

# REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Versione in lingua francese

(in vigore dal 01 Gennaio 1999)

## REGLEMENT TECHNIQUE DE JEU

### Art 1 - Terrains de jeu

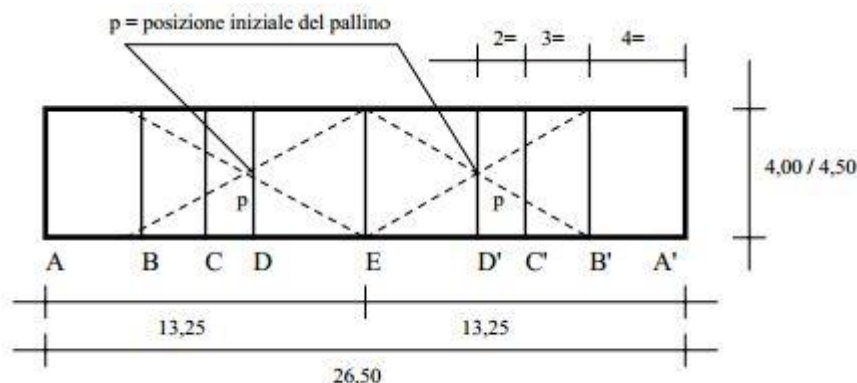
- Le sport des boules doit être pratiqué sur un terrain plat et parfaitement nivelé, divisé en pistes régulières délimitées par des bordures latérales de bois ou d'autre matériel non métallique, d'une hauteur uniforme de 25 cm avec une tolérance de plus ou moins 2 cm.
- Les pistes doivent avoir une longueur de 26,50 m et une largeur de 4 à 4,50 m. Après autorisation préalable de la C.T.A.I. des pistes ayant des longueurs comprises entre 24,50 m et 27 m peuvent être tolérées.
- Les fonds de pistes doivent être constitués de planches oscillantes, si possible en gomme synthétique, montées sur la supérieure des côtés non adhérents à ceux-ci et au terrain, pour permettre leur oscillation et éviter le retour anormal des boules et du pallino.
- Les fonds de pistes peuvent être composés 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 chassis, 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. Sur les côtés doivent être marquées des lignes verticales correspondantes aux marquages au sol.

Les lignes doivent être loin des extrémités comme le montre la figure 1.

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' montrent la limite maximale pour le lancement du pallino, pour le lancement du point et pour le lancement de raffa.

Les lignes B et B' opposées indiquent la limite maximale vers laquelle le pallino doit être lancé.

Les lignes C et C' indiquent la limite maximale permise aux joueurs pour le lancement de volo.

Les lignes D et D' indiquent la distance minimale au-delà de laquelle la boule jouée de raffa doit d'abord toucher le terrain et représentent également la limite maximale qui peut être atteinte par un joueur qui a joué une boule de point.

La ligne E (milieu du terrain) indique la distance minimale au-delà de laquelle on doit lancer le pallino et la limite maximale qui peut être atteinte par un joueur qui a joué une boule de raffa ou de volo.

Dans le cas d'effacement partiel ou total des lignes, le mesurage devra être effectué avec une corde qui part du centre des lignes tracées sur les côtés.

L'arbitre, avant le début de la partie, doit s'assurer de la régularité des lignes tracées sur les pistes, de l'outil de mesurage et du pallino.

### Art 3 - Le jeu

Le jeu de boules consiste :

- Au lancement du pallino
- Au lancement de raffa ou de volo après déclaration préalable de la pièce (boule ou pallino) que l'on veut frapper.
- Continuer à jouer ses boules, durant une partie, jusqu'à l'obtention d'un ou plusieurs points.
- Chercher à atteindre le premier, durant une partie, le maximum autorisé de points.

### Art 4 - Les formations

A - Les formations sont les suivantes :

1. INDIVIDUELLES : un contre un, avec 4 boules par joueur
2. DOUBLETES : deux contre deux, avec 2 boules par joueur
3. TRIPLETES : 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 doublette et en triplète 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 A)
- c) Les formations en doublette ou en triplète doivent avoir un « joueur 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 1 minute
- e) Le temps maximum permis au Commissaire Technique d'une équipe pour demander l'interruption du match et consulter ses joueurs est de 2 minutes et cette interruption peut être demandée 3 fois 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.
- f) Dans les tournois par équipes, il est admis, dans la formation doublette et triplète, le changement d'un seul joueur à la fin d'une partie.

## C - Devoirs des joueurs

### Principes généraux :

aa) les joueurs sont soumis aux devoirs sanctionnés 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.

Ab) 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.

### Dispositions spécifiques :

Ba) 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 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<sup>ère</sup> fois avertis sans sanction, en cas de récidive, une boule qui leur reste à jouer sera annulée.

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 - Matches et calcul des points

- a) L'équipe gagnante est celle qui la première totalise 15 points au terme du match.

Dans les différentes compétitions, la C.T.A.I. peut décréter une limite de 12 ou 15 points par partie.

- b) La C.T.A.I. peut également décréter l'équipe gagnante si au-delà de la limite des points établie elle a obtenu la victoire avec au moins 2 points d'avance sur l'équipe adverse.
- c) Le calcul des points se fait en donnant un point à chaque boule qui se trouve plus près du pallino que celle de l'adversaire.

## Art. 6 - Boules et pallino

Caractéristiques générales :

- a) Les boules et le pallino doivent être de forme sphérique et en matériel synthétique, avec exclusion d'ajout de substances qui en modifient l'équilibre.  
Pallino : diamètre 4 cm avec une tolérance de plus ou moins 1 mm, poids 60 g, tolérance 5 g.  
Boules : dans les championnats mondiaux, continentaux, intercontinentaux, dans les coupes du monde et dans les compétitions nationales, les boules doivent être de diamètre, de poids et de couleur identiques pour chaque équipe avec les caractéristiques obligatoires suivantes :
  - Séniors : diamètre 107 mm, poids 920 g
  - Juniors et femmes : diamètre 106 mm, poids 900 g
- b) La couleur des boules devra être identique par équipe, mais bien sûr différente de celle des boules de l'adversaire.
- c) Pour toutes les compétitions internationales feront autorité les caractéristiques spécifiées dans la charte remise par le Conseil de Direction.

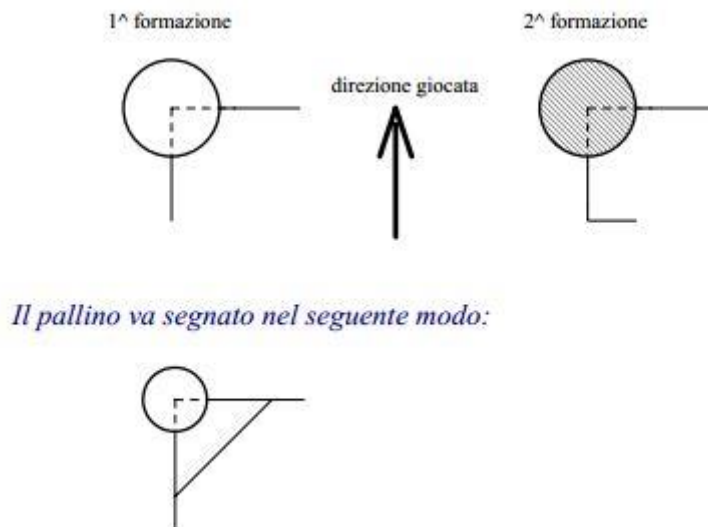
Dispositions spécifiques :

- a) Avant le début du match l'arbitre doit vérifier la régularité des boules et du pallino.
- b) En cours de partie, le changement de boules et du pallino n'est pas autorisé. Le non respect de cette règle entraîne la perte du match.  
En cas de boule ou de pallino 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 pallino) régulier. Si au contraire, le morceau le plus gros est en dehors de la piste, la boule ou le pallino doit être considéré comme nul.  
Le remplacement des boules est autorisé 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.
- d) Quand un joueur joue une boule de plus de ce qu'il a le droit, la règle de l'avantage s'applique, c'est-à-dire :
  - reste valable
  - retour à l'ayant droit
  - annulé

## 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 :

Figure 2 :



## Art. 8 - Règle de l'avantage

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

## Art.9 - Début du match et lancement du pallino

Le match débute avec le pallino posé sur le point « P » au centre de la zone valable de la piste, c'est-à-dire à la même distance des côtés et des lignes B-E / B'-E'. Ce centre doit être marqué sur le terrain par un point indélébile.

Le droit de jouer la 1<sup>ère</sup> boule ou d'indiquer le sens d'où doit débiter la partie est au préalable tiré au sort par les équipes.

Le choix de jouer la 1<sup>ère</sup> boule donne à l'autre équipe la possibilité de choisir dans quel sens la partie va démarrer et vice et versa.

L'équipe qui doit débiter la partie ou n'importe quelle partie suivante, en cas d'annulation de la boule, doit en rejouer une autre, et ainsi de suite, jusqu'à ce que la boule soit valable.

En cas d'annulation du jeu, celui-ci doit être rejoué à partir de la même butée. Le droit de lancer la 1<sup>ère</sup> boule revient à l'équipe qui avait marqué au jeu précédent.

Après chaque jeu, le pallino est lancé par l'équipe qui a marqué des points au jeu précédent.

Si le lancement est irrégulier, le pallino passe à l'équipe adverse qui a droit à un seul lancement ; si celui-ci est irrégulier, le pallino est placé au point « P » par l'arbitre.

La 1<sup>ère</sup> boule sera lancée par l'équipe qui avait lancé le pallino précédemment.

Le lancement du pallino doit être effectué avec le consentement de l'arbitre.

Le pallino 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 lancement du pallino est nul quand :
  - à son lancement il reste sur la ligne « E » (milieu du terrain) ou ne dépasse pas cette ligne.
  - à son lancement il reste ou dépasse la ligne B - B' du côté opposé.
  - il reste appuyé sur les côtés des pistes ou se trouve à une distance égale ou inférieure à 13 mm de ceux-ci.
- 2) Le pallino est nul, quand par effet de jeu valable :
  - 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 suite à 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 pallino doit toujours être libre, dans toute sa circonférence.

Le jeu en cours doit être rejoué dans le même sens que celui où il avait commencé.

Quand sur la piste il ne reste que le pallino, l'équipe qui a causé la sortie des boules devra rejouer une autre boule valable pour permettre la continuité du jeu.

- 3) Le pallino 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 le jeu est déclaré nul.

## Art.10 - Lancement des boules : point, raffa, volo

- a) La boule peut être lancée au point, de raffa, de volo.

Les tirs de raffa et de volo sont valables que si le joueur annonce à l'arbitre le type de tir qu'il entend effectuer et quelle pièce (boule, pallino) il veut frapper.

Si le joueur veut changer de type de tir ou de pièce à tirer, il devra rectifier sa déclaration précédente, autrement la boule lancée est nulle, sauf règle de l'avantage.
- b) Une boule est jouée :
  - quand le lancement au point est arrêté et marqué.
  - quand le lancement de raffa ou de volo a frappé la pièce annoncé ou a dépassé celle-ci.
- c) Lors du lancement de la boule, le joueur ne peut pas poser son pied sur les côtés des pistes, autrement le lancement est nul, sauf règle de l'avantage.
- d) Lors du lancement de la boule, le joueur ne peut pas dépasser avec le pied le plus avancé la ligne de lancement autorisée autrement la boule ou le pallino lancé est déclaré nul, sauf règle de l'avantage.

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

Une boule à jouer sera annulée pour le joueur qui dépasse ces lignes.

- f) Les boules jouées qui heurtent les côtés des pistes avant de faire jeu 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 valables joués et celles qui restent encore à jouer.
- h) Quand une boule, sortie de la piste voisine, heurte des pièces arrêtées et régulièrement marquées, en les déplaçant de la zone d'action d'une boule régulièrement lancée avant que celle-ci ait fait jeu, ou bien heurte une boule lancée avant que celle-ci soit arrêtée, dans tous ces cas, la boule devra être relancée.

## Art. 11 - Règles communes pour les boules et le pallino

- a) Les boules ou le pallino qui sont déplacés par effet de mouvement des fonds de pistes, sans être heurtés par aucune pièce en mouvement, doivent être remis à leur place initiale.  
Toutefois si ces pièces, lors de leur déplacement, sont heurtées ou heurtent d'autres pièces valables en mouvement, elle reste dans la position acquise.
- b) Les boules ou le pallino 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 pallino, 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 la pièce, en rentrant sur la piste, provoque le déplacement d'autres pièces arrêtées et régulièrement marquées, celles-ci doivent être remis à leur place initiale.  
Si au contraire une boule en rentrant sur la piste heurte d'autres pièces en mouvement, celles-ci doivent être laissées 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 pallino ou de la boule avant qu'elle fasse jeu, provoque l'irrégularité. Ces pièces doivent être rejouées.

## Art. 12 - Lancements d'essai

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

Les lancements 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 lancements d'essai.

## Art. 13 - Lancement de point

Le lancement de point consiste à approcher la boule d'un point de référence sur la piste de jeu.

Dans le lancement 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.

La boule lancée qui dépasse la ligne C - C' est régulière à tous les effets.

Le lancement 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.

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.

Si l'arbitre se trompe dans l'attribution de points, toutes les boules lancées après l'erreur de l'arbitre doivent être rejouées.

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.

Si les boules se trouvent à égales distance du pallino, 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 du jeu, l'équidistance persiste, le jeu est nul et il doit être refait à partir du même sens.

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 - Déplacement des boules dans le lancement de point

Les déplacements de boules ou du pallino 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 à la roue métrique et, suivant son jugement avec l'aide d'assistants.

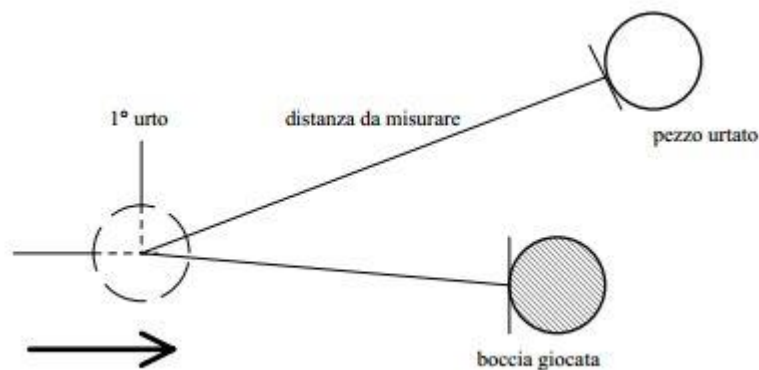
Le mesurage doit être effectué après avoir marqué sur la piste la position des pièces à vérifier.

Coup direct :

la boule lancée qui heurte une autre boule ou le pallino, 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.



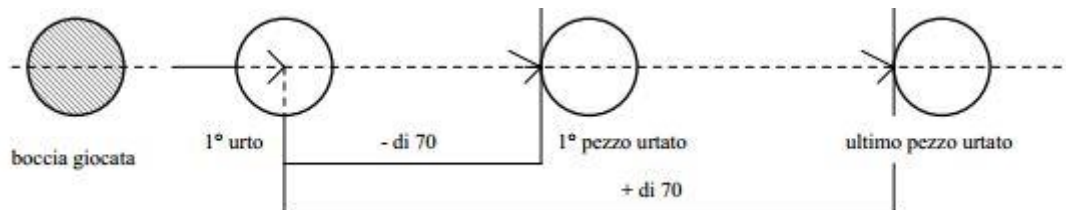
Figure 3 :



#### Coup en chaine :

la boule lancée, qui heurte une autre boule qui elle-même heurte une autre boule ou le pallino, si ces derniers sont déplacés d'une distance supérieure à 70 cm, cette boule est nulle. Les pièces déplacées sont remises à leur place précédente, sauf règle de l'avantage.

Figure 4 :



#### Déplacements et conséquences :

La boule lancée, qui déplace une ou plusieurs pièces sans qu'elles 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 5/a), de la marque initiale au côté de la piste et du côté de la piste à la position finale de la pièce (figure 5/b).



Avant d'autoriser le tir, l'arbitre doit montrer quelles sont les pièces placées à 13 cm ou moins de la pièce annoncée par le joueur et déclarer « cible » (bersaglio).

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.

La boule lancée qui ne frappe pas la pièce annoncée ou qui la frappe irrégulièrement est nulle, sauf règle de l'avantage.

**Le tir de raffa est autorisé sur le pallino dans toutes les zones valables du jeu et seulement sur les boules placées après la ligne D - D' frontale (et seulement sur les boules placées après la ligne D - D' frontale si la pallino se trouve par effet de jeu après la ligne B - B')**

## Art. 16 - Lancement de volo

Le lancement de volo consiste à frapper directement (sur une position délimitée de la piste) une boule adverse déterminée ou également la sienne, ou bien le pallino préalablement annoncé à l'arbitre.

Pour que le lancement de volo soit valable, le joueur doit annoncer, en se tenant devant la zone B - B' la pièce qu'il entend frapper, c'est -à-dire :

- « le pallino »
- « la boule de point »
- « la boule de second point »
- Etc...

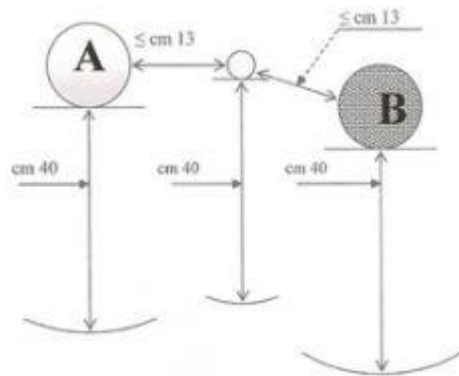
Et le joueur doit attendre que l'arbitre trace un arc de cercle de 40 cm devant la pièce annoncée avec le centre tangent à celle-ci. Il doit attendre également que l'arbitre lui donne l'autorisation du tir autrement la boule lancée est nulle et les pièces éventuellement déplacées doivent être remises à l'endroit où elles étaient précédemment, sauf règle de l'avantage.

Le joueur en action peut franchir la ligne C - C' seulement quand la boule a été lancée et 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 pièces éventuellement déplacées doivent être remises à l'endroit où elles étaient précédemment, sauf règle de l'avantage.

Dans le lancement de volo, toutes les pièces placées à une distance égale ou à moins de 13 cm de la pièce annoncée (bersaglio) peuvent être frappées, à condition qu'entre la pièce annoncée et le coup à terre il y ait moins de 40 cm.

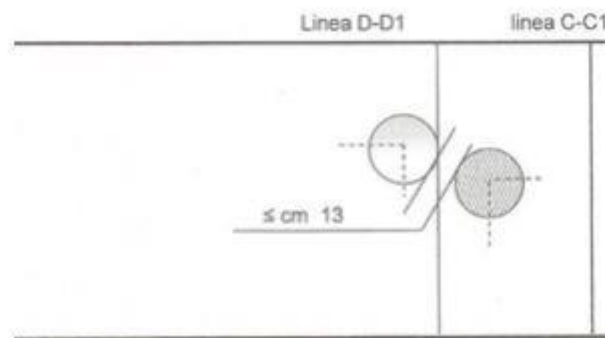
Dans le cas où la boule, qui tout en frappant dans l'arc de cercle de 40 cm de la pièce annoncée, frappe une pièce de la cible (bersaglio) placée à une distance égale ou supérieure à 40 cm de la frappe, cette boule est nulle, et tout ce qui a été déplacé doit être remis à sa place initiale, sauf règle de l'avantage.

Figure 6 :



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

Figure 7 :



## Art. 17 - Suspension des matchs

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 gagnés dans un jeu qui n'a pas été terminé.

C'est exclusivement à l'arbitre de décider de la suspension du match et de la possibilité ou non de terminer le jeu en cours.

Si une des équipes abandonne la piste sans autorisation de l'arbitre, le match sera perdu pour elle.

## Art. 18 - Catégories des joueurs

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

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

## SOMMAIRE

Art 1	Terrains de jeu	page	1
Art 2	Limites de jeu	page	1-2
Art 3	Le jeu	page	2
Art 4	Les formations	page	3-4
Art 5	Match et calcul des points	page	4
Art 6	Boules et pallino	page	4-5
Art 7	Marquage des boules	page	5
Art 8	Règle de l'avantage	page	5
Art 9	Début du match et lancement du pallino	page	6-7
Art 10	Lancement des boules au point - raffa - volo	page	7
Art 11	Règles communes pour les boules et la pallino	page	7-8
Art 12	Lancements d'essai	page	8
Art 13	Lancement de point	page	8-9
Art 14	Déplacement des boules dans le lancement au point	page	9-10
Art 15	Lancement de raffa	page	11
Art 16	Lancement de volo	page	11-12
Art 17	Suspension des matchs	page	12
Art 18	Catégories des joueurs	page	12

Règlement Technique International

© Copyright C.B.I.

Mise à jour le 01.01.1999

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