



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE BOULES

Règlement Technique International



MODIFICATIONS ADOPTÉES AU CONGRÈS de FELTRE

9 septembre 2011

Pour obtenir le livret à insérer dans le RTI 2000 :
- Enlever cette bande verticale
- Couper verticalement la feuille en deux parties égales
- Composer le livret

Les autres joueurs et l'entraîneur doivent être hors du terrain en principe aux places qui leur sont réservées.

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

...

6. Durée 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 ou 8 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 fera disputer entre les joueurs à égalité, une épreuve supplémentaire, limitée en durée à la moitié de l'épreuve qui a déterminé l'égalité.

Une demi-heure de repos sera 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.

NOMENCLATURE

JET DE BUT OU MENE - 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).**

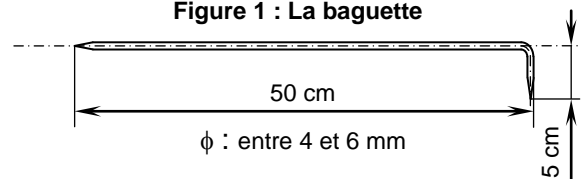
Art. 2 - Caractéristiques du but

Le but, d'un diamètre de 35 à 37 mm **et d'une masse de 25 ± 2 g** est en bois, non coloré ou uniformément coloré, non gravé et non plombé.

Exception : Au tir de précision le but cible doit être blanc, le but obstacle rouge.

Art. 3 - Caractéristiques de la baguette

Figure 1 : La baguette



La baguette peut être pliable ou démontable, dotée d'éventuels accessoires, mais les dimensions de la figure 1 doivent être strictement respectées.

Art. 57 - Combiné

...

4) Déroulement de l'épreuve

a. Lancer de but et tracé de la cible

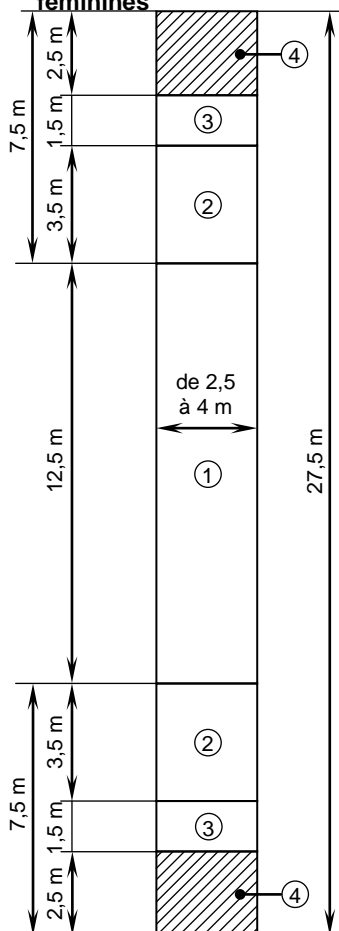
...

Si le lancer du but est par 2 fois irrégulier (art. 34), il est placé par l'adversaire, **à son gré, dans le** rectangle de validité de lancement du but.

9

Art. 4 - Caractéristiques du cadre

Figure 4 : Dimensions du cadre pour les féminines



Avancer la 3^{ème} ligne ou ligne de perte de 2 m (au niveau de la 2^{ème} ligne du cadre senior).

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

Art. 57 Tir Progressif

...

3. 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.

...

4. 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 par le règlement (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 mises à sa disposition par les responsables de l'organisation et acceptées par son équipe.

7

Second lancement

Si le premier jet n'est pas régulier, l'équipe qui lance le but 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. 40 - Objet annoncé.

L'équipe qui veut tirer doit désigner nettement l'objet annoncé. Cet objet ne pourra jamais être une boule de son camp.

Art. 54 Tir de Précision

...

3. Matériel utilisé

- a. Boules utilisées par le tireur : 4.
- b. Boules cibles (cibles n° 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10), elles ont un diamètre de 100 mm **et une masse de 800 ± 10 g**. Elles sont de couleur blanche et en matière synthétique.
- c. But cible (cibles n° 2, 4 et 11), il a un diamètre de 36 mm **et une masse de 25 ± 2 g**. Il est de couleur blanche.
- d. Boules obstacles (cibles n° 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10), elles ont un diamètre de 95 mm **et une masse de 660 ± 10 g**. Elles sont de couleur rouge/amarante et en matière synthétique.

6

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

Les programmes et les affiches des compétitions doivent mentionner le nombre de points à faire et, lorsqu'elle est prévue, la durée maximum de la partie.

Le nombre de points ne doit pas être inférieur à 7 ni supérieur à 13.

La durée maximum attribuée à chaque partie est de **3 heures**. Dans tous les cas, les durées attribuées aux parties doivent situer la fin de la compétition à une heure normale. Toutefois, en cas de nécessité absolue, le nombre de points et la durée prévue peuvent toujours être réduits par le comité d'organisation avec accord de l'arbitre. Le nombre de points ne sera jamais inférieur à 7 et la durée jamais inférieure à une heure.

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 à l'issue du temps maximum fixé et si le règlement de la compétition n'accepte pas cette égalité, on joue une mène supplémentaire à but non annulable et non perdable, suivant les modalités prévues au paragraphe C.

3

C. Mène à but non annulable et non perdable

Texte inchangé

Art. 12

A. Tracé des lignes

Il est nécessaire de tracer les diverses lignes de manière à ce qu'elles soient toujours suffisamment apparentes. Elles 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 (exception faite du cas où il est nécessaire d'effacer une ligne pour tracer correctement une raie de tir).

Après le lancement **valide** du but, il est interdit de retracer la ligne maximum (2^e ligne).

Art. 22 - Boule d'un autre joueur jouée par erreur

A la première erreur l'adversaire en effectue le remplacement en respectant la distance par rapport au but. En cas de récidive, l'adversaire appliquera la règle de l'avantage.

Jouer la boule d'un partenaire n'est pas considéré comme une erreur, par conséquent il ne doit y avoir, dans ce cas, aucun changement de boule.

Art. 27

A. Position du joueur en action de jeu et obligation de jouer

Lorsqu'un joueur pénètre dans le rectangle des 7,50 m opposé à celui où se trouve le but, il y a pour lui obligation de jouer avec interdiction de sortir du dit rectangle.

En cas d'infraction, la boule sera immédiatement annulée et non jouée.

Il est interdit au joueur, **du départ de sa course et jusqu'au lâcher de sa boule**, de poser le ou les pieds sur les lignes du rectangle de 7,50 m ou hors de ces lignes. Il est cependant **permis** au tireur en action de tir de poser le pied sur la ligne « pied de jeu ».

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

B. 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.

Art. 34 - Validité du lancement du but

Le lancement est valable lorsque le but reste dans le rectangle de validité opposé à celui d'où il a été lancé.

Le lancement doit se faire dans les 20 secondes qui suivent la fin de la mène. En cas de défaut, le but sera placé par l'équipe adverse.