

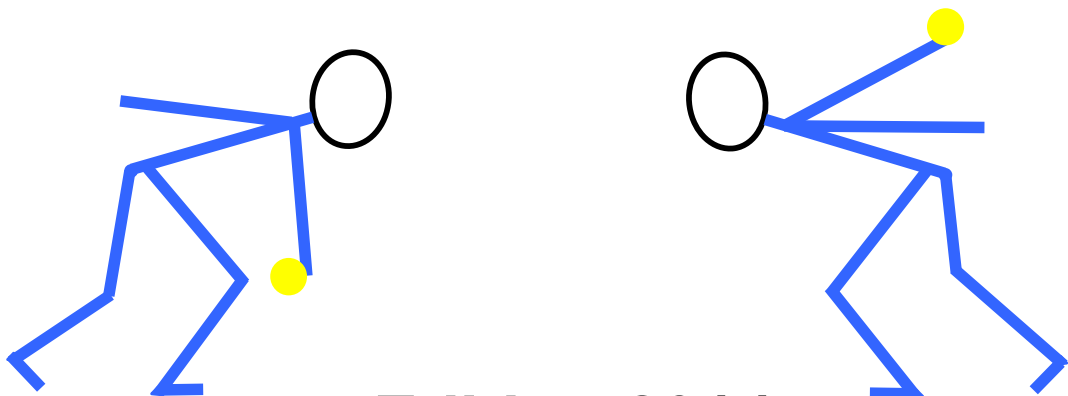


FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE BOULES

Membre de la Confédération Mondiale des Sports de Boules

Reconnue par le C.I.O.

***Règlement Technique
International***



Edition 2014

CHAPITRE IX

COMBINÉ

Art. 57

1. Terrain de jeu

Le terrain de jeu est celui prévu à l'article 4 et fig. 2 à 5.

2. Formation

Cette épreuve se joue en simple (4 boules par joueur) ou en double (3 boules par joueur) et en huit mènes.

3. Principe du jeu

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

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).

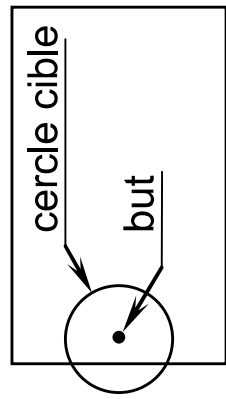
4. Déroulement de l'épreuve

a. Lancer de but et tracé de la cible

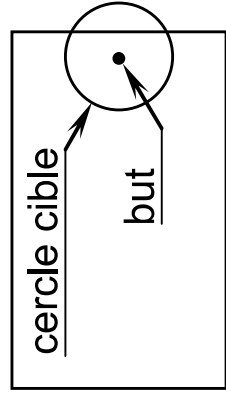
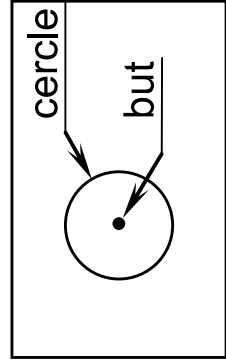
Le but est lancé deux mènes de suite par le même joueur (ou la même équipe). Il est fixe durant toute la mène. Il est remis en place s'il est déplacé au cours du pointage, après avoir éventuellement évalué le « bibe-ron ». Il ne peut être annoncé en cas de tir, car il doit être enlevé de son emplacement, par l'adversaire du tireur, et replacé ensuite.

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

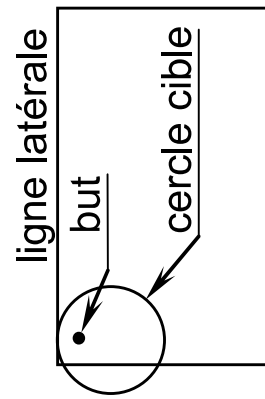
A : Le but est dans la zone centrale du rectangle de validité. Le but est le centre du cercle cible.



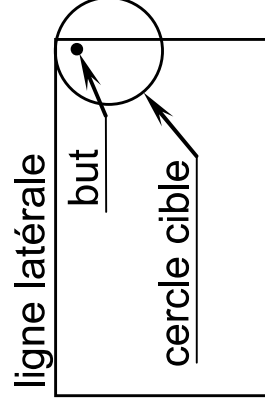
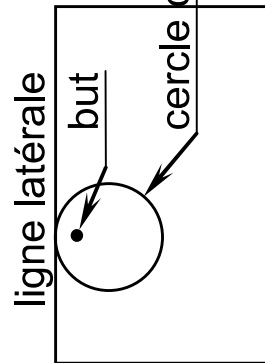
↑ Sens du jeu



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



↑ Sens du jeu



Le but est fixe : s'il est déplacé au cours du pointage ou du tir il est remis en place par celui qui l'a déplacé.

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.

La cible est tracée, comme indiqué sur la figure 28, 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.

b. 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 figure n° 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.

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.

c. Le tir

Le tir permet de marquer quand la boule adverse régulièrement frappée (art. 43 et 46) se perd par rapport à la cible (art. 32 a et b). La boule seulement déplacée dans la cible est remise en place.

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

CHAPITRE IX

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

5. Cas particuliers : boules restantes

a. Au pointeur : celui-ci les pointera et marquera autant de fois 1 ou 2 points qu'il placera de boules dans la cible ou fera de biberons.

b. Au tireur : s'il n'y a plus de boule dans la cible, celui-ci pourra soit :

1. Tirer la boule adverse mise à la place du but, mais jamais en position de perte;

2. Tirer le but, 2 fois par mène au maximum et marquer 2 points par but touché régulièrement. Le tir permet de marquer, quand le but régulièrement frappé (art. 43 et 46) se perd par rapport à la cible (art. 32 a et b). Le but seulement déplacé dans la cible est remis en place.

6. Recommandations

Il est nécessaire, afin de bien renseigner les spectateurs de mettre à jour les tableaux de marquage après chaque boule jouée. Il est nécessaire aussi d'afficher le numéro (1 à 8), de la mène en cours, afin de faciliter le suivi de la rencontre. Le cercle-cible devra être tracé afin qu'il soit parfaitement visible des spectateurs et des compétiteurs.

7. Erreurs

En cas d'erreur dans la succession des « lancers » du but ou dans l'alternance du tir et du point :

a. Si l'erreur est constatée au cours de la mène, celle-ci est annulée et recommencée correctement;

b. Si l'erreur est constatée à la fin de la mène, celle-ci reste valable. L'arbitre rétablira l'équilibre, si possible au cours des mènes restant encore à effectuer, en donnant la priorité à l'alternance tir-point.

c. Si l'erreur est constatée à la fin de la partie, le résultat est acquis.

8) *Egalité*

En cas d'égalité non prévue par le règlement de la compétition, deux mènes supplémentaires avec une boule par joueur (double) et deux boules par joueur (simple) seront jouées. Après tirage au sort, le gagnant choisi de pointer ou de tirer et lance le but.

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

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

LE TEMPS MORT

Dans les épreuves où il est autorisé - jeu traditionnel et combiné :

- Chaque équipe a droit à un temps mort,
- Sa durée est de une minute et, en traditionnel, il ne prolonge pas la durée de la partie,
- Il se déroule à la fin de la mène,
- En traditionnel, il ne peut pas débiter pendant les 10 dernières minutes du temps prévu,
- En combiné, il ne peut pas être pris après la 7^{ème} mène.

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

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