

REGLEMENT TECHNIQUE DE JEU

Avant-propos

Ce règlement s'applique à tous les événements organisés sous la responsabilité de la CBI.

Glossaire

Punto

Synonyme de pointer

Planche (côté ou arrière)

Tour périphérique, oscillant et en caoutchouc noir en fond, fixe et en bois ou autre matériau (de préférence transparent) sur les côtés.

Cible commune

Lorsque deux objets de n'importe quelle équipe sont à une distance de 13 centimètres ou moins et font ainsi partie d'une seule annonce lors d'un tir raffa ou volo.

Corps unique

Lorsque deux objets ou plus sur le terrain se touchent dans une situation de jeu stationnaire.

Erreur technique

Une erreur commise par un arbitre de match dans l'attribution d'un point au cours d'un match, qui est donc invalidé.

Faire du jeu

Les boules font du jeu de différentes manières selon les contextes et leur définition est expliquée dans chaque cas dans le document.

Mène de jeu

Une mène correspond au jeu de toutes les boules des deux équipes depuis le lancer du but jusqu'à l'attribution ou non de points en faveur d'une équipe. Une mène peut également se terminer (prématurément ou non) lorsqu'elle a été déclarée nulle et qu'elle doit donc être rejouée. Lorsqu'une mène est nulle ou annulée, cela signifie que la mène entière doit être recommencée.

Joueur/Athlète

Celui qui pointe ou tire.

Jeu valable

Développement du jeu qui est régulièrement déterminé à la suite d'un tir ou après l'acceptation d'une règle d'avantage appliquée à un tir autrement irrégulier.

Zone de tir/de lancer

Zone de jeu délimitée par les lignes A-B et A'-B', dans laquelle les lancers de point et de tir raffa sont effectués. La plate-forme de tir et de lancer s'étend jusqu'à la ligne C-C', uniquement pour le joueur effectuant le tir volo.

Avantage (Règle de)

Développement du jeu à la suite d'une irrégularité survenue sur le terrain à la suite d'un lancer, par lequel l'équipe adverse peut décider soit de maintenir la situation qui a été créée, soit de repositionner tous les objets comme à l'origine.

Personnel d'arbitrage

Ce terme désigne le directeur de match/championnat, l'arbitre de terrain, l'arbitre de l'infrastructure (l'installation) et les autres personnes présentes en tant qu'arbitres.

SOMMAIRE

Avant-propos	page 3
Glossaire	page 3
Art 1 Terrains de jeu	page 5
Art 2 Limites de jeu	pages 5-6
Art 3 Le jeu	page 6
Art 4 Les formations	pages 6-8
Art 5 Match et calcul des points	page 8
Art 6 Boules et but	pages 8-9
Art 7 Marquage des boules	page 9
Art 8 Règle de l'avantage	page 10
Art 9 Début du match et lancer du but	page 10
Art 10 Lancer des boules au point – raffa – volo	page 11
Art 11 Règles communes pour les boules et le but	pages 11-12
Art 12 Lancers d'essai	page 12
Art 13 Lancer de point	pages 12-13
Art 14 Déplacement des boules dans le lancement au point	pages 13-17
Art 15 Tir raffa	pages 17-18
Art 16 Tir volo	pages 18-19
Art 17 Suspension des matchs	page 19
Art 18 Catégories des joueurs	page 19
Art 19 Boules jouées par erreur	page 20
Annexes	pages 21-23
Tir au but en cas d'égalité	page 24

REGLEMENT TECHNIQUE DE JEU

Art 1 – TERRAINS DE JEU

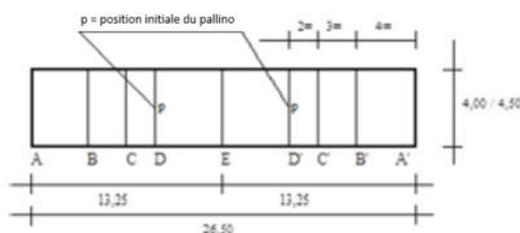
- La Raffa-Volo doit être pratiquée sur un terrain plat et parfaitement nivelé, divisé en pistes régulières délimitées par des bordures latérales de bois ou d'autre matériel non métallique, d'une hauteur uniforme de 25 cm avec une tolérance de plus ou moins 2 cm.
- Les pistes doivent avoir une longueur de 26,50 m et une largeur de 4 à 4,50 m. Après autorisation préalable de la C.T.I. des pistes ayant des longueurs comprises entre 24,50 m et 28 m peuvent être tolérées, de même que des pistes ayant une largeur de 3,80 m. Dans le cas de pistes supérieures à 26,50 m, une seule ligne E sera tracée au milieu de la piste sans respecter la distance indiquée sur la figure 1.
- Les fonds de pistes doivent être constitués de planches oscillantes, si possible en gomme synthétique, montées sur la partie supérieure des côtés non adhérents à ceux-ci et au terrain, pour permettre leur oscillation et éviter le retour anormal des boules et du but.
- La surface des pistes peut être composée de matériaux tirés directement de la nature ou de matériaux composés à caractéristiques synthétiques qui permettent l'exercice technique régulier du jeu. Les matériaux ne doivent en aucun cas nuire à la santé des joueurs et des arbitres.
- Les personnes, les luminaires, les objets ou autre (lampes, câbles métalliques, plafond, murs, filets de protection, etc..) qui se trouvent sur les côtés et à l'extérieur de ceux-ci, y compris les petits murs de support de ces côtés, sont considérés dans les règles du jeu comme des corps étrangers.

Art 2 – LIMITES DE JEU

Les pistes doivent être marquées par des lignes transversales tracées avec du matériel coloré (craie, poudre de marbre, peinture ou autre) qui ne doit pas modifier la fluidité du terrain. La largeur des lignes doit être au maximum de 1,5 cm (cette norme est obligatoire pour les installations neuves ou en remise à niveau). Dans les installations déjà existantes, cette norme sera appliquée dans la mesure du possible. Sur les côtés doivent être marquées des lignes verticales correspondantes aux marquages au sol.

Les lignes doivent être mesurées à partir des extrémités comme le montre la figure 1 et doivent être identiques dans toutes les pistes.

Figure 1:



- Les lignes A et A' coïncident avec les extrémités et montrent la limite de départ la plus éloignée permise aux joueurs.
- Les lignes B et B' indiquent la limite maximale permise pour le lancer du but, du point et du tir raffa.

- c) Les lignes B et B' opposées indiquent la limite maximale vers laquelle le but peut être lancé.
- d) Les lignes C et C' indiquent la limite maximale permise aux joueurs pour le lancer du tir volo.
- e) Les lignes D et D' indiquent la distance minimale au-delà de laquelle la boule tirée en raffa doit d'abord toucher le terrain et représentent également la limite maximale qui peut être atteinte par un joueur qui a lancé le but ou une boule au point.
- f) La ligne E (milieu du terrain) indique la distance minimale au-delà de laquelle le but doit être lancé et la limite maximale qui peut être atteinte par un joueur qui a joué une boule lors du tir raffa ou volo.
- g) Dans le cas d'effacement partiel ou total des lignes, les mesures seront prises avec une ficelle en partant du centre des lignes tracées sur les côtés.
- h) L'arbitre, avant le début de la partie, doit s'assurer de la régularité des lignes tracées sur les pistes, de la pige et du but.

Art 3 – LE JEU

Le jeu de Raffa-Volo consiste:

- a) Au lancer de point
- b) Au lancer de tir raffa ou volo après déclaration préalable de l'objet (boule ou but) que l'on veut frapper.
- c) A continuer à jouer ses boules, durant une mène, jusqu'à l'obtention d'un ou plusieurs points.
- d) A chercher à atteindre le premier, durant une partie, le maximum autorisé de points.

Art 4 – LES FORMATIONS

A – Le jeu peut être joué en :

1. SIMPLE : un contre un, avec 4 boules par joueur
2. DOUBLE : deux contre deux, avec 2 boules par joueur
3. TRIPLE : trois contre trois, avec 2 boules par joueur

Chaque formation peut avoir un commissaire technique (C.T.) officiel et déclaré.

B - Droits et devoirs des équipes

- a) Les matchs en double et en triple peuvent commencer seulement si les formations sont complètes, les formations incomplètes sont exclues du match
- b) Les parties doivent se dérouler avec le nombre de boules dont a le droit chaque joueur (voir ci-dessus paragraphe A)
- c) Les formations en double ou en triple doivent avoir un capitaine qui a le droit d'interpeler l'arbitre et lui communiquer la décision de son équipe

- d) Le temps maximum permis à chaque joueur pour jouer une boule est de 30 secondes. Les boules jouées après ces 30 secondes sont nulles, sans règle de l'avantage.
- e) Le Commissaire Technique d'une équipe peut demander **2 temps morts de 2 minutes** par partie.
La demande d'interruption peut être présentée seulement quand un de ses joueurs s'apprête à jouer.
L'infraction à cette règle donne lieu la première fois à un avertissement à l'équipe et ensuite pour chaque infraction successive, la privation d'une boule restant à jouer. Le capitaine indiquera le joueur dont la boule sera annulée. L'avertissement est valable pour toute la partie.
Pour faciliter le contrôle par l'arbitre de cette interruption, les formations seront équipées de deux cartons **VERTS**.
- f) Il n'est admis aucun changement dans les parties en simple ou en double. Dans les compétitions spéciales, tous les remplacements sont régis par les règlements de ces événements.

C – Devoirs des joueurs

- a) Principes généraux :
 - aa) les joueurs sont soumis aux devoirs énoncés par les principes généraux de la Charte Olympique et par le Comité Olympique International.
En particulier les joueurs doivent un respect absolu à l'arbitre et aux adversaires. Ils doivent faire preuve d'un esprit de fair-play avant, pendant et après le match.
 - bb) conformément aux dispositions du C.I.O., l'usage d'anabolisants, de substances alcooliques sont interdits. Le joueur qui transgresse cette règle sera passible de sanctions disciplinaires.
- b) Dispositions spécifiques :
 - aa) les joueurs qui ne sont pas en action de jeu doivent rester dans la zone de départ A-B ou A'-B'
Les joueurs pourront dépasser la ligne B-B' (4 mètres)
 - Sans la permission préalable de l'arbitre pour niveler le terrain avant de commencer à jouer (même avec la boule en main)
 - Après avoir lancé le but ou la boule pendant sa propre action de jeu
 - Avec la permission de l'arbitre pour observer de près la position des boules jouées.

Tout ceci sans laisser d'objet sur le terrain ou y tracer des signes indicatifs sur le parcours que la boule doit effectuer et en revenant rapidement dans la zone de départ avant qu'un autre joueur de son équipe joue une boule. Les joueurs qui dépassent la ligne B-B' dans d'autres cas seront la 1^{ère} fois avertis sans sanction, en cas de récurrence, une boule qui leur reste à jouer sera annulée. Un athlète de la formation qui doit jouer ou qui bénéficie de la règle de l'avantage peut demander à l'arbitre au maximum 2 fois par partie d'observer de plus près la position des boules déjà jouées. Avant la poursuite du jeu, l'athlète doit retourner dans la zone A-B (A'-B'). En double, si un joueur joue avant le retour de son partenaire, la boule jouée est nulle, à l'exception de la règle de l'avantage. Pour faciliter le contrôle par l'arbitre de ces interruptions, les formations seront équipées de deux cartons **JAUNES**.

Le temps maximum pour observer de près la position des boules déjà jouées est de 1 minute.

Dans ce cas, le temps maximum pour jouer une boule est de 1 minute et 30 secondes.

- bb) Le joueur qui abandonne le terrain de jeu à la suite de décision arbitrale ou de dispute avec les joueurs sur le terrain ou avec le public, sera expulsé et son équipe sera déclarée vaincue.

Art. 5 – MATCHS ET CALCUL DES POINTS

- a) Toutes les parties commencent en même temps défini par le commissaire technique.
- b) Toutes les parties des Championnats du Monde et continentaux ont une durée de 8 mènes ou 12 points. Si après la 8^{ème} mène, les deux équipes sont à égalité, une mène supplémentaire sera jouée. Si une formation atteint les 12 points avant la 8^{ème} mène, la partie est terminée. Si une mène est annulée, elle n'est pas considérée comme jouée pour le décompte des mènes.
- c) Les tours préliminaires peuvent être constitués de 3/4/5/6 équipes selon les besoins de la compétition.

Des groupes de 4 formations utilisent le système barrage.

Au 1^{er} tour, les parties opposent 1 contre 2 et 3 contre 4.

Au 2^{ème} tour, sont opposés les deux gagnants et les deux perdants du premier tour.

Avec deux victoires, l'équipe est première de sa poule. Avec deux défaites, l'équipe termine à la 4^{ème} position. Dans le barrage (3^{ème} tour) les deux équipes jouent une partie dont le vainqueur prendra la 2^{ème} place de la poule. A partir des quarts de finale, il y aura des éliminations directes.

Les groupes de 3/5/6 équipes joueront en mode round robin où toutes les équipes se rencontrent. En cas d'égalité, les rencontres directes compteront. En cas de nouvelle égalité, un barrage aura lieu avec le tir au but.

- d) Le calcul des points se fait en donnant un point à chaque boule qui se trouve plus près du but que celle de l'adversaire.

Art. 6 – BOULES ET BUT

A. Caractéristiques générales :

- a) Les boules et le but doivent être de forme sphérique et en matériel synthétique, avec exclusion d'ajout de substances qui en modifient l'équilibre.

But :

Diamètre : 4 cm avec une tolérance de plus ou moins 1 mm,
Poids : 90 g, tolérance 7 g de plus ou moins.

Boules :

Dans les championnats mondiaux, continentaux, intercontinentaux, dans les coupes du monde et dans les compétitions entre nations, les boules doivent être de couleur identiques pour chaque équipe avec les caractéristiques obligatoires suivantes :

Pour toutes les catégories :

Diamètre : entre 106 et 107 mm avec une tolérance de 0,5 mm
Poids : entre 900 g et 920 g avec une tolérance de 5 g.

Les nations pourront apporter leurs propres boules pour l'entraînement et pour les compétitions officielles respectant les caractéristiques ci-dessus.

La direction des Championnats contrôlera les boules personnelles.
Sinon, chaque nation pourra utiliser les boules neuves de même couleur mises à disposition par les organisateurs.

- b) La couleur des boules devra être identique par équipe, mais bien sûr différente de celle des boules de l'adversaire. Les boules doivent être reconnaissables à distances par toutes les personnes (y compris le public et la télévision). Si les équipes ne conviennent pas à l'avance du remplacement des boules, un tirage au sort sera effectué par l'arbitre pour déterminer qui doit changer ses boules (celui qui remporte le tirage remplace ses boules). Le directeur du tournoi est seul responsable de cette décision, et elle est sans contestation possible.
- c) Pour toutes les compétitions internationales feront autorité les caractéristiques spécifiées dans la charte remise par le Conseil de Direction.

B. Dispositions spécifiques :

- a) Avant le début du match l'arbitre doit vérifier la régularité des boules et du but.

Avant le début de chaque mène, toutes les boules doivent être posées sur les repose-boules prévus. A la première infraction à cette règle, le joueur est **averti**. Ensuite, une boule restant à jouer sera annulée.

- b) En cours de partie, le changement de boules et du but n'est pas autorisé. Le non-respect de cette règle entraîne la perte du match. En cas de boule ou de but cassé pendant le match, constaté par l'arbitre, le morceau le plus gros qui reste sur la piste doit être marqué et remplacé par une boule (ou un but) régulier. Si au contraire, le morceau le plus gros est en dehors de la piste, la boule ou le but doit être considéré comme nul. Le remplacement des boules est autorisé en cas de bris d'une des boules (à la fin de la mène) ou quand le match est interrompu par l'arbitre en cas de force majeure et repris sur une autre piste.
- c) A titre d'exception et avec le consentement de l'arbitre, il est possible d'humecter la boule avec uniquement de l'eau.

Art. 7 – MARQUAGE DES BOULES

Chaque boule doit être marquée par l'arbitre sur la piste de jeu de façon différente et plus précisément ainsi (fig.2) :

Figure 2



La position du but est indiquée comme ceci :



Art. 8 – REGLE DE L'AVANTAGE

La règle de l'avantage consiste dans le fait que, quel que soit le lancer (point, tir raffa ou volo), tous les lancers irréguliers peuvent être considérés valables ou non selon la décision de l'équipe adverse.

Art. 9 – DEBUT DU MATCH ET LANCER DU BUT

- a) Le match débute avec le but posé sur le point P au centre de la ligne D. Ce centre doit être marqué sur le terrain par un point indélébile.
- b) Le droit de jouer la 1^{ère} boule est au préalable tiré au sort par les équipes.
- c) L'équipe qui doit débiter la partie ou n'importe quelle mène, en cas d'annulation de la boule, doit en rejouer une autre, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'une boule soit valable.
- d) En cas d'annulation d'une mène, celle-ci doit être rejouée dans le même sens. Le droit de lancer le but et la 1^{ère} boule revient à l'équipe qui avait marqué à la mène précédente.
- e) Après chaque mène, le but est lancé par l'équipe qui a marqué des points à la mène précédente. Si le lancer est irrégulier, le but passe à l'équipe adverse qui a droit à un seul lancer ; si celui-ci est irrégulier, le but est placé au point P par l'arbitre. La 1^{ère} boule sera lancée par l'équipe qui avait lancé le but en premier. Le lancement du but doit être effectué avec le consentement de l'arbitre.
- f) Le but est valable quand par effet de jeu, il sort de la ligne E (moitié du terrain), mais revient en zone régulière par son propre effet, ou après avoir heurté une boule valable qui se trouve avant la ligne E.
 - 1) Le lancer du but est nul sans avantage quand :
 - à son lancer il reste sur la ligne E (milieu du terrain) ou ne dépasse pas cette ligne.
 - à son lancer il reste sur la ligne B – B' du côté opposé ou la dépasse.
 - il bute sur les côtés des pistes ou se trouve à une distance égale ou inférieure à 13 cm de ceux-ci.
 - 2) Le but est nul, quand par effet de jeu valide :
 - il se trouve à une distance inférieure à la ligne E ou reste sur cette ligne.
 - il sort de la piste.
 - il sort de la piste et y rentre à nouveau à la suite d'un choc contre un corps étranger.
 - il sort de la ligne E et heurte l'arbitre ou un des joueurs, même si après coup il revient dans la zone régulière.
 - il va s'enfoncer sous les côtés des pistes, car le but doit toujours être libre, dans toute sa circonférence.

Pour toutes les raisons ci-dessus, la mène en cours doit être rejouée dans le même sens.
- g) Quand sur la piste il ne reste que le but, l'équipe qui a causé la sortie des boules devra rejouer une autre boule valable pour permettre la continuité du jeu.
- h) Le but qui bouge tout seul ou par intervention extérieure :
 - est remis à sa place primitive, si au préalable sa position a été marquée.
 - si sa position n'a pas été marquée, il est remis dans une position qui ne modifie pas l'attribution de points des équipes, autrement la mène est déclarée nulle.

Art.10 – LANCER DES BOULES : POINT, TIR RAFFA , TIR VOLO

- a) La boule peut être lancée au point, au tir raffa ou au tir volo. Les tirs raffa et volo ne sont valables que si le joueur annonce à l'arbitre le type de tir qu'il entend effectuer et quelle objet (boule, but) il veut frapper. Si le joueur veut changer de type de tir ou d'objet à tirer, il devra rectifier sa déclaration précédente, autrement la boule lancée est nulle, sauf règle de l'avantage.
- b) Une boule est en jeu :
 - quand le lancer au point est arrêté et marqué.
 - quand le lancer de tir raffa ou de tir volo a frappé l'objet annoncé ou a dépassé celui-ci.
- c) Lors du lancer de la boule, le joueur ne peut pas poser son pied sur les côtés des pistes, autrement le lancer est nul, sauf règle de l'avantage.
- d) Lors du lancer de la boule, le joueur ne peut pas dépasser avec le pied le plus avancé la ligne de lancer autorisée autrement la boule ou le but lancés sont déclarés nuls, sauf règle de l'avantage.

Le joueur peut dépasser la ligne de lancer seulement après avoir lancé la boule ou s'il estime nécessaire de niveler le terrain avant le lancer.
- e) Le joueur en action qui a d'autres boules à lancer ne doit pas dépasser :
 - la ligne E après un tir raffa ou volo
 - la ligne D–D' après un lancer au point

S'il franchit une de ces lignes, il aura un avertissement à la 1^{ère} infraction, puis une boule à jouer sera annulée, le capitaine décidant quelle boule annuler. Le joueur qui n'a plus de boules à jouer doit s'approcher de l'arbitre dans une position où il ne perturbe pas la poursuite du jeu.

- f) Les boules jouées qui heurtent les côtés des pistes avant de s'arrêter sont nulles, sauf règle de l'avantage.
- g) Une boule lancée ne peut pas être intentionnellement arrêtée ou déviée par les joueurs, sinon on donnera le maximum de points à l'équipe adverse. On entend par maximum de points la somme des boules valides jouées et celles qui restent encore à jouer.
- h) Quand une boule, sortie de la piste voisine, heurte des objets arrêtés et régulièrement marqués, en les déplaçant de la zone d'action d'une boule régulièrement lancée avant que celle-ci soit arrêtée, ou bien heurte une boule lancée avant que celle-ci soit arrêtée, dans tous ces cas, la boule devra être relancée.

Art. 11 – REGLES COMMUNES POUR LES BOULES ET LE BUT

- a) Les boules ou le but qui sont déplacés par effet de mouvement des fonds de pistes, sans être heurtés par aucun objet en mouvement, doivent être remises à leur place initiale.

Toutefois si ces objets, lors de leur déplacement, sont heurtés ou heurtent d'autres objets valides en mouvement, ils restent dans la position acquise.

- b) Les boules ou le but qui, par effet de jeu, cognent sur les côtés de la piste et rentrent sur la piste sans avoir heurté aucun obstacle extérieur, latéral ou frontal, sont valables.

- c) Les boules ou le but, qui par effet de jeu régulier, sortent de la piste, sont nuls même s'ils rentrent à nouveau après avoir cogné contre n'importe quel obstacle extérieur.
Si l'objet, en rentrant sur la piste, provoque le déplacement d'autres objets arrêtés et régulièrement marqués, ceux-ci doivent être remis à leur place initiale.
Si au contraire une boule en rentrant sur la piste heurte d'autres objets en mouvement, ceux-ci doivent être laissés dans cette position finale, alors que la boule qui a provoqué le choc doit être annulée.
- d) Tous les corps étrangers qui font obstacle à la trajectoire du but ou de la boule avant qu'elle se soit arrêtée, provoquent l'irrégularité. Ces objets doivent être rejoués.

Art. 12 – LANCERS D'ESSAI

Avant le début de chaque partie, chaque équipe peut effectuer des lancers d'essai qui consistent en un aller-retour en partant de la ligne A.

Les lancers d'essai peuvent être effectués :

Quand les deux équipes sont présentes sur la piste

Quand le match, interrompu pour cause de force majeure, se poursuit sur une piste différente, dans la même installation ou dans une autre installation sportive.

L'équipe qui gagne à cause de l'absence, du forfait ou de la disqualification de l'adversaire n'a pas le droit aux lancers d'essai.

Pour les Championnats du Monde ou continentaux, l'essai des pistes avant le début de chaque partie se déroule comme suit :

- a) dans les parties du 1^{er} tour :
 - Nation A, un aller-retour vers et depuis la ligne de départ (ligne A) en 3 minutes maximum
 - Nation B, un aller-retour vers et depuis la ligne de départ (ligne A) en 3 minutes maximum
 - Enfin, nations A + B ensemble, un aller-retour vers et depuis la ligne de départ (ligne A)
- b) - dans les parties suivantes :
 - Nations A + B ensemble, un aller-retour vers et depuis la ligne de départ (ligne A)

Art. 13 – LANCER DE POINT

- a) Le lancer de point consiste à approcher la boule d'un point de référence sur la piste de jeu. Dans le lancer de point, le joueur en action ne doit pas dépasser avec le pied le plus avancé la ligne B–B'. Dans le cas contraire, la boule jouée est nulle sauf règle de l'avantage.
- b) La boule lancée qui dépasse la ligne D–D' est régulière à tous les effets. Si elle ne franchit pas cette ligne, elle est nulle sans avantage possible.
- c) Le lancer de point ne peut se faire sans l'autorisation de l'arbitre ; dans le cas contraire, la boule jouée est nulle, sauf règle de l'avantage.
- d) Dans le cas où une équipe épuise ses boules sans avoir fait jeu valable, on donne à l'équipe adverse le nombre de points correspondants aux boules valables déjà jouées et celles à lancer.
- e) Si l'arbitre se trompe dans l'attribution de points, toutes les boules lancées après l'erreur de l'arbitre doivent être rejouées s'il est possible de reconstituer le jeu avant l'erreur, sinon la mène est annulée.

- f) Si l'arbitre enlève involontairement de la piste une boule qui a touché les côtés de la piste sans accorder la règle de l'avantage, la boule est nulle.
- g) Si les boules se trouvent à égales distance du but, l'équipe qui a joué en dernier et qui donc a provoqué cette équidistance, doit rejouer ses autres boules jusqu'à ce qu'elle ait pris le point, ou épuisé ses boules.

Si à la fin de la mène, l'équidistance persiste, la mène est nulle et elle doit être refaite dans le même sens.

- h) La boule pointée qui touche directement le fond du terrain est nulle, sans règle de l'avantage.
- i) La boule qui bouge encore toute seule est remise à sa place initiale si celle-ci a été marquée auparavant, autrement elle est remise à une place indicative mais de telle manière à ne pas modifier de façon importante la situation de fait et de droit qui existait auparavant.

Art. 14 – DEPLACEMENT DES BOULES DANS LE LANCER DE POINT

Les déplacements de boules ou du but doivent être mesurés avec l'outil de mesure employé pendant le match. Pour les distances plus longues et difficile à évaluer, l'arbitre peut recourir au double mètre ou au décimètre et, si nécessaire, avec l'aide d'assistants.

La mesure doit être effectuée après avoir marqué sur la piste la position des objets à vérifier.

Coup direct :

- a) La boule lancée qui heurte une autre boule ou le but, déplace l'un ou l'autre d'une distance supérieure à 70 cm, est nulle et la pièce déplacée est remise à sa place initiale, sauf règle de l'avantage (fig. 3a et 3b).

Figure 3a:

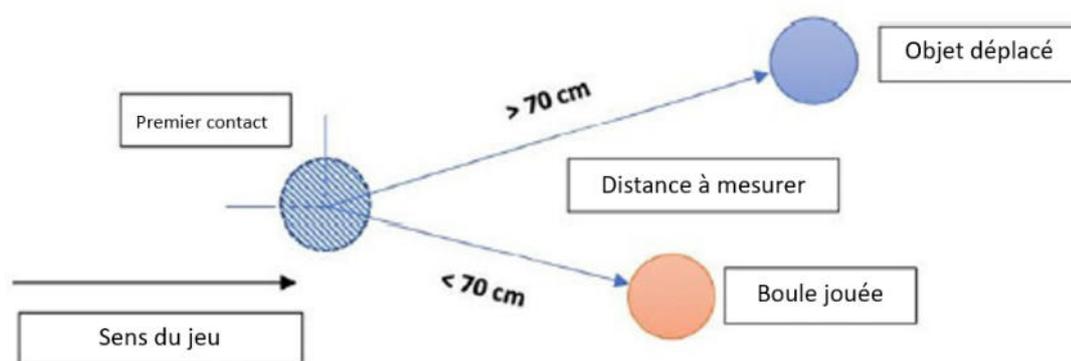
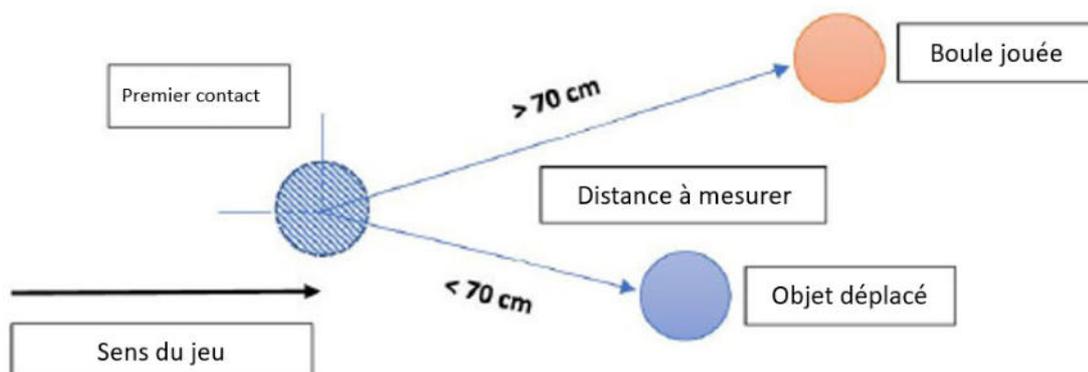


Figure 3b:



Coup en chaîne :

- b) La boule lancée, qui heurte une autre boule qui elle-même heurte une autre boule ou le but, si ces derniers sont déplacés d'une distance supérieure à 70 cm, cette boule est nulle. Les objets déplacés sont remis à leur place précédente, sauf règle de l'avantage (fig 4a et 4b)

Figure 4a:

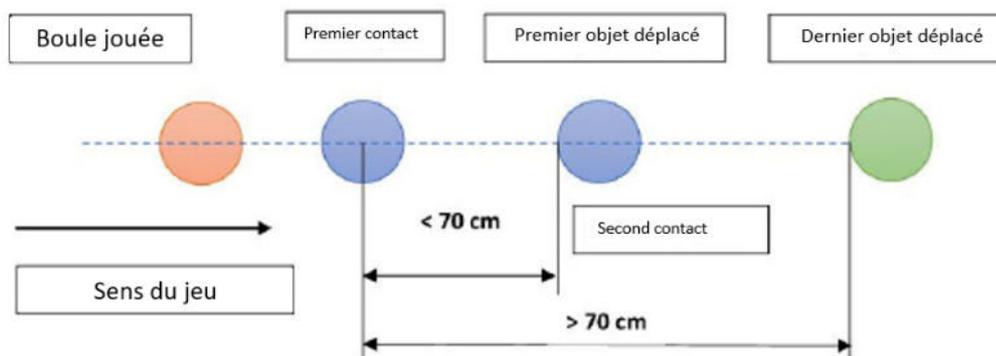
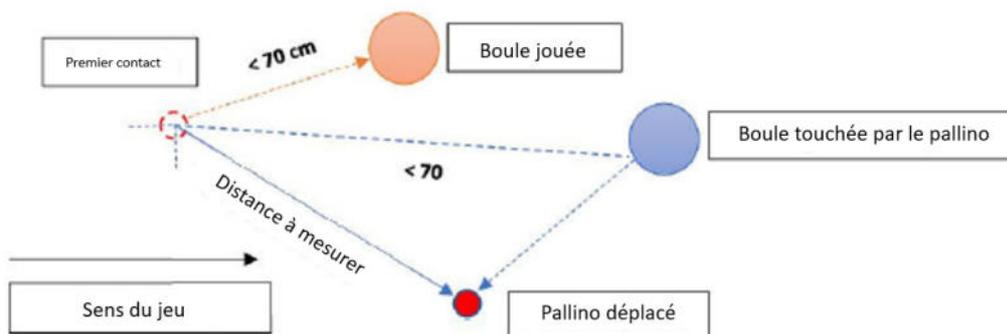


Figure 4b:



Déplacements et conséquences :

- c) La boule lancée, qui déplace un ou plusieurs objets sans qu'ils rentrent dans les cas précédents (déplacements de moins de 70 cm), parcourt elle-même plus de 70 cm de la marque de la première boule heurtée, reste où elle est mais tout ce qui a été déplacé est remis dans leur position initiale, sauf règle de l'avantage.
 Dans tous les déplacements, les distances à mesurer sont les distances réelles parcourues, de la marque initiale à la marque finale (figure 5a), de la marque initiale au côté de la piste et du côté de la piste à la position finale de la pièce (figure 5b).

Figure 5a:

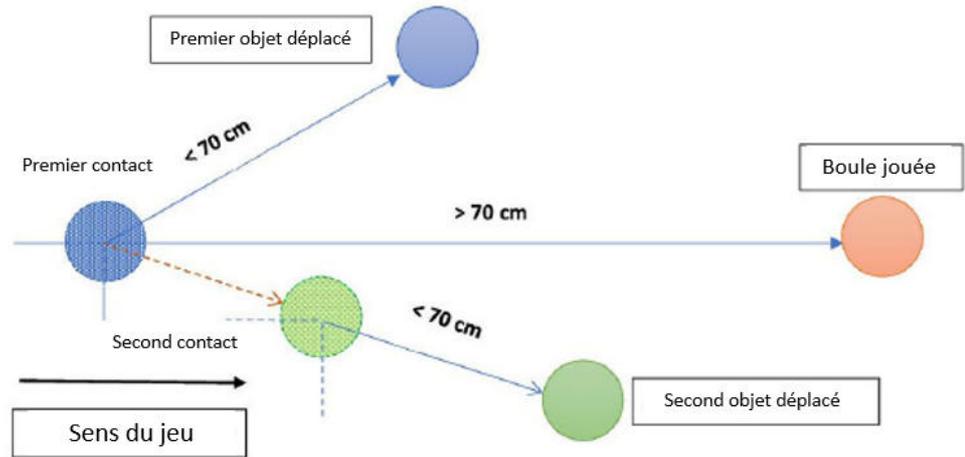


Figure 5b:

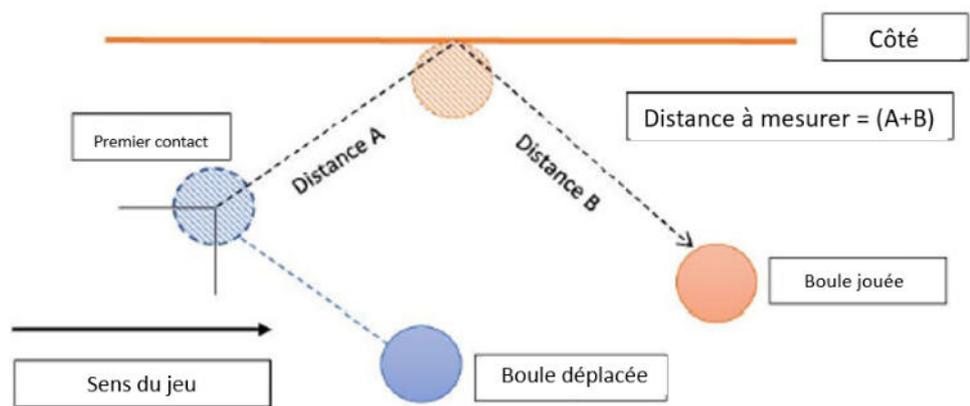
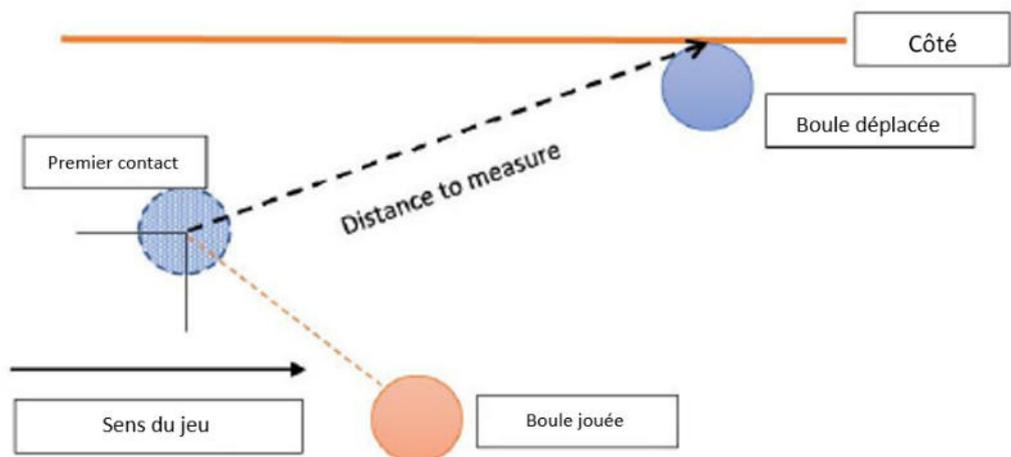


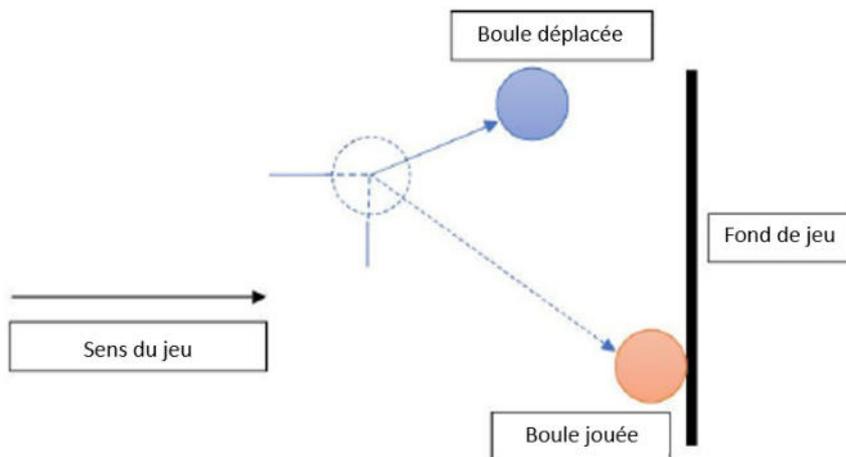
Figure 5c:



d) Lancers spéciaux au point

Une boule qui, après avoir provoqué des déplacements au cours de son parcours (quel que soit leur dimension), touche le fond du terrain, est nulle, sauf règle de l'avantage (fig 6)

Figure 6:



Une boule qui pousse directement ou indirectement un objet contre le fond du terrain est nul, sauf règle de l'avantage (fig. 7 et 8)

Figure 7:

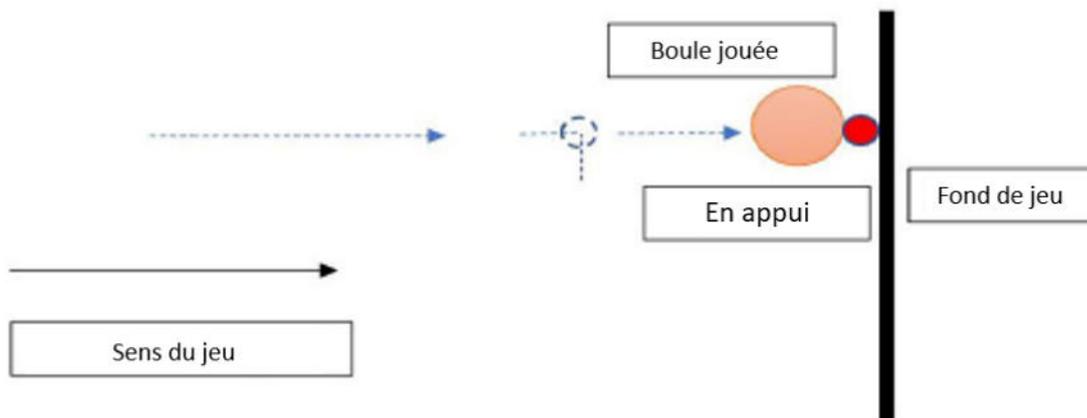
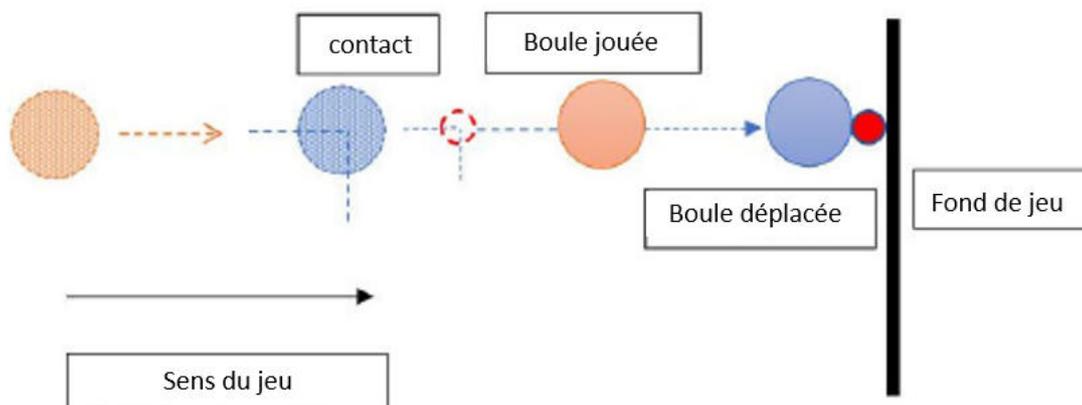
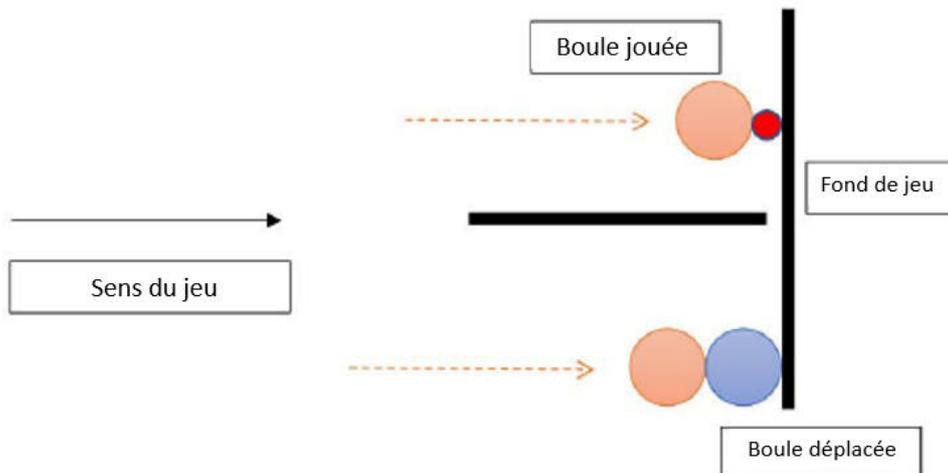


Figure 8:



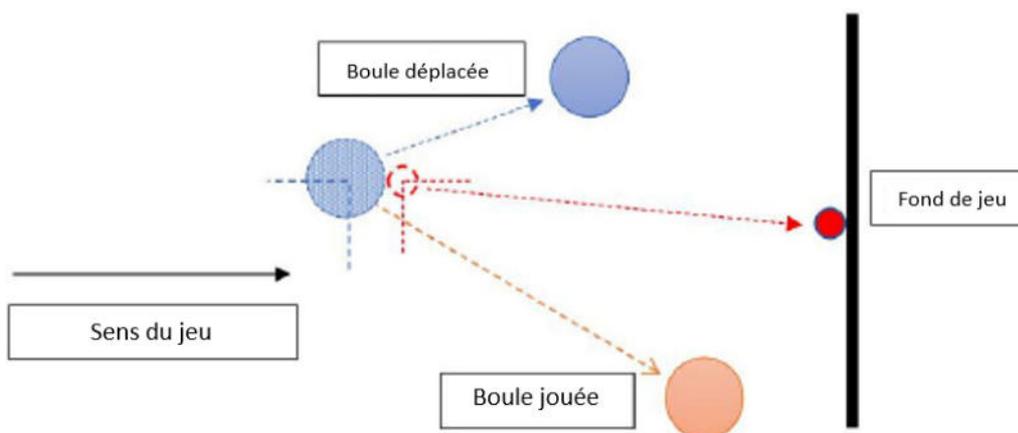
Une boule qui s'appuie sur un objet en contact avec le fond du terrain est nul, sauf règle de l'avantage (fig 9)

Figure 9:



Dans le cas où le but est le seul objet à toucher le fond du terrain, la boule jouée est valide (sauf si d'autres règles décrites ci-dessus sont appliquées). La mesure est prise à partir du point où le but touche le fond du terrain (fig 10).

Figure 10:



Art. 15 – TIR RAFFA

- Le tir raffa consiste à frapper, avec ou sans l'aide du terrain, une boule (adverse ou non), ou le but, précédemment annoncé à l'arbitre.
- Pour que le tir raffa soit valide, le joueur doit indiquer, devant la zone B – B' et avant de lancer sa boule, l'objet qu'il veut frapper :
 - le but
 - la boule qui a le point
 - la boule qui a le point en second Etc. Il doit également attendre l'autorisation de l'arbitre avant de lancer sa boule, autrement la boule lancée est nulle et tout ce qui a été déplacé doit être remis dans leur position initiale, sauf règle de l'avantage.

- c) Le joueur en action de jeu peut dépasser la ligne B–B' seulement quand la boule a été lancée, et même si celle-ci n'a pas encore touché la piste. Si le joueur dépasse la ligne B–B' avant d'avoir lancé la boule, celle-ci est annulée, sauf règle de l'avantage.
- d) Les objets placés à 13 cm ou moins de l'objet annoncé constitue une cible commune. Avant d'autoriser le tir, l'arbitre doit montrer quelles sont les objets placés à 13 cm ou moins de l'objet annoncé par le joueur et déclarer cible commune.
- e) La boule lancée avant la limite de la ligne B–B' doit frapper la piste au-delà de la ligne D–D' ; la boule qui frappe sur cette ligne ou avant celle-ci est annulée, sauf règle de l'avantage.
- f) La boule lancée qui ne frappe pas l'objet annoncé ou qui le frappe irrégulièrement est nulle, sauf règle de l'avantage.
- g) Le tir raffa est autorisé sur le but et les boules placées en cible commune avec le but dans toutes les zones valables du jeu et seulement sur les boules placées après la ligne D–D' (dans la figure 11, zone verte). Les boules placées dans la zone D–D' (en touchant ces lignes) ne peuvent pas être tirées raffa (dans la figure 11, zone rouge).

Figure 11:



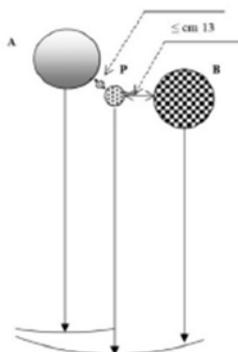
- h) Les boules tirées en raffa qui touchent le fond du terrain ou le bord du terrain puis le fond du terrain sans avoir touché un objet, sont nulles, sans règle de l'avantage.

Art. 16 – TIR VOLO

- a) Le tir volo consiste à frapper directement, ou après un impact dans une position délimitée de la piste, une boule (de l'adversaire ou la sienne), ou le but préalablement annoncé à l'arbitre.
- b) Pour que le tir volo soit valide, le joueur doit annoncer, en se tenant devant la zone B – B' l'objet qu'il veut frapper, c'est-à-dire :
 - le but
 - la boule qui a le point
 - la boule qui a le point en second Etc. le joueur doit attendre que l'arbitre trace un arc de cercle de 40 cm devant l'objet annoncé avec le centre tangent à celle-ci. Il doit attendre également que l'arbitre lui donne l'autorisation du tir autrement la boule lancée est nulle et les objets éventuellement déplacés doivent être remis à l'endroit où ils étaient précédemment, sauf règle de l'avantage.
- c) Le joueur en action peut franchir la ligne C–C' seulement quand la boule a été lancée, même si elle n'a pas encore touché la piste. Si le joueur franchit la ligne C–C' avant d'avoir lancé la boule, celle-ci est annulée et toutes les objets éventuellement déplacés doivent être remis à l'endroit où ils étaient précédemment, sauf règle de l'avantage.
- d) Dans le tir volo , tous les objets placés à une distance égale ou à moins de 13 cm de l'objet annoncé constitue une cible commune et peuvent être frappés, à condition qu'entre l'objet annoncé et le point de chute de la boule lancée, il y ait moins de 40 cm.

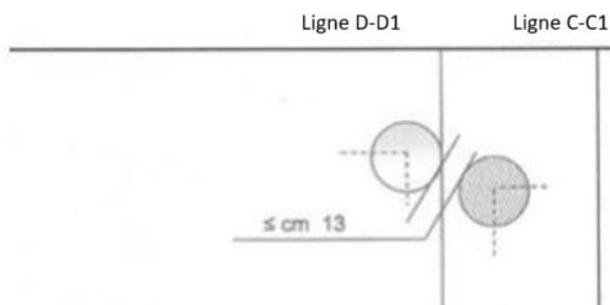
Dans le cas où la boule lancée a un point de chute dans l'arc de cercle de 40 cm de l'objet annoncé, mais frappe un objet en cible commune placé à une distance égale ou supérieure à 40 cm du point de chute, cette boule est nulle, et tout ce qui a été déplacé doit être remis à sa place initiale, sauf règle de l'avantage (figure 12)

Figure 12:



- e) Les boules qui se trouvent dans la zone neutre, devant la ligne D – D' doivent être frappées seulement de volo, le tir raffa n'est pas permis dans cette situation (fig. 13).

Figure 13:



- f) Les boules tirées en volo qui touchent le fond du terrain ou le bord du terrain puis le fond du terrain sans avoir touché un objet, sont nulles, sans règle de l'avantage.

Art. 17 – SUSPENSION DES MATCHS

- a) Les matchs peuvent être interrompus pour cause de mauvais temps ou autre cas de force majeure et ils doivent reprendre avec le même score qu'au moment de l'interruption. On ne tient pas compte des points marqués dans une mène qui n'a pas été terminée.
- b) C'est exclusivement à l'arbitre de décider de la suspension du match et de la possibilité ou non de terminer la mène en cours. Si une des équipes abandonne la piste sans autorisation de l'arbitre, le match sera perdu pour elle.

Art. 18 – CATEGORIES DES JOUEURS

Tous les joueurs et joueuses qui ont moins de 18 ans (année civile) appartiennent à la catégorie junior.

Tous les joueurs et joueuses qui ont plus de 18 ans (année civile) appartiennent à la catégorie senior.

Art. 19 – BOULES JOUEES PAR ERREUR

- 19.1 Chaque joueur a le droit de jouer le nombre de boules indiqué à l'article 4.
- 19.2 Si un joueur joue par erreur une boule de l'adversaire, celle-ci est nulle. Elle est restituée à l'équipe adverse et une boule restant à jouer est annulée.
- 19.3 Si l'erreur n'est pas immédiatement notifiée et que le jeu a continué, la boule jouée par erreur est valide et elle est simplement remplacée. Si l'arbitre ne parvient pas à déterminer exactement l'emplacement des boules, la mène est annulée et rejouée dans le même sens.
- 19.4 Si un joueur joue plus de boules que son droit, elle est nulle. Tous les objets déplacés doivent revenir à leur emplacement initial
- 19.5 Si un joueur joue par erreur une boule de son coéquipier, la boule est valide. Celui-ci devra ensuite jouer la boule de son partenaire.
- 19.6 Si un joueur joue une de ses propres boules alors que l'arbitre n'a pas encore donné son accord ou accordé le point, ou lorsque c'est le tour de l'adversaire, la boule est nulle, sous réserve de la règle de l'avantage.

Règlement Technique International en vigueur depuis le 01/01/2019
© Copyright C.B.I.

Toute reproduction même partielle est interdite sans l'autorisation préalable de la C.B.I.

Les modifications et les ajouts ont été approuvés par le Comité Exécutif de la CBI lors des réunions du 15 mai 2022, 18 août 2022 et 15 janvier 2023.

Nous remercions la Fédération Italienne de Boules pour la mise à disposition des schémas et Jean Yves Peronnet pour la traduction.

Cette Traduction a été produite et diffusée pour faciliter la compréhension et l'application du contenu. Il est entendu que le texte anglais reste la seule référence pour toute interprétation et/ou jugement.

09.09.2024

ANNEXES :

SIGNES TRADITIONNELS

Pige verticale

= point repris



Indiquez avec votre main libre le nombre de points

Pige horizontale

= point non repris



Indiquez avec votre main libre le nombre de points

Cible commune

Indiquez avec votre main libre s'il y a 2 objets ou plus



Règle de l'avantage

Bras levé = violation de la règle



Temps mort



Demande pour aller voir le jeu



tir raffa

Geste de la main de bas en haut



tir volo

geste de la main de haut en bas



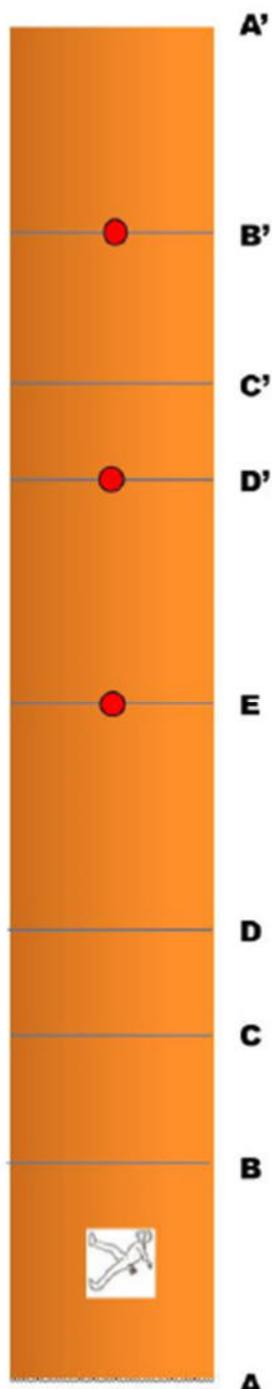
Objet à frapper :
La boule



le but



TIR AU BUT EN CAS D'ÉGALITÉ



A' Dans le cas prévu dans le règlement, dans le cas d'une égalité entre 2 équipes ou plus, un barrage sera organisé avec le tir au but.

En alternance entre les équipes à égalité, suivant l'ordre du tirage au sort, chaque athlète tirera une fois selon le système ci-dessous.

B' Le but sera placé à 3 endroits différents :

- Au centre de la ligne E
- C'** - Au centre de la ligne D'
- D'** - Au centre de la ligne B'

En simple, chaque athlète effectuera 2 lancers aux 3 distances pour un total de 6 lancers

E (Ex : ligne E – Athlètes A/B/C/A/B/C ;

Ligne D' – Athlètes A/B/C/A/B/C ;

Ligne B' - Athlètes A/B/C/A/B/C)

D En double, chaque athlète effectuera 1 lancer aux 3 distances pour un total de 3 lancers par athlète

C (Ex : ligne E – Athlètes A1/B1/C1/A2/B2/C2 ;

Ligne D' – Athlètes A1/B1/C1/A2/B2/C2 ;

Ligne B' – Athlètes A1/B1/C1/A2/B2/C2)

A Si l'égalité persiste, les lancers continuent avec le but placé sur la ligne D' jusqu'à la disparition de l'égalité au même nombre de boules jouées