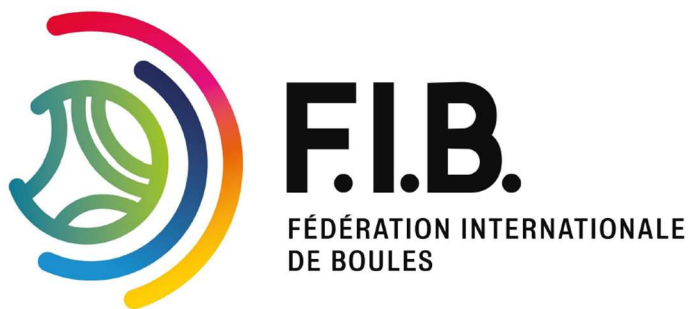




Règlement Technique International

Articles Modifiés votés au Comité Directeur du
29/05/2026

CHAPITRE I • MATÉRIEL, AIRE DE JEU

ART.1 • LES BOULES

A • Caractéristiques techniques des boules

Les boules utilisées doivent être rigoureusement conformes au cahier des charges arrêté par la F.I.B., incorporé dans le Règlement relatif à l'agrément et au contrôle de conformité des boules.

Elles devront être exclusivement en métal ou alliage métallique, mais dont la composition chimique sera homogène (tolérance d'une légère variation de composition au niveau du bouchon).

Elles peuvent être vides de tout élément ou remplies. Dans ce dernier cas le remplissage ne devra comporter ni liquide, ni corps composé pouvant devenir instable (gaz) ou présenter un danger. Le remplissage éventuel doit être équilibré statiquement et conserver cet équilibre après utilisation.

Elles devront :

- être sphériques avec une tolérance de $2/10^e$ de mm ;
- être équilibrées, le balourd autorisé ne pouvant dépasser 1,1 % de la masse de la boule ;
- présenter une dureté comprise entre 20 et 30 Rockwell sous charge de 150 kg avec admission de points inférieurs sur les bouchons (minimum 17 Rockwell) ;
- avoir un diamètre compris entre 90 mm et 110 mm ;
- avoir une masse comprise entre 900 et 1200 g.

Précision :

“Une boule, pour les besoins de sa coloration, peut comporter sur sa surface extérieure une autre matière dont la proportion ne peut être supérieure à 27 % de cette surface et sans que cela n'altère sa dureté, tout en garantissant que ces incrustations ne puissent ni s'enfoncer, ni « sauter ». Cette matière devant ainsi faire partie du remplissage”.

Sont exclues des obligations de dureté ci-dessus les boules cibles et obstacles utilisées pour les épreuves de tir et les boules d'initiation.

Les minimes (Under 14) et les féminines pourront utiliser des boules plus petites et plus légères. Chaque fédération nationale fixera, pour son territoire, les caractéristiques qu'elle juge bonnes.

Pour les compétitions internationales de ces catégories :

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

Si l'arbitre constate, avec certitude, que des boules non réglementaires sont utilisées, il expulsera immédiatement le joueur ou les joueurs fautif(s) (sans possibilité de changement de boules).

B • Contrôle des boules

L'agrément par la FIB des boules utilisées en compétition est obligatoire, selon un cahier des charges introduit dans le Règlement FIB relatif à l'agrément et au contrôle de conformité des boules.

Les boules homologuées ne peuvent pas être modifiées après leur sortie d'usine.

Des contrôles seront alors opérés en compétitions internationales à l'aide d'un appareil de contrôle validé par le laboratoire national d'essais de Paris et toute utilisation de boule irrégulière sera sanctionnée dans le cadre des dispositions disciplinaires propres à la F.I.B.

Les fédérations nationales peuvent instituer - pour les compétitions se déroulant sous leur contrôle - une procédure permettant à l'arbitre, assisté d'un organisateur de la compétition de saisir toute boule déclarée irrégulière après contrôle opéré à l'aide d'un appareil de contrôle similaire à celui prévu à l'alinéa précédent, et de mettre en œuvre la procédure disciplinaire appropriée.

ART. 2 • CARACTÉRISTIQUES DU BUT

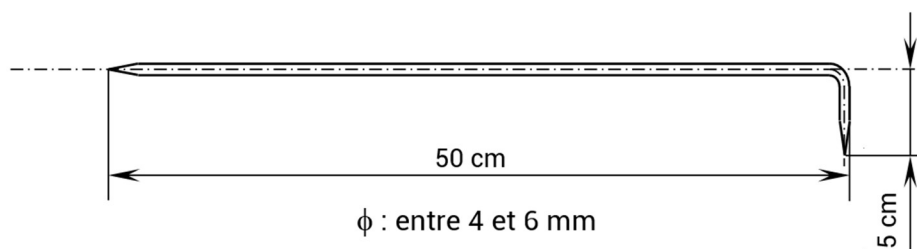
Le but, d'un diamètre de 35 à 37 mm et d'une masse de 25 ± 2 g est en bois, non coloré ou uniformément coloré, non gravé et non plombé.

Si l'irrégularité concerne le but, l'arbitre ordonnera son remplacement à la fin de la mène en cours, si la première boule a déjà été jouée.

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.

Si l'arbitre constate qu'une baguette non réglementaire est utilisée, il ordonnera son remplacement immédiat, même en cours de mène, par une autre réglementaire.

CHAPITRE II • LA PARTIE

ART. 6 • DÉROULEMENT DU JEU

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 triple (3 contre 3) avec 2 boules par joueur ;
- en quadrette (4 contre 4) avec 2 boules par joueur.

Au début du jeu, l'équipe qui a gagné le « but », le lance 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.

Une équipe peut renoncer à jouer toutes les boules à sa disposition pour pouvoir disputer une autre mène ou pour ne pas courir le risque de démarquer, à la condition que l'équipe adverse n'ait plus de boules à jouer, elle peut terminer celle en cours en ramassant le but, que le point soit tenu par son équipe ou par l'équipe adverse.

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.

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.

Chaque fois que, suite à une sanction arbitrale, il n'y a plus aucune boule dans le cadre c'est l'équipe adverse de celle qui a été sanctionnée qui doit jouer.

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.

En cas d'abandon en cours d'épreuve par une équipe, la victoire est attribuée à l'équipe adverse avec le score défini par la compétition (le score de celui qui abandonne est remis à zéro).

Si l'abandon est injustifié (selon le jugement exclusif de l'arbitre !), le joueur (ou l'équipe) fautif(ve) sera également sanctionné(e) par un carton jaune.

ART. 9 • GAIN DE LA PARTIE

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.

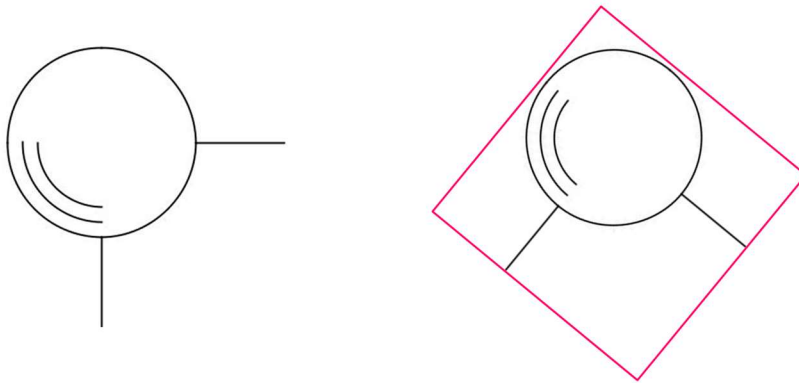
L'équipe ayant pointé la boule la plus près du but est déclarée gagnante. En cas d'égalité, une autre série de boules est jouée **par le même joueur**. On procède ainsi jusqu'à ce que les deux équipes soient départagées.

ART. 13 • MARQUAGE DES OBJETS

A • Boules

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

Figure 1 : Marquage des objets



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

ART. 16 • OBJETS DERANGÉS 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.

L'arbitre peut attribuer le point s'il considère que le déplacement n'a pas changé la situation ou si sa décision était déjà fondée. Dans le cas contraire, il considérera qu'il y a équidistance. L'objet déplacé est remis en place par l'arbitre conformément à la décision prise.

ART. 22 • BOULE D'UN AUTRE JOUEUR JOUÉE PAR ERREUR

A la première erreur au point ou au tir 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.

L'éventuelle application de la règle de l'avantage ne se fera qu'après que la boule jouée par erreur ait été remplacée.

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 prend sa boule pour la première fois sur le porte-boules ou dans la zone de fond puis pénètre, s'il ne l'était pas, dans le rectangle des 7.50 m, il peut momentanément reposer sa boule sur le porte-boules ou sur le terrain.

Il peut également sortir du rectangle des 7.50 m sans toutefois franchir la ligne de lancer.

Lorsqu'un joueur est en action de pointer ou de tirer, il lui est interdit de poser le ou les pieds sur les lignes des 7.50 m jusqu'au lancer de la boule.

L'arbitre signale les fautes par un coup de sifflet ou un autre signal quand la boule est jouée et fera appliquer la règle de l'avantage.

La boule posée sur le terrain, au-delà de la ligne de lancer (même si elle est toujours en contact avec la main), au moment précédant le point, sera considérée jouée mais irrégulière.

B • Joueurs qui pointent ou tirent avec un pied en l'air, en avant, au-delà de la ligne de « lancer ».

L'action du pointeur ou du tireur ne doit à aucun moment mettre en difficulté le jugement de l'arbitre.

1. Observation au joueur (carton blanc)
2. Annulation de la (ou les) boules (s) suivante(s) si l'action de jeu n'est pas modifiée.

C • 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.

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

ART. 28 • ÉLOIGNEMENT DU CADRE

Les joueurs qui désirent s'éloigner du cadre, **une seule fois par partie**, doivent en demander l'autorisation à l'arbitre.

3) LE TERRAIN

ART. 29 • À QUI APPARTIENT LE TERRAIN

Il appartient à l'équipe qui doit jouer. Avant le lancement du but, elle peut enlever les obstacles, retracer les lignes, lisser ou aplanir le terrain, sans pour cela créer des buttes ou rigoles, mais ne peut ajouter des obstacles, des objets de signalisation ou des repères, ni labourer le terrain. Après le lancement du but, les équipes pourront effacer les points de chute, les signes de mesure, les marques et les raies de tir des objets, **les traces laissées par les boules jouées, retracer les lignes (sauf la 2^{ème} ligne ou ligne maximum), enlever les obstacles fortuits, et préparer la donnée au point.**

L'objet étant en mouvement nul ne doit plus toucher au terrain.

CHAPITRE IV • ARBITRAGE, MATERIEL ET SANCTION

ART. 31

A. Jugements des arbitres

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

D. Sanctions applicables aux managers

1. Observation (carton blanc) ;
2. Avertissement (carton jaune) ;
3. Expulsion **de la compétition** (carton rouge)

E. Matériel

Les arbitres doivent utiliser uniquement des instruments indiqués sur le RTI :

- Mesureur télescopique de minimum 2 m
- Sacoche
- Mètre ruban de 3 à 5 m
- Chronomètre
- Compas
- Baguette
- Equerre
- 3 cartons
- Plaquette
- Sifflet
- Calibre
- Ecusson
- Une tige métallique de 5 mm

F. Sanctions applicables aux joueurs

Ayant évalué le préjudice commis par une irrégularité, l'arbitre pourra appliquer une des mesures suivantes :

1. Observation aux joueurs, à l'équipe ou aux équipes fautives ;
2. Avertissement aux joueurs ou aux équipes ;
3. Annulation d'une ou de plusieurs boules ;
4. Annulation de la mène en cours ;
5. Autorisation à l'équipe lésée de reprendre sa boule¹;
6. Arrêt momentané d'une partie ;
7. Exclusion momentanée du ou des joueurs fautifs ;
8. Expulsion définitive d'un ou de plusieurs joueurs ;
9. Déclaration de partie perdue pour une ou plusieurs équipes ;
10. Concession de point(s) à l'équipe adverse ;

¹ Lorsque le règlement ou l'arbitre consent à un joueur de reprendre sa boule, son équipe peut tirer ou pointer. N'importe quel joueur de cette équipe peut jouer, s'il a encore, dans ce jet de but, au moins une boule disponible.

11. Toute infraction constatée en cours de partie entraîne la disqualification immédiate de l'équipe fautive. Si l'infraction est constatée à l'issue d'une partie, l'équipe fautive, si elle est gagnante, est disqualifiée. Elle perd tous ses droits aux prix et indemnités

Si les fautes sont volontaires ou s'il y a récidive, l'arbitre en tiendra compte et les sanctions pourront être cumulées

G. Effet rétroactif des sanctions

Les sanctions ne peuvent avoir d'effet rétroactif (sauf dans le cas d'exclusion totale de l'équipe fautive), sur les résultats obtenus par une équipe.

Une équipe pourra toujours continuer la compétition avec ses joueurs non pénalisés, **si le règlement de la compétition le permet.**

H. Irrégularités graves

Outre les irrégularités prévues par le texte du règlement, tous les membres de l'équipe (joueurs et managers) sont notamment pénalisables pour :

1. Le mauvais comportement, les gestes et les paroles déplacés, les attitudes et tenues vestimentaires incorrectes, les discours obscènes et la mauvaise foi ;
2. Les formations irrégulièrement composées ;
3. Les équipes ne défendant pas leurs chances ;
4. Les équipes qui prolongent volontairement une partie pour lasser ou influencer l'adversaire notamment en ne respectant pas les temps maximums fixés pour jouer ;
5. Les joueurs qui arrêtent ou dérangent volontairement un objet ;
6. Les joueurs qui arrêtent un objet frôlant la ligne, mais non encore perdu ;
7. Les joueurs plaçant un obstacle sur le parcours d'un objet ;
8. Les joueurs qui refusent d'observer une décision d'arbitre ;
9. Les joueurs qui prennent entre eux des accords contraires aux divers règlements en vigueur (notamment sur les horaires, les points à faire, etc.) ;
10. Les fraudes, en particulier les boules trafiquées, avec un remplissage non conforme à l'art. 1. Cette irrégularité fait obligatoirement et immédiatement l'objet d'un rapport écrit à la F.I.B. (ou à la fédération nationale si la compétition n'est pas placée sous l'autorité de la F.I.B.) ;
11. La non présentation de licence ainsi que la présentation d'une fausse attestation de licence ou d'une licence falsifiée ;
12. Les joueurs qui reprochent des infractions à l'adversaire au lieu de s'adresser à l'arbitre ;
13. Les joueurs qui quittent le cadre sans autorisation de l'arbitre.
14. **Le joueur qui, volontairement durant la partie, change de boule.**

CHAPITRE V • POINT ET TIR - RÈGLES GÉNÉRALES

ART. 32 • OBJETS PERDUS

C. Objet rencontrant un objet perdu ou annulé

L'objet en mouvement **ou arrêté venant au contact d'un** objet précédemment perdu ou annulé est perdu.

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.

L'équipe dispose de 2 lancers

Le lancement doit se faire dans les **45** secondes qui suivent la fin de la mène. Si **les lancers sont** 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. 37 • OBJETS ARRÊTÉS OU DÉVIÉS :

a) Par un joueur

L'équipe adverse applique la règle de l'avantage.

En cas d'acceptation, l'objet ou les objets arrêtés ou déviés peuvent être acceptés à leur nouvel emplacement ou annulés.

Si c'est l'équipe qui a joué qui exige la remise en place, elle doit obligatoirement reprendre sa boule.

b) Par une personne étrangère au jeu, par un animal ou par des choses

L'arbitre décide, cas par cas, s'il peut considérer cette action sans influence ou bien remettre tout en place et faire rejouer la boule. Dans les cas extrêmes, toujours afin de ne pas désavantager l'une des deux équipes, il pourra décider d'annuler la mène.

La boule pointée, arrêtée ou déviée dans le rectangle central, est toujours reprise.

Les joueurs du cadre limitrophe et l'arbitre sont considérés comme des personnes étrangères et les boules venant d'autres cadres comme des choses.

c) Par un objet surplombant le cadre

La boule pointée ou tirée qui touche un objet surplombant le cadre soit être jugée comme une boule normale, avec toutes ses conséquences.

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 ;

L'arbitre devra signifier au joueur, en levant le bras, qu'il lui reste 15 secondes pour jouer sa boule.

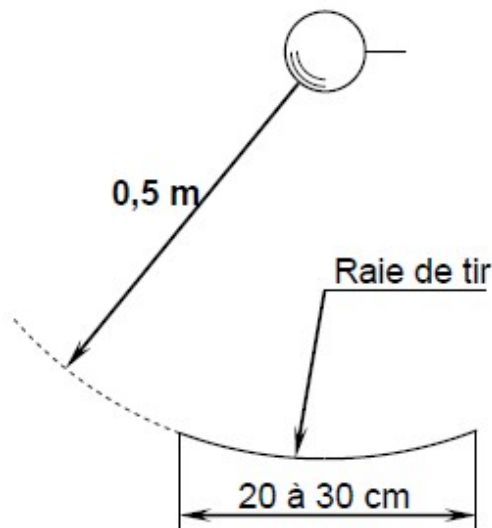
En cas d'infraction l'arbitre annulera immédiatement la boule.

CHAPITRE VI • LE TIR

ART. 42 • TRAÇAGE DES RAIES DE TIR

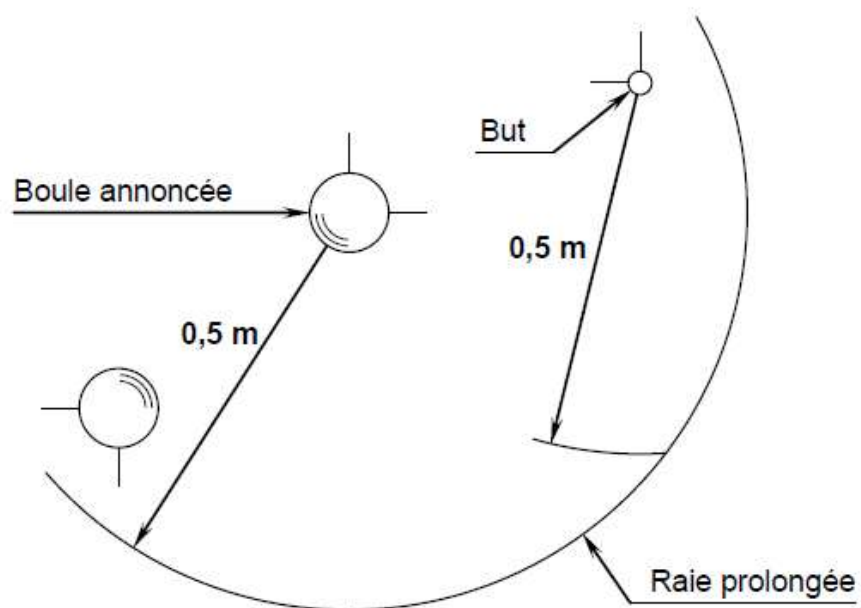
Une raie est tracée par les adversaires à 0,50 m en avant de l'objet annoncé. Ce trait, en forme d'arc de cercle, aura une longueur de 20 à 30 centimètres.

Figure 2



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 d'un cercle concentrique au pourtour de l'objet annoncé et situé à 0,50 m de ce dernier.

Figure 3

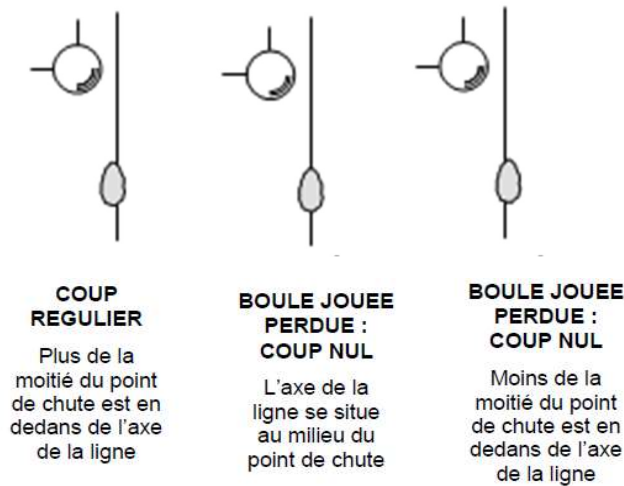


Dans le cas où une ou plusieurs boules gêneraient pour ces tracés, il est permis de les enlever momentanément **en effectuant un contremarquage**.

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

ART. 44 • POINT DE CHUTE AU TIR PRÈS D'UNE LIGNE LATÉRALE

Si le point de chute d'une boule jouée se situe près d'une ligne latérale, trois possibilités existent (voir schéma) :



ART. 45. TIR DU BUT

1. Tir avec but annoncé

Au cours d'une partie, si les deux équipes ont encore des boules à jouer, chaque équipe ne peut annoncer le but qu'une seule fois. Cette restriction ne s'applique pas s'il ne reste que des boules à jouer à une seule équipe.

CHAPITRE VII • LE POINT

ART. 50 • CONDITIONS DU POINT RÉGULIER

Une boule pointée est régulière lorsqu'elle :

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

Ces **trois** conditions doivent être remplies simultanément.

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 **de sortie** (bord extérieur) où l'objet a traversé la ligne ou s'y est perdu, sans la traverser.

CHAPITRE VIII • ÉPREUVES DE TIR

ART.54 . TIR DE PRECISION

3. MATÉRIEL UTILISÉ

- Boules utilisées par le tireur : 4.
- Boules cibles (n° 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10) : diamètre 100 mm, masse 800 ± 10 g, blanches, en matière synthétique.
- Boules cibles (n° 2, 4, 11) : diamètre 36 mm, masse 25 ± 2 g, blanches.
- Billes d'obstacle (n° 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10) : diamètre 95 mm, masse 660 ± 10 g, rouges/bordeaux, en matière synthétique.
- Boule d'obstacle (n° 7) : diamètre 36 mm, masse 25 ± 2 g, rouge.
- Rondelle métallique en acier : diamètre extérieur 27 mm, **trou central entre 12 et 14 mm**, épaisseur 2,2 mm (tolérance $-0,2$ mm, $+0,3$ mm) pour le positionnement de la cible. 11.
- Tapis de tir (voir schéma), en matière synthétique. L'utilisation de sous-tapis est interdite en tir de précision.

Les tapis utilisés lors d'une même compétition doivent être identiques en couleur et en largeur. La couleur doit garantir une bonne visibilité des obstacles et des cibles. Caractéristiques techniques du tapis de tir :

- Longueur : $6 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$;
- Largeur : de $0,65 \text{ m}$ à $0,75 \text{ m}$ jusqu'à la fin du mandat 2028, puis $0,65 \text{ m} \pm 0,05 \text{ mm}$;
- **Épaisseur : entre 6 et 9 mm** $\pm 0,5 \text{ mm}$
- Masse minimale : $4,5 \text{ kg/m}^2$;
- Trous pour boules et but : $\varnothing 20 \text{ mm}$

1) VALIDITÉ DU TIR - SCORE

Le tir est valable lorsque, l'objet « cible » (but blanc ou boule blanche), touché régulièrement (art. 43 et 46) quitte définitivement l'emplacement qu'il occupait. Le point de chute doit être entièrement à l'intérieur de la zone découpée du tapis.

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

De plus, l'objet « obstacle » (but rouge ou boule rouge) ne devra pas être touché ni par la boule cible, ni par la boule de tir, et ne devra pas être déplacé par projection de sable (cibles 7 et 8).

L'objet « obstacle » ne doit pas sortir définitivement de son emplacement (cibles 3, 4, 5, 6, 9, 10).

Les effets provoqués par les bords de la découpe du tapis après le tir, ne doivent pas être pris en compte.

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

6) INCIDENT FORTUIT

Si un incident fortuit survient en cours d'épreuve (panne de courant, orage, etc.) n'impliquant pas directement un joueur ou une équipe, l'épreuve est interrompue :

- Si l'interruption est inférieure à 30 minutes, l'épreuve continue ensuite régulièrement.

- Si l'interruption est supérieure à 30 minutes, l'épreuve est annulée. Elle devra reprendre dès que possible, avec les mêmes joueurs en commençant à la cible n° 1.

En cas d'abandon en cours d'épreuve, le score de celui qui abandonne est remis à zéro, et l'adversaire continue pour totaliser le maximum de points.

Si l'abandon est injustifié (selon le jugement exclusif de l'arbitre), le joueur (ou l'équipe) fautif(ve) sera également sanctionné(e) par un carton jaune.

ART. 55 • TIR PROGRESSIF

A • Seniors et Under 18

3) MATÉRIEL UTILISÉ

1. Boules utilisées par le tireur : 3 minimum par joueur.
2. 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.
3. Porte-boules (fig. 23) : 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, de 60 à 100 cm. Ils seront placés de façon à ce que la projection verticale de la boule se situe **entièrement dans le rectangle ajouté ou dans la zone de fond.**
4. Tapis : 4 tapis sont nécessaires pour une confrontation entre deux joueurs. Ils sont en matière synthétique et doivent répondre aux normes techniques suivantes :
 - Longueur : **2.60** m $\pm 0,05$ m ;
 - Largeur : De 0.65 m à 0.75 m jusqu'à fin 2028 puis 0,65 m $\pm 0,05$ mm
 - **Épaisseur : entre 6 et 9 mm** $\pm 0,5$ mm
 - Masse minimum : 4,5 kg/m² ;
 - Trous pour l'emplacement des boules et but : Ø 20 mm.

On veillera pour chaque emplacement, à dégager dans le tapis une zone permettant la validité du tir : largeur 40 cm - bords parallèles - respect des 50 cm prévus à l'article 43.

6) INCIDENT FORTUIT

Si un incident fortuit survient en cours d'épreuve (panne de courant, orage, etc.), celle-ci devra être annulée. Elle devra reprendre dès que possible, avec les mêmes joueurs.

En cas d'abandon en cours d'épreuve, le score de celui qui abandonne est remis à zéro, et l'adversaire continue pour totaliser le maximum de points.

Si l'abandon est injustifié (selon le jugement exclusif de l'arbitre !), le joueur (ou l'équipe) fautif(ve) sera également sanctionné(e) par un carton jaune.

ART. 56 • TIR RAPIDE EN DOUBLE

3) PORTE-BOULES

Il faudra prévoir **minimum 2 et maximum 4 porte-boules** par équipe de deux joueurs.

6) TIR RAPIDE EN DOUBLE MIXTE

Le cadre de jeu utilisé et le règlement de l'épreuve sont ceux des Féminines (Voir Fig. 4).

Le porte-boules peut être positionné sur la zone de fond.

7) Incidents

En cas d'abandon en cours d'épreuve, le score de celui qui abandonne est remis à zéro, et l'adversaire continue pour totaliser le maximum de points.

Si l'abandon est injustifié (selon le jugement exclusif de l'arbitre !), le joueur (ou l'équipe) fautif(ve) sera également sanctionné(e) par un carton jaune.

CHAPITRE IX • COMBINÉ

ART. 57

1) TERRAIN DE JEU

Le terrain de jeu est celui prévu à l'art. 4 et figures 2 à 5.

Le terrain de jeu pour les épreuves mixtes est le cadre de jeu des féminines.

3) PRINCIPE DU JEU

Les joueurs sont contraints, dans une même mène, de pointer ou de tirer toutes leurs boules.

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 cercle
2. L'équipe qui doit jouer est connue
3. L'arbitre a rendu sa décision

L'arbitre devra signifier au joueur, en levant le bras, qu'il lui reste 15 secondes pour jouer sa boule.

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

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

4) DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE

1. Lancer de but et tracé de la cible

Le but est lancé deux mènes de suite par le même joueur (ou la même équipe). Il 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 ». Il ne peut être annoncé en cas de tir, car il doit être enlevé de son emplacement, par l'adversaire du tireur, et remplacé ensuite.

Si le lancer du but est irrégulier (art. 34), **le joueur a le droit à un deuxième lancer. Si le lancer est encore irrégulier, le but** est placé par l'adversaire à son gré, dans le rectangle de validité de lancement du but.

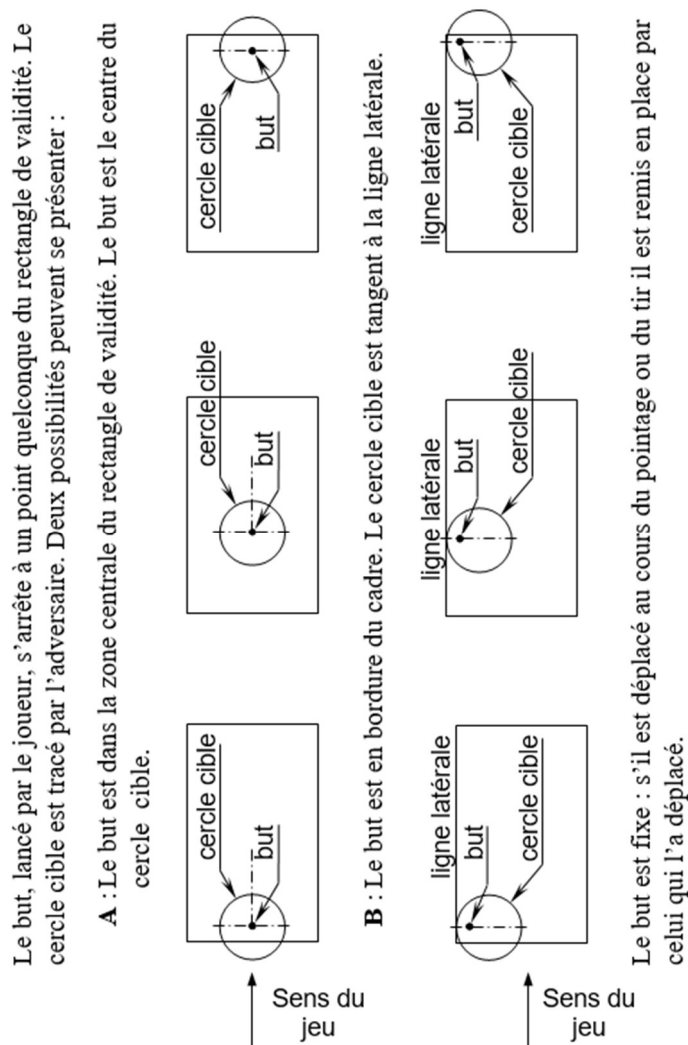
La cible est tracée, comme indiqué sur la figure 27, par le joueur (ou l'équipe) qui n'a pas lancé le but.

Le joueur (ou l'équipe) qui a pointé 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.

Figure 27 : Traçage de la cible



1. 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 (voir art. 32 a et fig. 8).

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, à condition que les 2 objets soient entièrement à l'intérieur de la cible.

Si le but se perd et que la boule reste en contact mais à l'intérieur du cercle, seul 1 point est attribué.

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.

9) INCIDENT

En cas d'abandon en cours d'épreuve, le score de celui qui abandonne est remis à zéro, et l'adversaire continue et marquera 6 points par mène manquante.

Si l'abandon est injustifié (selon le jugement exclusif de l'arbitre), le joueur (ou l'équipe) fautif(ve) sera également sanctionné(e) par un carton jaune.