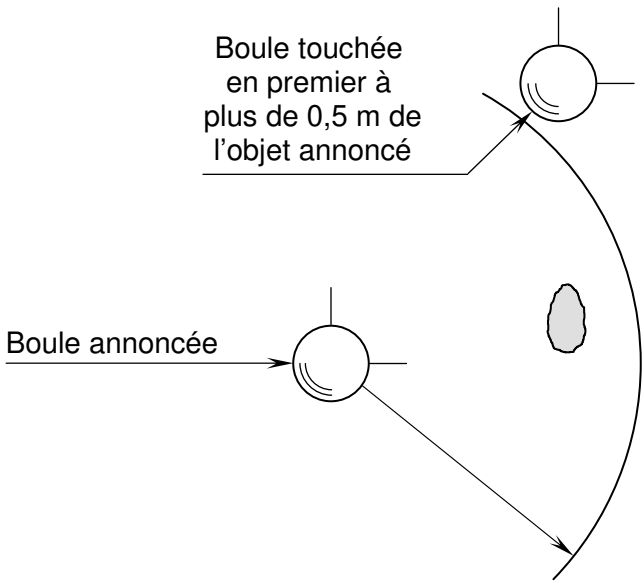
TIR REGULIER



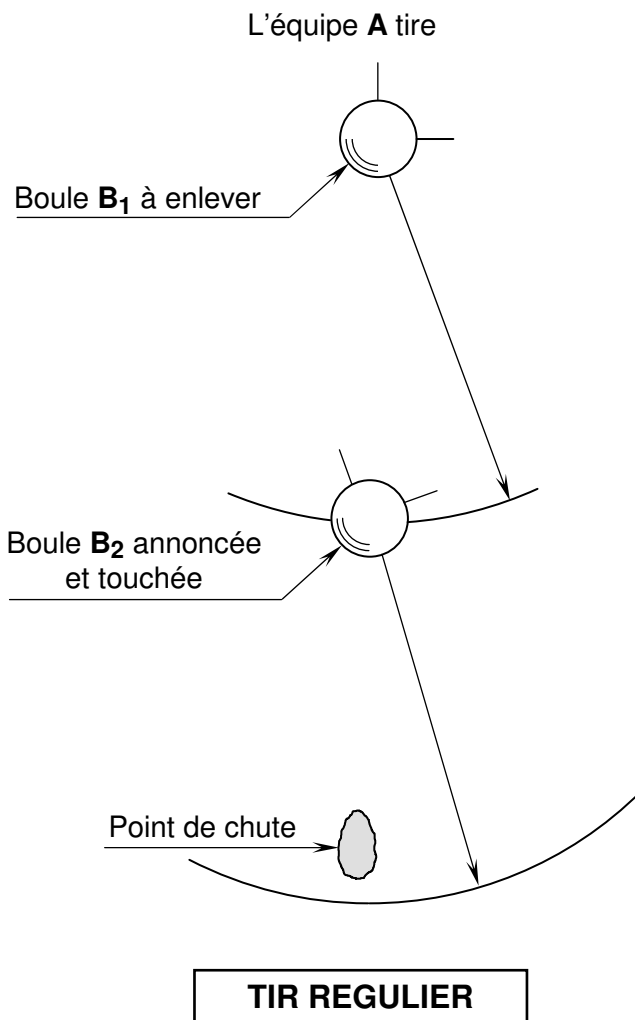
TIR IRREGULIER



TIR IRREGULIER



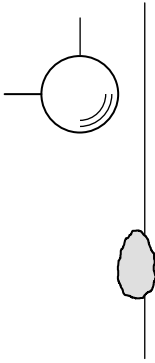
TIR IRREGULIER



Art. 44 - Tir près d'une ligne latérale

Si la boule de tir se perd avant ou à l'instant où elle touche son objectif, le tir est nul et tous les objets déplacés doivent, par obligation être remis en place par l'adversaire.

Tir ou point pratiqué le long d'une ligne latérale



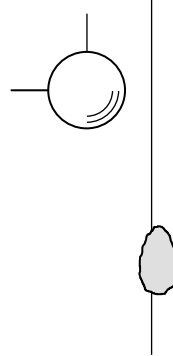
**COUP
REGULIER**

Plus de la
moitié du point
de chute est en
dedans de l'axe
de la ligne



**BOULE JOUEE
PERDUE :
COUP NUL**

L'axe de la
ligne se situe
au milieu du
point de chute



**BOULE JOUEE
PERDUE :
COUP NUL**

Moins de la
moitié du point
de chute est en
dedans de l'axe
de la ligne

ART. 45 - Tir du but

Tir avec but annoncé

Au cours d'une mène, durant la période où les deux équipes ont chacune une ou plusieurs boules à jouer chaque équipe ne peut effectuer qu'une annonce du but. Cette limitation est supprimée lorsqu'une seule équipe a encore une ou plusieurs boules à jouer.

Tir avec but non annoncé

Dans tous les cas, coup régulier, coup irrégulier accepté ou refusé, le but déplacé ou perdu revient obligatoirement à son dernier emplacement.

Si une boule occupe la totalité ou une partie de l'emplacement de celui-ci, appliquer les dispositions prévues à l'art. 9 - cas particuliers.

CHAPITRE 7

LE POINT

Art. 50 - Conditions du point régulier

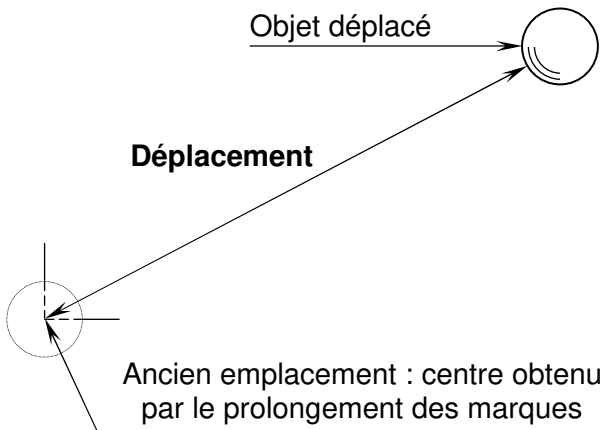
Une boule pointée est régulière lorsqu'elle :

- 1. Ne se perd pas;**
- 2. S'immobilise à 2 m au plus de la première ligne;**
- 3. Ne déplace en toute direction, directement ou indirectement, aucun objet de plus 0,50 m (voir fig. 20).**

Ces trois conditions doivent être remplies simultanément.

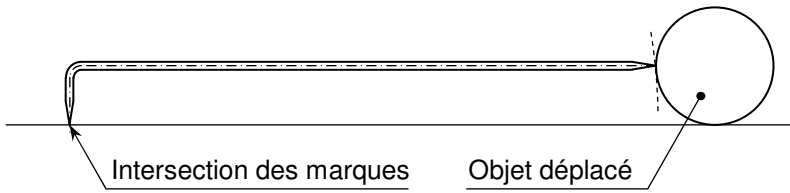
Art. 51 - Mesure des distances

Les distances se mesurent en ligne droite, en partant du point obtenu par la réunion des deux marques de l'objet déplacé, au bord extérieur de cet objet.

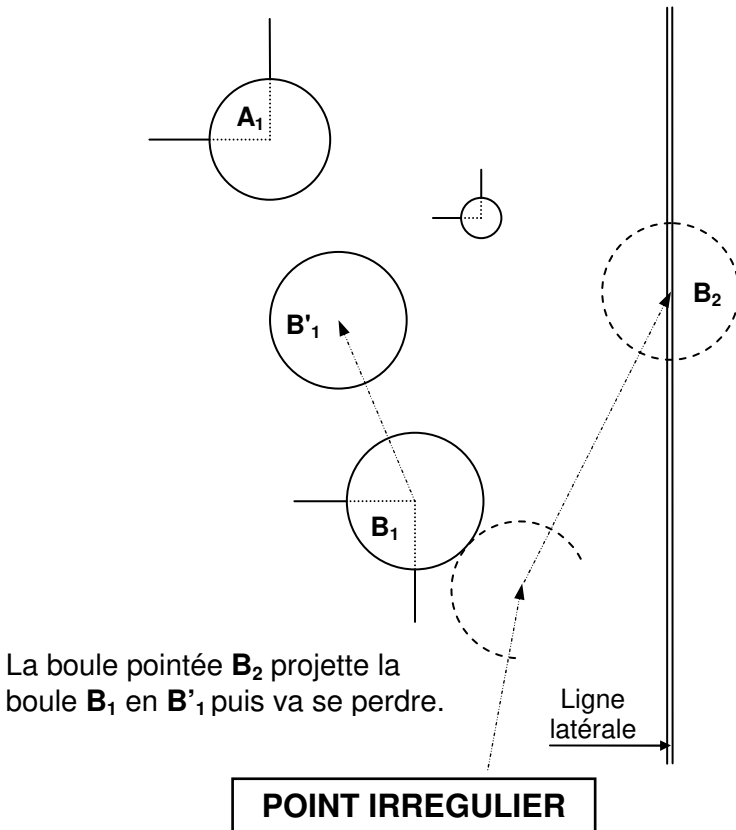


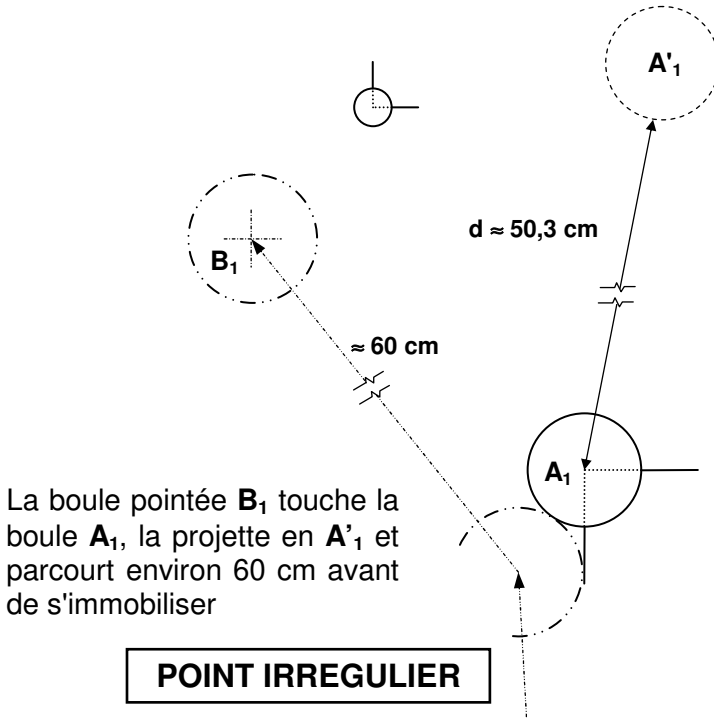
CHAPITRE VII

La baguette permet de contrôler si la projection d'un objet est supérieure ou non à 0,5 m.



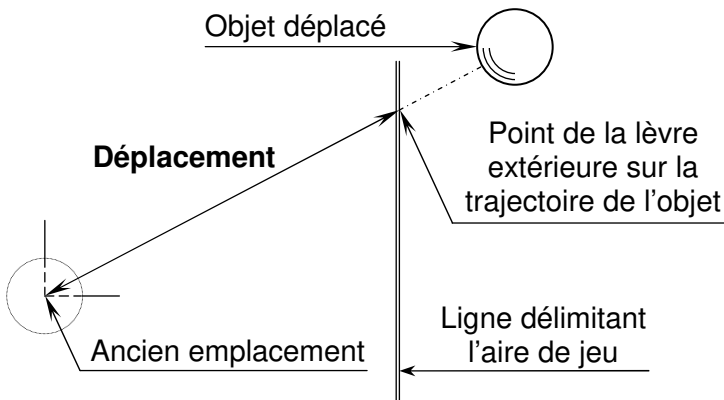
Les distances respectivement parcourues par les objets déplacés ne s'ajoutent pas.





Art. 52 - Distance parcourue en dehors du cadre

La distance parcourue en dehors du cadre n'entre pas en ligne de compte. La mesure se limite au point (bord extérieur) où l'objet a traversé la ligne ou s'y est perdu, sans la traverser.



CHAPITRE 8

ÉPREUVES DE TIR

ART. 54 - TIR DE PRECISION

Cibles

Elles sont placées comme indiqué sur le schéma (modèle annexé) et numérotées de 1 à 11.

Matériel utilisé

Le tireur utilise 4 boules pendant l'épreuve.

Les boules cibles ont un diamètre de 100 mm et une masse de 800 ± 10 g. Elles sont de couleur blanche et en matière synthétique.

Le buts cibles ont un diamètre de 36 mm et une masse de 25 ± 2 g. Il sont de couleur blanche.

Les boules obstacles ont un diamètre de 95 mm et une masse de 660 ± 10 g. Elles sont de couleur rouge/amarante et en matière synthétique.

Le but obstacle (cible n° 7), a un diamètre de 36 mm et une masse de 25 ± 2 g. Il est de couleur rouge.

Le tapis (voir schéma), est en matière synthétique. Il doit être homologué.

Prévoir un porte-objets où seront placés les objets (boules et but) momentanément non utilisés.

Validité du tir - Score

A chaque cible touchée régulièrement correspond le nombre de points figurant sur le schéma.

Le tir est valable lorsque, l'objet touché régulièrement quitte définitivement l'emplacement qu'il occupait sur le tapis. De plus, pour les autres cibles l'objet "obstacle" ne doit pas sortir définitivement de ses marques ou de son emplacement sur le tapis.

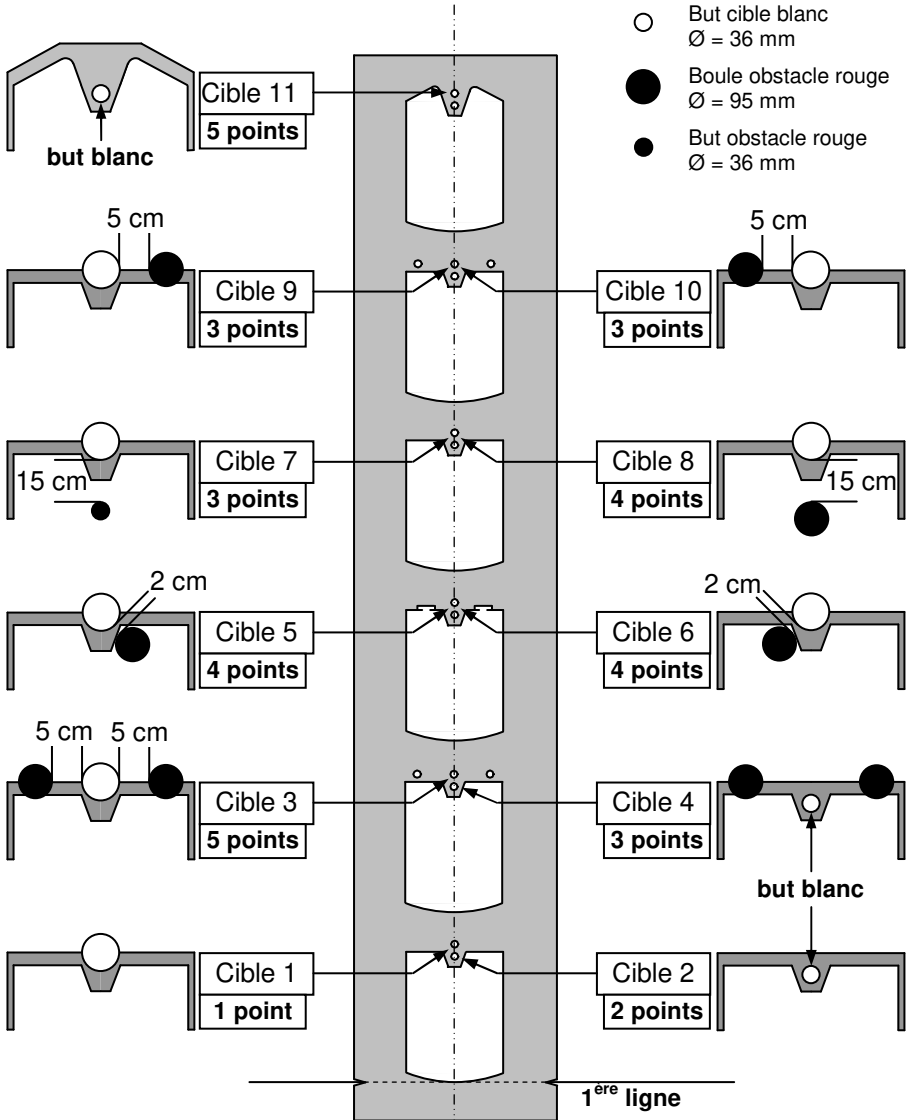
Tir de précision : Seniors et Under 18

TOTAL
37 points

1 boule par cible
et par joueur

LEGENDE

- Boule cible blanche
Ø = 100 mm
- But cible blanc
Ø = 36 mm
- Boule obstacle rouge
Ø = 95 mm
- But obstacle rouge
Ø = 36 mm



Axe longitudinal du terrain

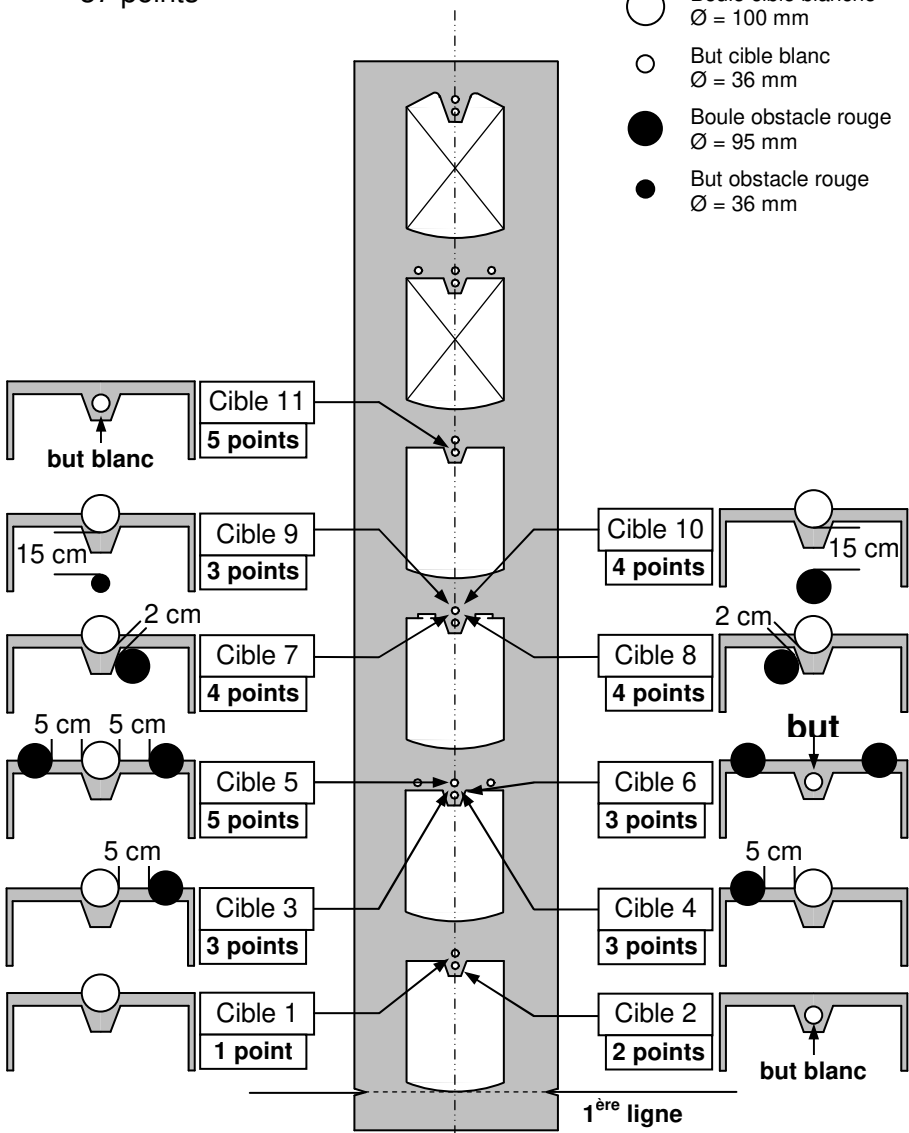
Tir de précision : Féminines et Under 14

TOTAL
37 points

1 boule par cible
et par joueur(se)

LEGENDE

- Boule cible blanche
Ø = 100 mm
- But cible blanc
Ø = 36 mm
- Boule obstacle rouge
Ø = 95 mm
- But obstacle rouge
Ø = 36 mm



Le point de chute doit être entièrement à l'intérieur de la zone découpée du tapis (largeur 40 cm et bords parallèles). Les effets provoqués par les bords du tapis après le tir ne doivent pas être pris en compte.

Le tir n'est pas valable si l'objet est déplacé par ébranlement du tapis.

Déroulement de l'épreuve

Chaque joueur doit effectuer une série complète de 11 tirs de la cible 1 à la cible 11. Les adversaires tirent l'un après l'autre une boule par cible avec un temps maximum de 30 secondes par boule.

Si un tireur réussit les 11 cibles du tapis - 37 points sur 37 - il continue l'épreuve en reprenant à la cible 1 et l'interrompt à la première cible manquée.

En cas d'erreur dans l'ordre des tirs, on annulera le ou les tirs erronés et l'épreuve se poursuivra en reprenant la progression normale.

Si le match nul (ou l'égalité entre plusieurs compétiteurs) ne permet pas l'application du règlement de la compétition :

- a. L'épreuve est répétée en totalité et l'ordre de tir déterminé par tirage au sort.
- b. Si nouvelle égalité, l'épreuve recommence immédiatement, avec le même ordre de tir, mais elle s'interrompt dès disparition de la parité.

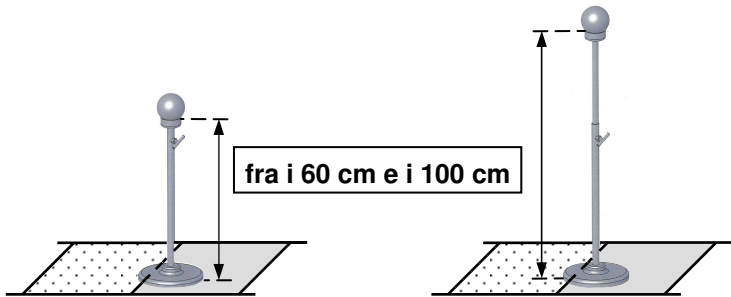
Double mixte

Le cadre de jeu utilisé et le règlement de l'épreuve sont ceux des Féminines. Les athlètes tirent alternativement une boule chacun.

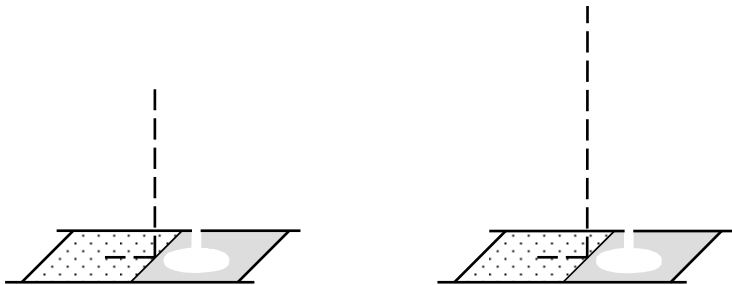
ART. 55 - TIR PROGRESSIF

Matériel utilisé

- a. Boules utilisées par le tireur : 3 minimum par joueur.
- b. Boules cibles : elles ont un diamètre de 100 ± 1 mm et une masse de 800 ± 10 g. Il en faut deux par tapis, de couleur blanche et en matière synthétique.
- c. Porte-boules : Ils doivent posséder un socle présentant toute garantie de stabilité sur le sol et être :
 - réglables en hauteur : en continu ou par intervalle de 5 cm maximum.



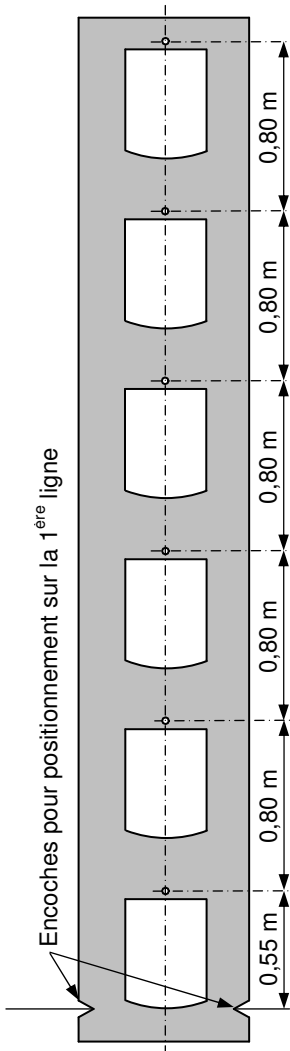
- et placés de façon à ce que la projection verticale de la boule se situe au delà de la 2^{ème} ligne .



- d. Tapis : 4 tapis sont nécessaires pour une confrontation entre deux joueurs. Ils doivent être homologués.
- e. Sous-tapis : Des sous-tapis conformes aux dispositions techniques définies par la F.I.B. peuvent être utilisés.

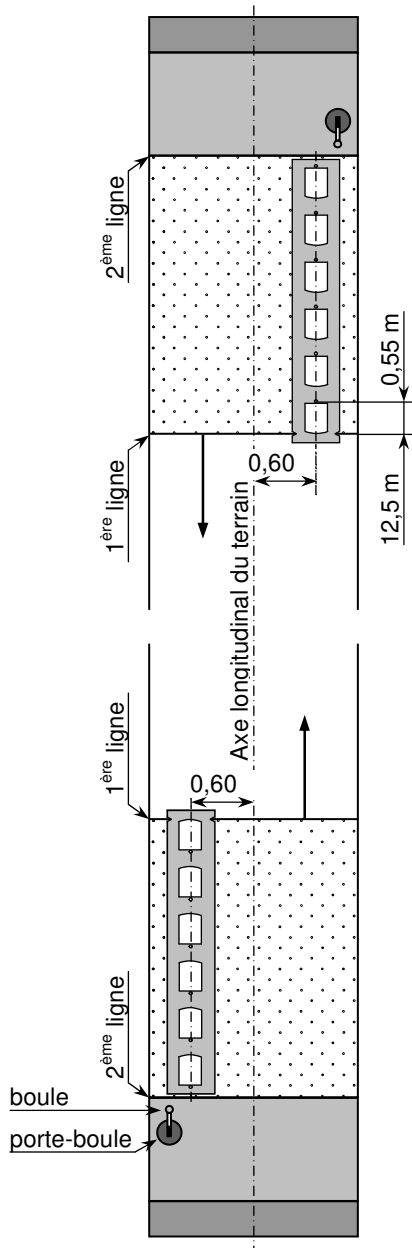
Tir progressif : Seniors et Under 18

1 - Découpe du tapis



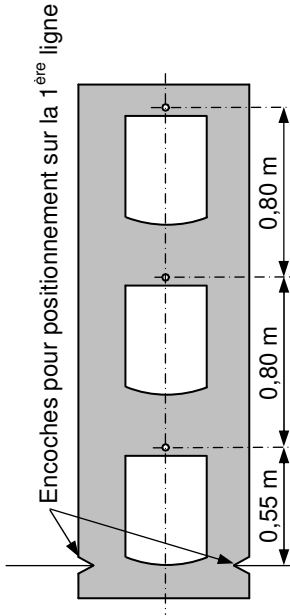
Longueur : $5,20 \pm 0,05$
 Largeur : $0,75 \pm 0,05$
 Epaisseur : $6 \text{ mm} \pm 0,5$
 Poids minimum : $4,5 \text{ kg} / \text{m}^2$
 Trou de boule : $\phi 20 \text{ mm}$
 Zone de tir : largeur 40 cm

2 - Mise en place des tapis



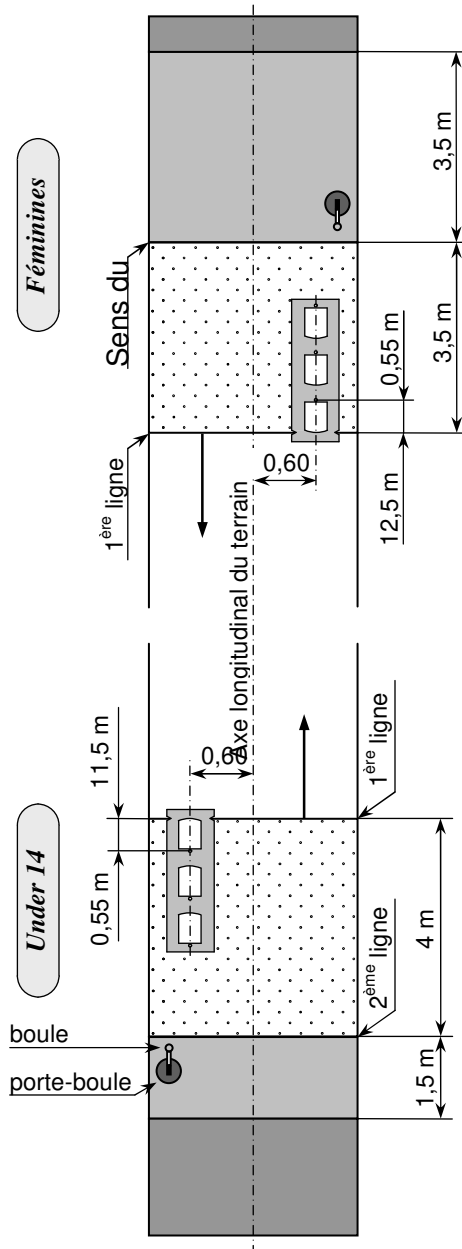
Tir progressif Féminines et Under 14

1 - Découpe du tapis



Longueur : $2,80 \pm 0,05$
 Largeur : $0,75 \text{ m} \pm 0,05$
 Epaisseur : $6 \text{ mm} \pm 0,5$
 Poids minimum : $4,5 \text{ kg} / \text{m}^2$
 Trou de boule : $\phi 20 \text{ mm}$
 Zone de tir Relais toutes les 4

2 - Mise en place des tapis



- f. Arrêts latéraux pour les boules : Il est nécessaire de prévoir des arrêts latéraux pour les boules. Ils seront disposés du fond du terrain jusqu'à la ligne de lancer, parallèlement au tapis et de façon à ne pas gêner les joueurs.

Principe du tir progressif

Cette épreuve consiste à toucher réglementairement et progressivement dans un premier temps, puis de façon dégressive dans un deuxième temps, le plus grand nombre de boules, dans le temps imparti (1,2,3,4,5,6,5,4,3,2,1,2,3...). L'athlète tire alternativement dans un sens, puis dans l'autre sens du jeu.

Seule la réussite (boule touchée réglementairement) permet la progression de la cible la plus rapprochée à la plus éloignée et inversement. A chaque extrémité du jeu se tiennent deux ramasseurs de boules : l'un ramasse la boule de tir et la pose sur le porte-boules, l'autre ramasse la boule-cible et la pose à l'emplacement prévu. Ces personnes peuvent faire partie de l'équipe du tireur ou bien avoir été mise à sa disposition par les responsables de l'organisation et acceptées par son équipe.

N.B. : A la demande d'un tireur, les tapis peuvent être placés à gauche du cadre (dans le sens du tir).

Validité du tir

Le point de chute doit être entièrement à l'intérieur de la zone découpée du tapis (largeur 40 cm et bords parallèles).

Le tir est valable quand la boule-cible est déplacée définitivement de son emplacement (trou du tapis).

Le tireur doit impérativement prendre sa boule sur le porte-boule. En aucun cas, elle ne peut lui être remise de la main à la main, sinon le tir doit être considéré comme nul (3 fautes entraînant la disqualification). De même si la boule cible n'est pas placée au bon emplacement, l'arbitre devra annuler le tir.

Déroulement de l'épreuve - Score

Les joueurs attendent le signal de départ, boule en main, au-delà de la ligne maximum. L'épreuve débute et prend fin au coup de sifflet de l'arbitre (ou tout autre signal sonore).

La durée de l'épreuve est de 5 minutes.

Chaque cible réglementairement touchée dans le temps fixé par le règlement de la compétition donne 1 point. Toute boule touchée après le signal de fin d'épreuve n'est pas prise en compte.

Si le match nul (ou l'égalité entre plusieurs compétiteurs) ne permet pas l'application du règlement de la compétition, on fait disputer entre les joueurs à égalité, une nouvelle épreuve, limitée en durée à la moitié de celle qui a déterminé l'égalité.

Dans ce cas, une demi-heure de repos est accordée aux joueurs entre ces deux épreuves.

Si l'égalité subsiste, après 10 nouvelles minutes de repos, on repartira avec une épreuve d'une minute, à répéter éventuellement à intervalles de 5 minutes, jusqu'à disparition de l'égalité. Pour ces éventuelles dernières épreuves, aucune nouvelle période d'échauffement n'est prévue.

N.B. : Les dispositions ci-avant s'appliquent à toutes les catégories mais :

- Under 18 : Elimination de la 6^{ème} cible c'est-à-dire que la séquence de tir est 1, 2, 3, 4, 5, 4, 3, 2, 1, 2, 3 ...
- Féminines et Under 14 : Tir sur les 3 premières cibles c'est-à-dire que la séquence est 1, 2, 3, 2, 1, 2, 3, ...
- Seniors et Under 18 : voir note en fin de règlement

ART. 56 - TIR RAPIDE EN DOUBLE

Cette épreuve nécessite la participation de 2 équipes de 2 tireurs qui tirent en relais (4 boules consécutivement pour chacun des 2 tireurs).

Pour les terrains de jeu, le matériel utilisé, le principe et la validité du tir, la durée, le score, les retards et incidents, se reporter à l'article 55. Seules les spécificités de l'épreuve sont mentionnées ci-après.

Tapis utilisés

Ce sont ceux du tir progressif en simple, sur lesquels sont matérialisés les emplacements des cibles.

Placement des boules cibles

Elles restent fixes pendant toute la durée de l'épreuve.

- 1^{ère} et 3^{ème} cibles : sur la position n° 1 du tapis.
- 2^{ème} et 4^{ème} cibles : sur la position n° 3 du tapis.

Porte-boules

Il faut prévoir 4 porte-boules par équipe de deux joueurs.

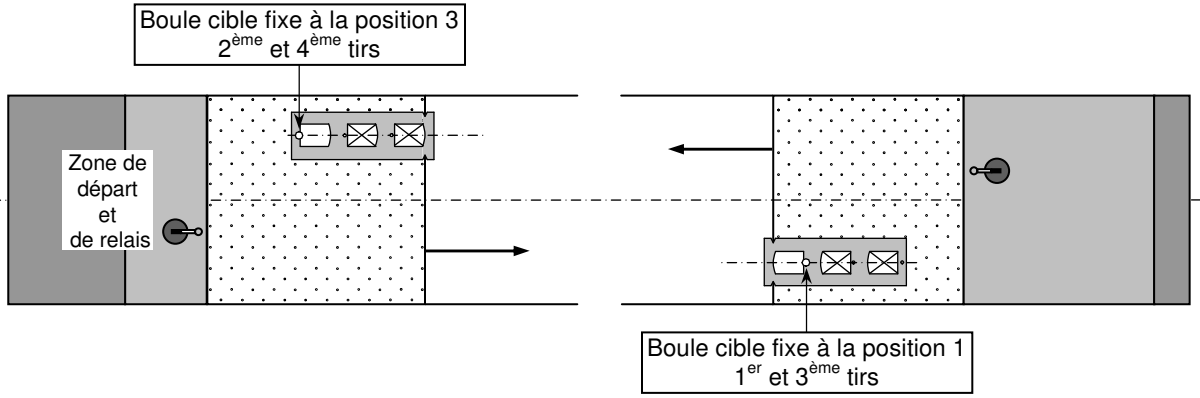
Validité du tir

En plus des conditions prévues à l'art. 55, le passage du relais devra s'effectuer rigoureusement dans les conditions suivantes :

- A. Le joueur qui doit prendre le relais, attend, boule en main, au delà de la 2^e raie, sans toutefois franchir cette ligne ;
- B. Il ne pourra quitter la zone de relais, que quand son partenaire lui aura « passé le relais » en lui touchant la main ou l'avant-bras ;
- C. En cas de mauvais passage du relais, la 1^{re} boule tirée sera annulée.

Les tapis sont positionnés comme au tir Progressif

Relais toutes les 4 boules tirées



CHAPITRE 9

COMBINÉ

Art. 57

Principe du jeu

Cette épreuve se joue en simple (4 boules par joueur) ou en double (3 boules par joueur) et en 8 ou 4 mènes. Les joueurs sont contraints, dans une même mène, de pointer ou de tirer toutes leurs boules.

Après tirage au sort, le gagnant (ou l'équipe gagnante) choisit de tirer ou de pointer (on inverse pour la deuxième mène et ainsi de suite) et il(ou elle) lance le but (deux mènes de suite).

Si le lancer du but est par deux fois irrégulier (art. 34), il est placé par l'adversaire à son gré, dans le rectangle de validité de lancement du but.

La cible est tracée, comme indiqué sur le schéma, par le joueur (ou l'équipe) qui n'a pas lancé le but.

Le but est fixe durant toute la mène. Il est remis en place s'il est déplacé au cours du pointage, après avoir éventuellement évalué le « biberon ». En cas de tir, il doit être enlevé de son emplacement, par l'adversaire du tireur, et replacé ensuite.

Le joueur (ou l'équipe) qui a pointé(e) lors de la quatrième mène pointera encore lors de la cinquième.

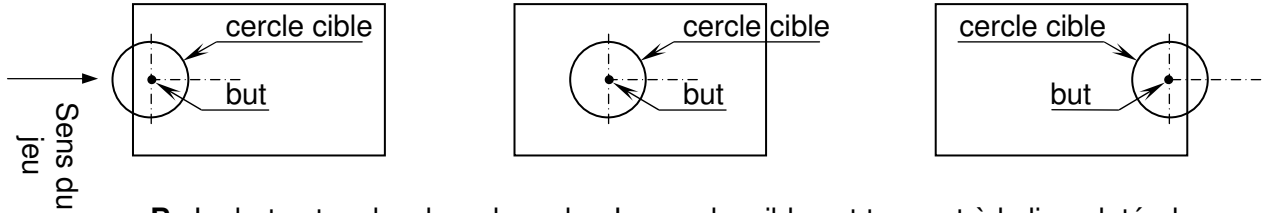
Le pointeur doit placer le plus grand nombre de boules dans une cible matérialisée par un cercle de diamètre 1,40 m. tracé sur le sol de façon visible pour les compétiteurs et les spectateurs.

Dès que le pointeur a placé une boule dans la cible, le tireur doit la frapper. Le pointeur ne peut entrer de nouveau en action qu'après la réussite du tireur.

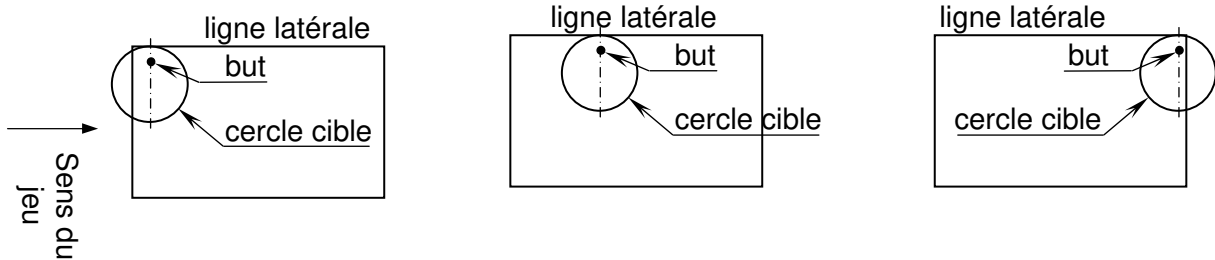
Traçage de la cible

Le but, lancé par le joueur, s'arrête à un point quelconque du rectangle de validité. Le cercle cible est tracé par l'adversaire. Deux possibilités peuvent se présenter :

A : Le but est dans la zone centrale du rectangle de validité. Le but est le centre du cercle cible.



B : Le but est en bordure du cadre. Le cercle cible est tangent à la ligne latérale.



Le point

La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la cible, c'est-à-dire si son pourtour extrême ne dépasse pas le bord extérieur de la circonférence tracée sur le sol.

La boule jugée mauvaise doit être retirée du cadre.

Score : Chaque boule jugée « bonne » donne 1 point.

Un biberon : 2 points. Sera considéré comme biberon toute boule située à moins de 0,50 cm du but.

La boule qui déplace le but de plus de 50 cm et reste dans le cercle donne 1 point, même s'il y a biberon.

Le tir

Le tir permet de marquer quand la boule adverse régulièrement frappée se perd par rapport à la cible. La boule seulement déplacée dans la cible est remise en place.

Après un tir réussi, il faut enlever toutes les boules qui auraient pu, éventuellement rester dans le cadre.

Score : Chaque boule donne 1 point, un carreau dans la cible donne 2 points.

Cas particuliers : boules restantes

- a. **A l'équipe qui pointe** : celle-ci les pointera et marquera autant de fois 1 ou 2 points qu'elle placera de boules dans la cible ou fera de biberons.
- b. **A l'équipe qui tire** : s'il n'y a plus de boule dans la cible, celle-ci pourra soit :
 1. Tirer la boule adverse mise à la place du but, mais jamais en position de perte;
 2. Tirer le but, 2 fois par mène au maximum et marquer 2 points par but touché régulièrement. Le tir permet de marquer, quand le but régulièrement frappé se perd par rapport à la cible. Le but seulement déplacé dans la cible est remis en place.

Egalité

En cas d'égalité non prévue par le règlement de la compétition, deux mènes supplémentaires avec une boule par joueur (double) et deux boules par joueur (simple) seront jouées, jusqu'à disparition de l'égalité.

Le but sera lancé une mène par chaque équipe (double) ou par chaque joueur (simple).

Après tirage au sort, le gagnant choisit de pointer ou de tirer et lance le but.

On procédera de la même manière en cas de nouvelle égalité.

TEMPS MORT

Dans les épreuves où il est autorisé (jeu traditionnel et combiné)

- Chaque équipe à droit à un temps mort,
- Sa durée est de une minute et, en traditionnel, il ne prolonge pas la durée de la partie,
- Il se déroule à la fin de la mène,
- En traditionnel, il ne peut pas débiter pendant les 10 dernières minutes du temps prévu.

Il est demandé à l'arbitre par le manager pendant la mène qui précède ou au plus tard avant le début d'une nouvelle mène.

Cette demande, une fois effectuée, ne peut plus être annulée.

TIR PROGRESSIF

Seniors e Under 18 (*)

Au cours des deux années 2018 et 2019, il est possible, à titre expérimental, d'effectuer le Tir Progressif sur les trois premières cibles seulement (comme pour les féminines).

TABLE DES MATIÈRES

NOMENCLATURE 4-5

Chapitre 1

Matériel – Aire de jeu

Art. 1 - Les boules	6
Art. 2 - Le but	6
Art. 3 - La baguette	6
Art. 4 - Le cadre	7
Caractéristiques du cadre	8

Chapitre 2

La partie

Art. 5 - Principe du jeu	9
Art. 6 - Déroulement du jeu	9
Art. 7 - Compte des points	9
Art. 8 - Points à faire, durée de la partie	10
Art. 9 - Gain de la partie	10
Mène à but non annulable et non perdable	10-11
Cas particuliers	11
Épreuve de point	12

Chapitre 3

Droits et devoirs des joueurs

1 - Équipes, instruments, tracés, déplacement, mesures

Art. 10 - Formation des équipes	13
Art. 11 - Instruments du jeu	13
Art. 12	13
Tracé des lignes	13
Usage de la baguette	14
Art. 13 - Marquage des objets	14
Boules	14
But	15
Art. 15 - Qui doit mesurer et comment ?	15
Art. 16 - Objets dérangés pendant la mesure	15
Art. 21 - Boules à égale distance du but	15

2 - Position des joueurs

Art. 2716	
Position du joueur en action de jeu et obligation de jouer	16
Comment doivent se placer les autres joueurs	16-17

Chapitre 4**Arbitrage et sanctions**

Art. 31	18
Jugements des arbitres	18
Application des sanctions	18

Chapitre 5**Point et tir : règles générales**

Art. 32 - Objets perdus	19
Objet perdu à l'arrêt	19
Objet perdu en mouvement	19
Art. 34 - Validité du lancement du but	20
Art. 35 - Règle de l'avantage	20
Art. 39 - Temps accordé pour jouer une boule	20

Chapitre 6**Le tir**

Art. 40 - Objet annoncé	21
Art. 42 - Traçage des raies de tir	22
Art. 43 - Tir régulier	23 à 27
Art. 44 - Tir près d'une ligne latérale	28
Art. 45 - Tir du but	28
Tir avec but annoncé	28
Tir avec but non annoncé	28

Chapitre 7**Le point**

Art. 50 - Conditions du point régulier	29
Art. 51 - Mesure des distances	29 à 31
Art. 52 - Distance parcourue en dehors du cadre	31

Chapitre 8**Épreuves de tir**

Art. 54 - Tir de précision	32
Cibles	32
Matériel utilisé	32
Validité du tir - Score	32 à 35
<i>Seniors et Under 18</i>	33
<i>Féminines et Under 14</i>	34
Déroulement de l'épreuve	35
Double mixte	35

TABLE DES MATIÈRES

Art. 55 - Tir progressif	36
Matériel utilisé	36
<i>Seniors et Under 18</i>	37
<i>Féminines et Under 14</i>	38
Principe du tir progressif	39
Validité du tir	39
Déroulement de l'épreuve - Score	40
Art. 56 - Tir rapide en double	41
Tapis utilisés	41
Placement des boules cibles	41
Porte-boules	41
Validité du tir	41
<i>Schéma Tir rapide en double</i>	42
Chapitre 9	
Combiné	
Art. 57	43
Principe du jeu	43
Traçage de la cible	44
Le point	45
Le tir	45
Cas particuliers : boules restantes	45
Egalité	46
TEMPS MORT	47
TIR PROGRESSIF (Seniors e Under 18)	47

TABLE DE CORRESPONDANCE DES TERMES UTILISES DANS LE R.T.I

FRANÇAIS	ITALIEN	ANGLAIS	ESPAGNOL
Boule	Boccia	Bowl	Bocha
- sans remplissage	- vuota	- hollow	- vacia
- avec remplissage	- piena	- solid	- rellena
But	Pallino	Jack	Balin
- valable	- valevole	- valid	- valido
Carreau	Ferma	Stationary	Chanta
Jet de But	Giocata	Game	Jugada
Jeunes (Under 18)	Allievi (Under 18)	Juniors (Under 18)	Juveniles (Under 18)
Ligne	Linea	Line	Linea
- de perte	- di perdita	- back	- de fondo
- pied de jeu	- piede di gioco	- foot	- pie de juego
- extrême	- estrema	- end	- extrema
- maximum	- di massimo	- maximum	- maxima
- latérale	- laterale	- side	- lateral
Minimes (Under 14)	Ragazzi (Under 14)	Children (Under 14)	Infantiles (Under 14)
Objet	Objetto	Object	Objeto
- enfoncé	- interrato	- bogged	- enterrado
- brisé	- spezzato	- broken	- quebrado
- dévié	- deviato	- deviated	- desviado
- dérangé	- spostato	- displaced	- perturbado(juego)
- déplacé	- smosso (rimosso)	- moved	- desplazado
- perdu	- perduto	- out of play	- perdido
- arrêté	- fermato	- stopped	- detenido
Obstacles	Ostacoli	Obstacles	Obstaculos
- ajoutés	- aggiunti	- added	- agregados
- fortuits	- occasionali	- chance	- fortuitos
Partie de fond	Zona di fondo	Back Area	Zona de fonde