



RÈGLEMENT TECHNIQUE

**FSB/SBV
II**

**Edizione - Edition
Ausgabe
01.01.2008**

I- PRINCIPE

Art. 1 Principe du sport de la “boccia”

Le principe du sport de la “boccia” consiste à faire en sorte qu’à la fin d’une descente une boule ou plus d’un joueur ou d’une équipe soient plus proches du “pallino” que la boule la plus proche de l’adversaire.

Ce résultat peut être atteint de deux façons :

- a) En faisant rouler la boule sur le terrain (pointage)
- b) En frappant avec une boule, selon les règles du jeu, une autre boule ou le “pallino” (tir à la “raffa” ou “al volo”)

II - RÈGLES DE JEU

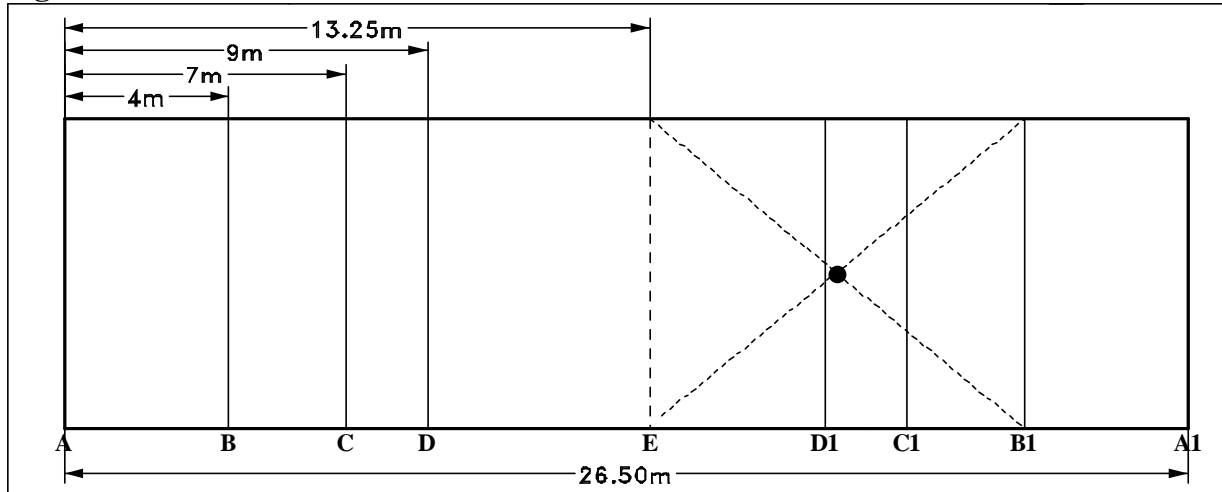
Art. 2 Pistes, matériel, dimensions, limites, homologation

- 2.1 Le sport de la “boccia” doit être pratiqué sur un fond en terre battue (sable), plat et parfaitement nivelé ou sur une surface synthétique. En ce qui concerne le matériel de base, des exceptions peuvent être autorisées, mais uniquement par le CC.
- 2.2 La piste, selon les normes standards, mesure 26m50 de long sur 4m50 de large. La hauteur minimale de la couverture doit être de 4m50. Pour les pistes construites avant l’entrée en vigueur du présent règlement, sont admises les mesures suivantes :
 - a) longueur minimum 22m, maximum 28m
 - b) largeur minimum 3m50, maximum 5m
 - c) hauteur minimum de la couverture 3m50Reste réservé l’emploi de telles pistes pour les compétitions officielles.
- 2.3 Chaque piste doit être délimitée par des planches latérales en bois (ou par un autre matériel non métallique) d’une hauteur et d’une épaisseur uniformes et de planches de fond mobiles ((ne touchant par les côtés et ne posant pas sur le terrain)) pour éviter des renvois excessifs des boules ou du “pallino”. La hauteur des planches latérales doit être de 20cm minimum, de 50cm maximum. L’épaisseur est fixée à 15cm maximum. La hauteur minimum des planches du fond, comme celle des planches latérales de la zone A-B et A1-B1 ((pour autant que les 4 angles soient semblables)) est fixée, elle, à 23cm. La hauteur maximum du mur du fond, non mobile, est de 150cm.
- 2.4 Les personnes, les objets de toutes sortes (les éléments de construction, les treillis, les lampes, etc.) qui se trouvent sur les planches latérales ou du fond sont considérés comme corps étrangers et ainsi ne sont pas valables et n’ont donc pas d’effet sur le jeu.
- 2.5 Chaque piste doit être dotée d’un plan comportant l’indication des mesures correspondantes (longueur, largeur, hauteur) et de la validité des planches latérales et du fond.
- 2.6 Chaque Fédération affiliée est tenue de vérifier que les pistes situées sous son contrôle répondent aux exigences du présent règlement et en approuve l’utilisation pour les compétitions officielles et rédige un registre des autorisations mis à jour annuellement.
- 2.7 La CNTA se réserve le droit de contrôler les pistes sur lesquelles se disputent des compétitions nationales et internationales.

Art. 3 Subdivision des pistes et limites de jeu

En partant de la partie intérieure des planches mobiles du fond, chaque piste doit être subdivisée et marquée par des lignes transversales (ou rubans) bien visibles d’une largeur de 1 à 2cm, tracées de telle façon qu’elles ne gênent en rien le roulement des boules ou du “pallino” (fig. 1).

Fig.1

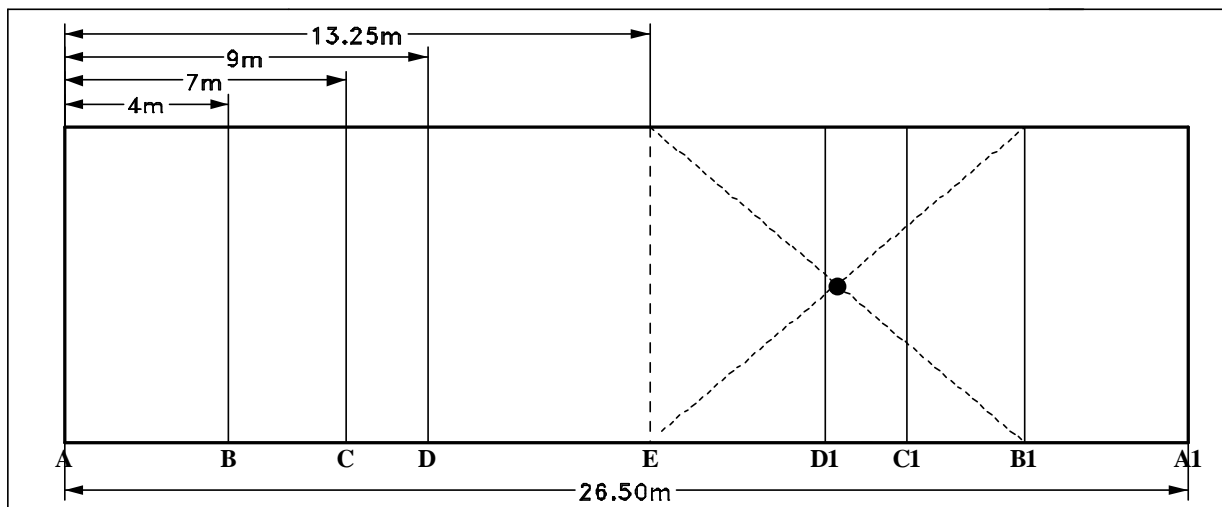


- a) les lignes A-A1 correspondent aux planches du fond mobiles
- b) les lignes B-B1 sont placées à 4m des planches du fond mobiles
- c) les lignes C-C1 sont placées à 7m des planches du fond mobiles
- d) les lignes D-D1 sont placées à 9m des planches du fond mobiles
- e) les lignes E-E1 sont placées à 13.25m des planches du fond mobiles

Sur les pistes d'une longueur supérieure à 26m, ces lignes sont remplacées par une ligne unique située au milieu de la piste et qui doit être d'une couleur différente des autres

- f) les points F-F1 sont marqués au centre de la surface valable pour le lancer du "pallino".

Les planches latérales doivent être marquées par des lignes verticales de rappel correspondant exactement aux lignes transversales, les lignes définissant la limite maximum pour le lancer du "pallino" doivent également être marquées (seulement sur les pistes ou le "pallino" peut dépasser la ligne B-B1).

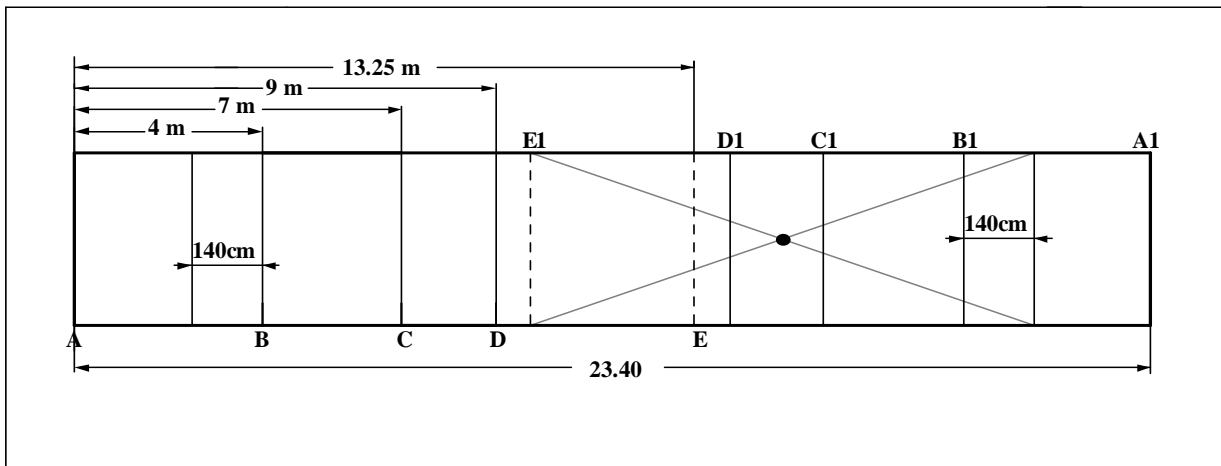
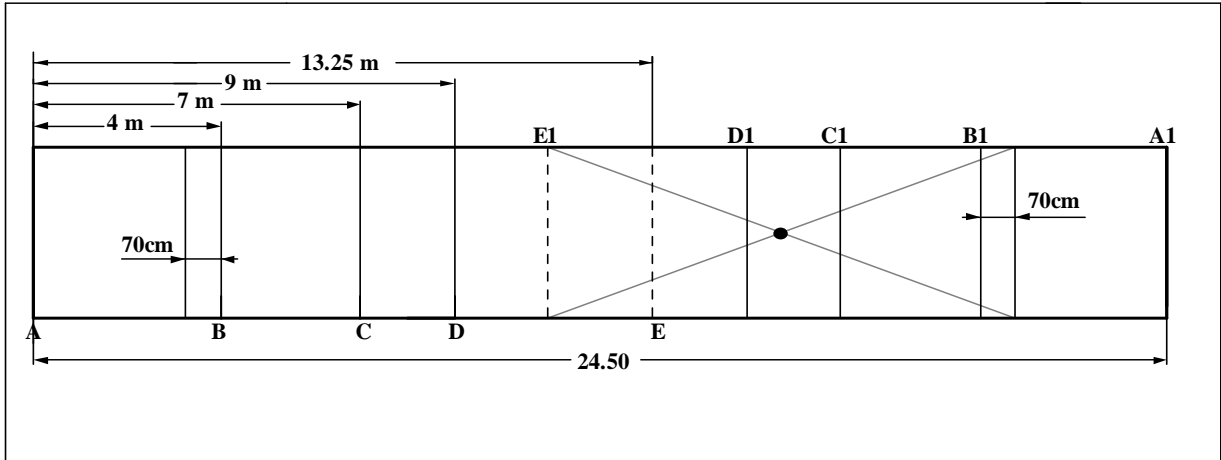




RÈGLEMENT TECHNIQUE

**FSB/SBV
II**

Edizione - Edition
Ausgabe
01.01.2008

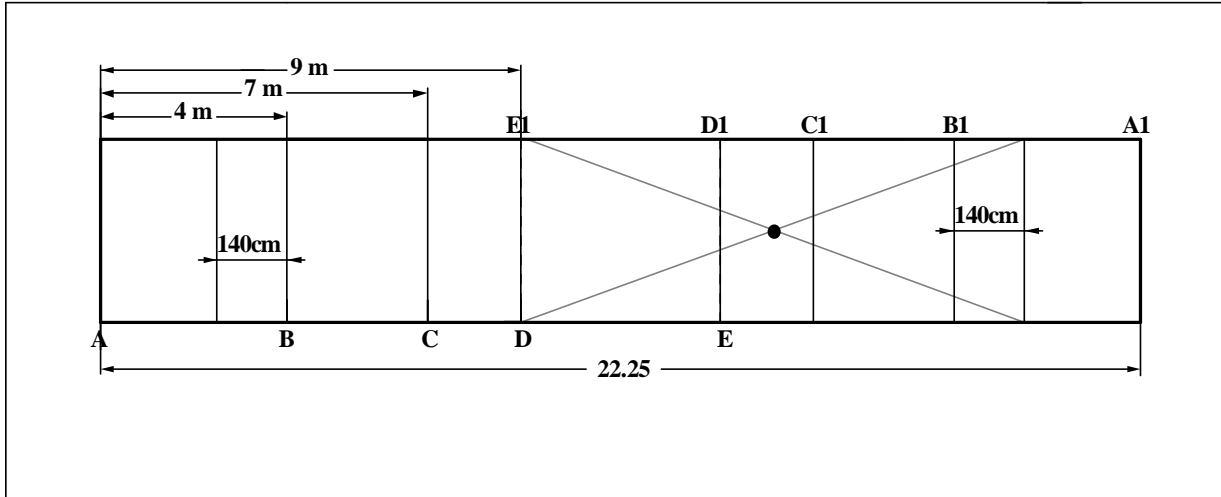




RÈGLEMENT TECHNIQUE

**FSB/SBV
II**

**Edizione - Edition
Ausgabe
01.01.2008**





RÈGLEMENT TECHNIQUE

**FSB/SBV
II**

**Edizione - Edition
Ausgabe
01.01.2008**

Art. 4 Formule des parties et des compétitions presence des formations sur la piste

- 4.1 Les parties libres de même que les compétitions se disputent de la manière suivante :
- Individuel: un contre un; quatre boules par joueur
 - Couple (double): deux contre deux; deux boules par joueur
 - Triplette: trois contre trois; deux boules par joueur
- Les instances compétentes peuvent autoriser le déroulement de compétitions selon d'autres formules ("staffetta", etc.).
- 4.2 Toutes les équipes inscrites à une compétition doivent se présenter sur la piste, équipées, à l'heure prévue par le plan de jeu pour la première partie. Aucune tolérance n'est admise. En cas d'absence d'une des formations (ou des deux), la rencontre suivante se joue immédiatement.
- 4.3 Pour la suite du tournoi sont valables les heures prévues par le plan de jeu. Ne sont tolérés uniquement que les retards causés par la durée des parties précédentes ou occasionnées par le temps nécessaire pour les déplacements sur une autre piste.
- 4.4 Chaque formation peut être contrainte de désigner un de ses joueurs, appelé joueur-arbitre; il a la tâche d'arbitrer des parties.

Art. 5 Substitution de joueurs

Avant chaque compétition de doubles ou de triplettes il est possible de remplacer un joueur par un autre pour autant que ce dernier ne soit pas déjà inscrit à la dite compétition. En cas de renvoi d'une compétition à une autre date ou lors de tournois disputés en semaine, un seul remplacement de joueur est admis. Le joueur remplacé ne peut en aucun cas reprendre la compétition. Aucun remplacement n'est admis lors de compétitions individuelles.

Art. 6 Parties et décompte des points

- 6.1 Dans toutes les compétitions, les parties vont à 12 points (finale comprise). Est réservé ce que prévoit l'art. 4.1.
- 6.2 Les parties interrompues pour cas de force majeure reprennent sur le résultat acquis au moment de l'interruption, même si cela comporte un changement de piste ou de jour. Il appartient à l'arbitre de décider du bien-fondé de l'interruption d'une partie. Les décisions concernant le changement de piste relèvent du DDG.
- 6.3 Le décompte des points s'effectue au terme de chaque descente. Si, à la fin d'une descente les 2 boules qui entrent en considération pour l'attribution du point sont à égale distance du "pallino", la descente est annulée et le jeu est recommencé dans le même sens que la descente annulée.
- 6.4 Lorsque, en cours de jeu, 2 boules sont à égale distance du "pallino", le joueur ou l'équipe qui ont joué la dernière boule sont tenus de jouer une nouvelle boule. Si, après ce nouveau lancer, la situation reste inchangée, l'adversaire joue à son tour et, ainsi de suite, jusqu'à ce que l'attribution du point soit possible.

Art. 7 Boules et "pallino"

- 7.1 Les boules et le "pallino" doivent être de forme sphérique, en matière synthétique, sans aucune adjonction de substances susceptibles d'en modifier l'équilibre.
- 7.2 Le diamètre du "pallino" est fixé à 4cm (tolérance + ou - 3mm). Son poids à 90g (tolérance + ou - 5g).
- 7.3 Le diamètre des boules doit être compris entre 10 et 11,5cm. Le poids toléré est de 800 à 1000g. Les instances compétentes peuvent déroger à ces dimensions exclusivement lors des compétitions juniors.
- 7.4 Les joueurs qui utilisent des boules non conformes aux dimensions ci-dessus sont exclus de la compétition au moment précis de la constatation de l'irrégularité.
- 7.5 Avant le début de chaque partie l'arbitre s'assure qu'il n'y a pas de confusion entre les boules des deux équipes; si c'est le cas, il appartient à l'équipe qui est appelée à débiter le jeu à marquer ses boules d'un signe bien visible.
- 7.6 Durant la partie, la substitution des boules n'est pas autorisée exception faite en cas de dommage constaté par l'arbitre, le joueur concerné peut alors changer toutes les boules avec lesquelles il a débuté la partie. Si la substitution est injustifiée, elle implique l'exclusion immédiate de la compétition du joueur fautif.



RÈGLEMENT TECHNIQUE

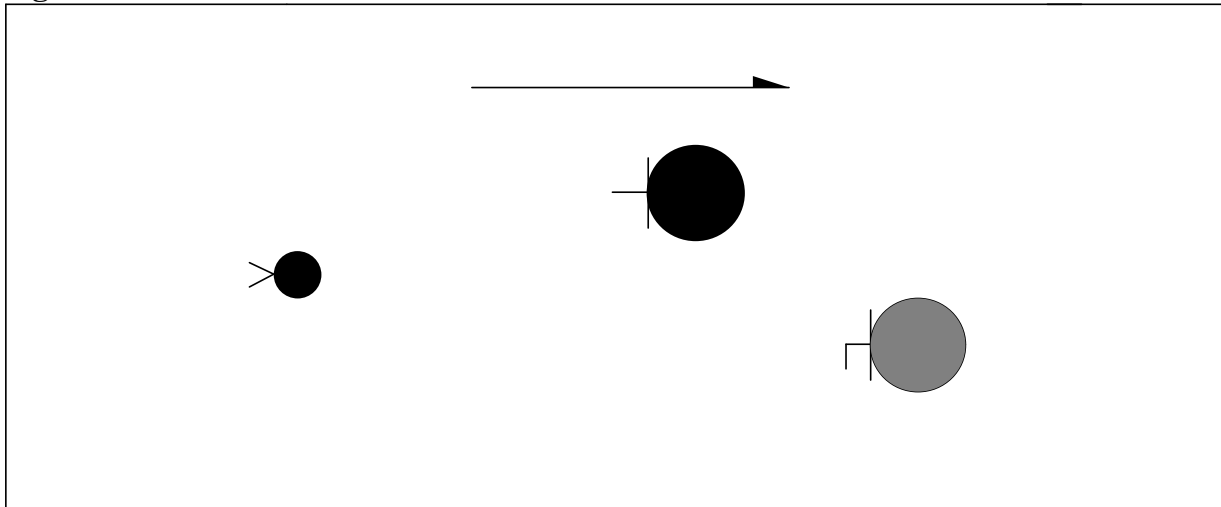
**FSB/SBV
II**

**Edizione - Edition
Ausgabe
01.01.2008**

Art. 8 Façon de marquer le “pallino” et les boules

- 8.1 “Pallino” et boules doivent être marquées de la manière suivante :
- “Pallino”: 2 traits en flèche dont l’angle aigu marque le centre de la circonférence externe du “pallino” dans la direction du jeu (fig. 1);
 - Boules: une ligne transversale complétée par un trait qui précise le centre, avec un signe distinctif réservé à une des deux formations (fig. 2).

Fig.2-3



- 8.2 Les boules et le “pallino” non marqués lors d’une descente qui viennent à être déplacées sont remises en place par l’arbitre dans la position première présumée exacte, les contestations ne sont pas admises.

Art. 9 Mensurations

- Toute mesure effectuée avec les instruments mis à disposition par les organisateurs des compétitions est de la compétence de l’arbitre. Exceptionnellement, il peut s’assurer la collaboration des joueurs en piste.
- Tous les instruments de mesure utilisés en début de partie sont considérés valables durant celle-ci et ne peuvent être remplacés.
- La distance entre les boules et le “pallino” est mesurée en ligne droite après les avoir marqués.

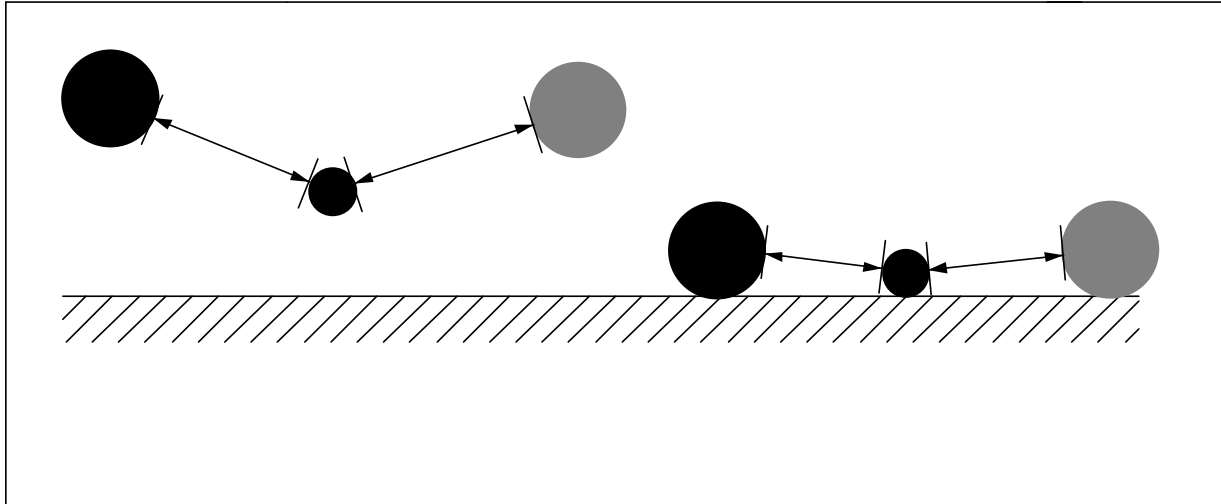


RÈGLEMENT TECHNIQUE

**FSB/SBV
II**

**Edizione - Edition
Ausgabe
01.01.2008**

Fig.4a-4b





RÈGLEMENT TECHNIQUE

**FSB/SBV
II**

**Edizione - Edition
Ausgabe
01.01.2008**

- 9.4 Si une boule se brise, on tient compte alors pour la mesure de la partie la plus volumineuse restée en piste. Celle-ci est immédiatement remplacée par une nouvelle boule.
- 9.5 L'arbitre remet en place les boules ou le "pallino" déplacés involontairement pendant une mensuration. Aucune contestation n'est tolérée.
- 9.6 L'arbitre ne doit être en aucun cas et en aucune façon dérangé pendant les mesures. Cependant une seule vérification de mesure peut être demandée par les joueurs. Si, durant la mesure advient un déplacement de boules ou de "pallino", la première décision de l'arbitre reste la seule valable.
- 9.7 Au cas où l'arbitre s'est trompé lors de l'attribution d'un point, toutes les boules jouées après la décision erronée sont à relancer. S'il est impossible de remettre à leur place exacte les boules jouées avant la décision erronée de l'arbitre, la descente est annulée, puis rejouée dans le même sens de la piste.

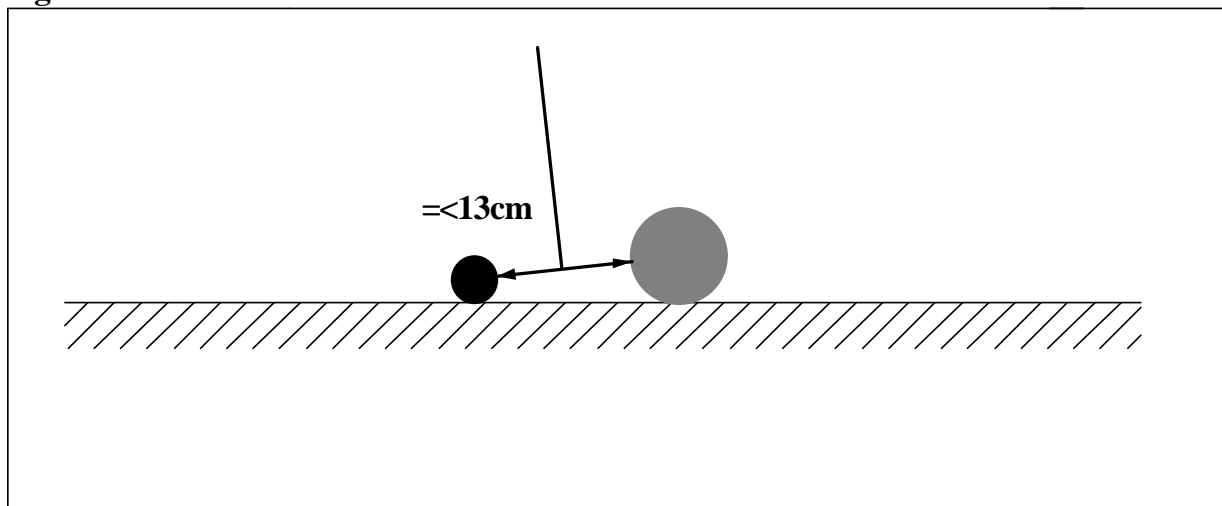
Art.10 Règle de l'avantage

- 10.1 La règle de l'avantage (RDV) donne le droit à l'adversaire de déclarer valable, avec toutes les conséquences qui peuvent en découler, un lancer effectué de façon irrégulière et signalé par l'arbitre.
- 10.2 L'application de la RDV est demandée par le capitaine de la formation, capitaine désigné au début de la partie. Seule, sa première déclaration est déterminante.

Art.11 Définition du "bersaglio"

- 11.1 Il y a "bersaglio" lorsque deux boules ("pallino" compris) ou plus se trouvent à moins de 13cm maximum l'une de l'autre.
- 11.2 L'arbitre doit spontanément annoncer aux joueurs tous les "bersaglio" existant sur la piste. En cas d'oubli de celui-ci, aucune contestation n'est tolérée.

Fig.5



Art. 12 Essai de la piste

- 12.1 Tous les joueurs, utilisant le nombre de boules indiqué par l'art. 4, peut essayer la piste (un aller et retour). En cas d'absence de l'adversaire ou de forfait, quatre descentes d'essai sont accordées aux joueurs présents (deux allers et retours).
- 12.2 Les joueurs n'ont pas le droit de jouer sur la piste durant l'heure qui précède le début de leur partie, sous peine d'exclusion de la compétition.
- 12.3 Si un joueur ou une équipe lancent des boules d'essai en plus du nombre autorisé, l'adversaire ou les adversaires ont le droit au lancer du "pallino" et se verront attribuer un point pour chaque boule jouée en plus.
- 12.4 Un essai (aller et retour) est admis au cas où une partie est interrompue et reprend sur une autre piste.

	<h1>RÈGLEMENT TECHNIQUE</h1>	<p style="text-align: center;">FSB/SBV II</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Edizione - Edition Ausgabe 01.01.2008</p>
---	------------------------------	--

- 12.5 L'essai est en revanche interdit quand le jeu reprend sur la même piste, si entre temps cette piste n'a pas été utilisée pour un autre match ou si le revêtement n'a pas été modifié.
- 12.6 A chaque formation est accordé un délai d'une minute pour le lancer de chacune de ses boules. Une seule fois par partie, il est admis de demander à l'arbitre une interruption du jeu. La durée maximum de cette interruption est limitée à 2min.



RÈGLEMENT TECHNIQUE

FSB/SBV
II

Edizione - Edition
Ausgabe
01.01.2008

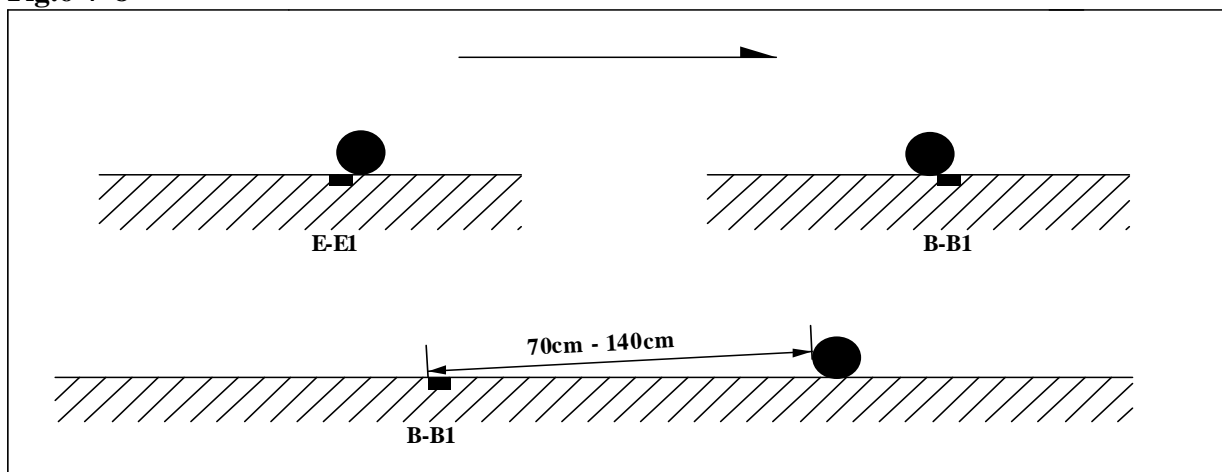
Art. 13 Positions des joueurs durant la partie

- 13.1 Au début de la partie, tous les joueurs doivent se trouver dans la zone A-B (A1-B1). Un joueur en action ne doit en aucun cas être dérangé.
- 13.2 Après son lancer, le joueur qui n'a pas encore joué toutes ses boules (selon l'art. 4.1) est tenu de revenir et de rester dans la zone A-B (A1-B1). Le joueur qui sort de cette zone sans l'autorisation de l'arbitre se verra annuler une de ses boules non encore jouées.
- 13.3 Un joueur qui doit jouer la boule suivante ou qui bénéficie de la RDV peut demander à l'arbitre d'aller examiner de près la position des boules déjà jouées; l'arbitre peut refuser cette possibilité quand la demande est faite uniquement dans le but de faire obstruction au déroulement du jeu. Si la demande est acceptée, le joueur doit revenir dans la zone A-B (A1-B1) avant le lancer suivant. Si un partenaire joue la boule suivante avant le retour du joueur dans la zone A-B (A1-B1), cette boule est considérée nulle selon la RDV.
- 13.4 Le joueur qui a joué toutes ses boules peut suivre le déroulement du jeu en se tenant sur les bords de la piste et donner des conseils à son ou ses partenaires en évitant d'entraver le bon déroulement du jeu ou de gêner le travail de l'arbitre ou les adversaires. Il est en particulier interdit de déposer des objets sur la piste ou de tracer des marques qui peuvent indiquer un chemin à suivre ou une position à atteindre par une boule. Si ces règles ne sont pas respectées, la boule qui va être jouée est nulle selon la RDV.

Art. 14 Début de la partie et lancer du "pallino"

- 14.1 Avant le début de la partie, l'arbitre place le "pallino" sur le point F-F1, procède au tirage au sort qui désignera l'équipe qui débutera le jeu et demande quel joueur sera le capitaine de chaque formation.
- 14.2 Le "pallino", par la suite, sera lancé par le joueur ou l'équipe qui a obtenu le ou les points lors de la dernière main jouée.
- 14.3 Le joueur ou l'équipe qui commencent la partie et dont la première boule jouée est annulée, devra jouer la suivante, et ainsi de suite jusqu'à la première boule valable.
- 14.4 Le "pallino" n'est pas valable lorsque, en phase de lancer :
- il heurte les planches latérales ou s'arrête à moins de 13cm de celles-ci
 - il ne dépasse pas ou touche la ligne E-E1 (fig.6)
 - il touche ou dépasse la ligne B-B1 (fig.7). Pour les pistes d'une longueur inférieure à 23,5m la limite est prolongée de 1,40m. Pour celles qui mesurent de 23,5m à 25m, cette limite est prolongée de 0,7m.
 - le joueur chargé de le lancer dépasse la ligne B-B1.

Fig.6-7-8



- 14.5 Après un lancer irrégulier, le "pallino" passe à la formation adverse qui bénéficie d'un seul lancer. Si le "pallino" est à nouveau nul, il sera placé sur le point F-F1. La formation qui a obtenu le/les points de la main précédente joue la première boule.

Art. 15 Annulation du jeu

Une descente est nulle et recommence dans le même sens du jeu lorsque, à la suite d'un effet de jeu régulier, le "pallino":



RÈGLEMENT TECHNIQUE

FSB/SBV
II

Edizione - Edition
Ausgabe
01.01.2008

- se brise
 - sort de la piste ou même en y restant ne touche pas le terrain
 - sort de la piste et revient en jeu après avoir heurté un corps étranger
 - va se loger sous les planches latérales ou du fond de telle manière que les boules (diamètre extérieur) utilisées par les joueurs en piste ne puissent plus le toucher
 - retourne et reste dans la zone A-E (A1-E1).
- D'autre part, la descente est nulle, si, au moment où celle-ci est terminée, deux boules adverses qui entrent en ligne de compte pour l'attribution du point sont à égale distance du "pallino".

Art.16 Lancer des boules (pointage, "raffa", "volo")

- 16.1 Une boule peut être jouée en la pointant ou en la tirant ("raffa" ou "volo").
Le pointage consiste à faire rouler la boule sur la piste et ne comporte pas la nécessité d'une déclaration d'intention à l'arbitre. Avant le pointage il faut attendre l'attribution du point par l'arbitre. Si cette condition n'est pas respectée, le pointage est nul avec RDV.
- 16.2 Avant chaque lancer il faut disposer du consentement de l'arbitre, sinon le lancer est nul avec RDV. Après l'attribution du point par l'arbitre, le jeu doit se poursuivre selon un rythme raisonnable (temps toléré pour chaque lancer: maximum 1 minute.)
Le joueur ou les équipes qui retardent la reprise du jeu au-delà de la limite prévue ci-dessus seront rappelés à l'ordre par l'arbitre. En cas de récidive, ils pourront être exclus de la compétition par le directeur de celle-ci (DDG).
- 16.3 Un joueur ou une équipe peuvent, à l'intérieur de la zone A-B (A1-B1), changer le type de lancer ou désigner une autre cible que celle indiquée précédemment à l'arbitre. L'oubli de rectifier la première déclaration entraîne l'annulation du lancer, avec RDV.
- 16.4 En cas de pointage ou de tir à "raffa", les joueurs n'ont pas le droit de dépasser avec le pied le plus avancé, en contact avec le terrain, la ligne B-B (B1-B1); dans le cas du tir "volo", la ligne C-C1. Le non respect de cette règle entraîne l'annulation de la boule jouée. La RDV est applicable.
- 16.5 Le joueur en action, après avoir effectué un tir de "raffa" ou "volo" ne peut dépasser la ligne E-E1 s'il a encore une ou plusieurs boules à jouer. En cas de dépassement de cette ligne une boule encore à jouer sera automatiquement annulée. Après un pointage, il est interdit de dépasser la ligne C-C1.
- 16.6 Une boule est déclarée nulle, sauf si on applique la RDV si:
- elle heurte les planches latérales avant d'avoir touché une autre boule ou "le pallino"
- elle provoque des déplacements irréguliers (référence à l'art.21)
- elle a été jouée d'une façon non conforme
- elle frappe l'objectif de façon indirecte en touchant, avant le pourtour de la piste, une autre boule ou le "pallino" non déclarés
- lors d'un tir "volo" elle frappe le terrain à une distance supérieure à 40cm
- lors d'un tir "raffa", elle ne dépasse pas la ligne D-D1.
- 16.7 Une boule doit être déclarée nulle, sans possibilité d'appliquer la RDV si :
- elle vient à se trouver dans la zone A-C (A1-C1)
- elle revient en jeu après avoir heurté n'importe quel corps étranger
- elle se trouve sous les planches de tout le périmètre de telle sorte que la boule du plus grand diamètre, utilisée par les joueurs en piste ne peut plus la toucher.
- 16.8 Boules et "pallino" déplacés par les planches mobiles du fond sont remis à leur position première. S'ils sont touchés par d'autres boules ou "pallino" en mouvements réguliers, ils demeurent dans leur nouvelle position.
- 16.9 Si une boule, sortie de la piste, y revient en provoquant le déplacement des autres boules ou du "pallino" arrêtés, ces derniers sont remis à leur position première. Si le contact se produit avec des boules ou avec le "pallino" en mouvement, ces derniers restent dans leur nouvelle position.

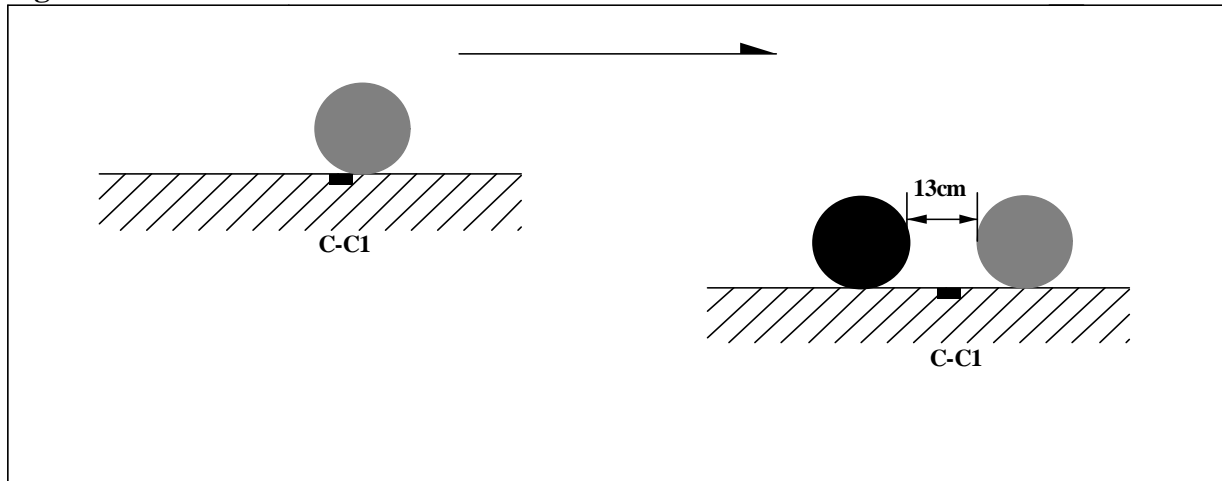
Art. 17 Déclaration de tir

- 17.1 Une déclaration claire et sans équivoque doit être faite à l'arbitre en cas de tir "raffa" ou "volo". Pour ce dernier, il est impératif d'indiquer clairement "al volo". Toutes les déclarations doivent être prononcées à l'intérieur de la zone A-B (A1-B1).
- 17.2 Dans le tir à "raffa" ou "volo", il est valable de déclarer une de ses propres boules. Toutefois, quand le "pallino", par effet de jeu, vient à se trouver au-delà de la surface autorisée pour son lancer (art. 14.4), alors

cela n'est pas permis à moins que la boule que l'on entend tirer ait dépassé la ligne C-C1 (fig. 9) ou forme un "bersaglio" avec une autre boule située au-delà de la ligne C-C1 (fig. 10).

- 17.3 Il est en outre possible de tirer une de ses propres boules qui n'a pas franchi la ligne C-C1, à condition que celle-ci soit en position de "bersaglio" avec une boule de l'adversaire.

Fig.9-10



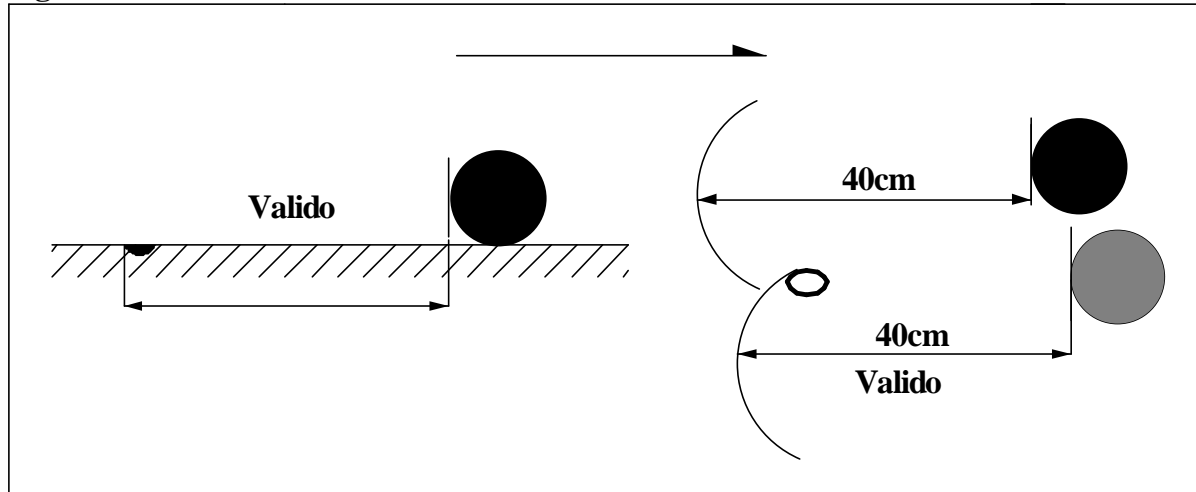
- 17.4 L'arbitre doit confirmer la déclaration de chaque tir et autoriser celui-ci, en montrant bien le but désigné.
17.5L'oubli de déclarer un tir ou un tir intempestif entraîne l'annulation de la boule lancée, avec RDV.

Art. 18 Tir à "la raffa"

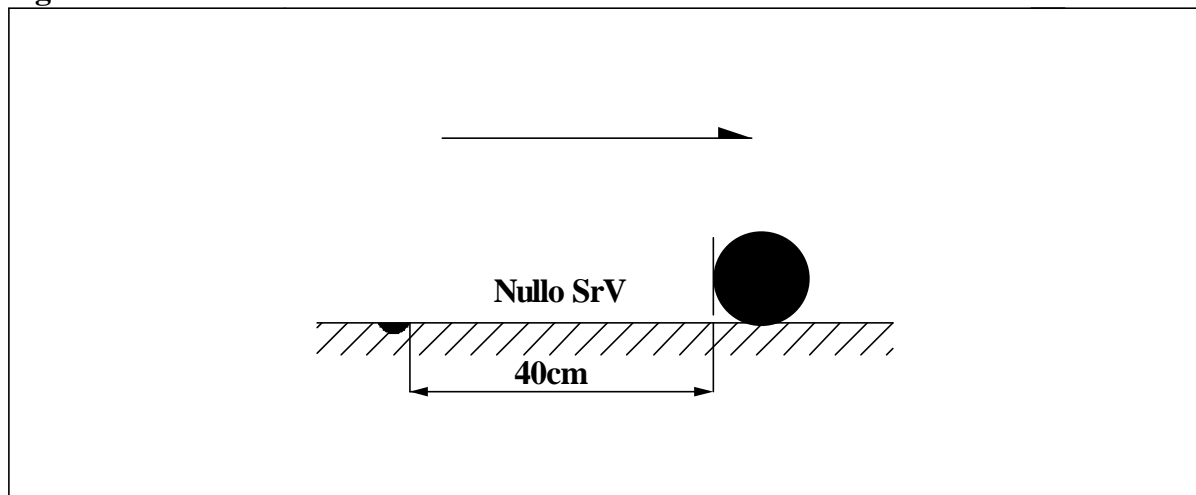
- 18.1 Le tir "raffa" consiste à frapper une boule ou le "pallino", après les avoir déclarés à l'arbitre, avec une boule lancée qui doit retomber sur la piste, au-delà de la ligne D-D1. Avant le lancer, le pied le plus avancé du joueur en contact avec le terrain ne doit pas dépasser complètement la ligne B-B1.
18.2 Le joueur en action peut dépasser la ligne B-B1, seulement après le lâcher de la boule. En cas de non respect de cette règle, le tir est nul, avec RDV.
18.3 Sont considérés comme réguliers les tirs frappant des boules ou le "pallino" en position de "bersaglio" avec la boule ou le "pallino" déclarés.
18.4 La boule ratée ou frappée à la suite d'un tir irrégulier est annoncée nulle par l'arbitre, avec RDV.

Art. 19 Tir "volo"

- 19.1 Le tir "volo" consiste à atteindre directement ou en touchant le terrain à une distance de moins de 40cm une boule ou le "pallino" après l'avoir annoncé de manière correcte à l'arbitre.
19.2 Après déclaration du tir et avant de l'effectuer le joueur doit attendre l'autorisation de l'arbitre qui aura auparavant marqué sur le terrain la distance correcte (40cm). Toutes les boules et le "pallino" qui sont "bersaglio" avec la boule annoncée doivent aussi être marqués (40cm).

Fig.11a-11b


- 19.3 Une rectification d'un tir "volo" n'est pas admise une fois franchie la ligne B-B1.
- 19.4 Les boules ou le "pallino" placés à une distance maximum de 13cm du but annoncé sont valables à condition que le point de chute du tir ne dépasse pas les 40cm du but déclaré.
- 19.5 Le joueur en action peut dépasser la ligne C-C1 seulement après le lancer de la boule. Le dépassement de cette ligne avant le lancer a pour effet l'annulation de la boule jouée, avec RDV.
- 19.6 La boule qui ne touche pas le but annoncé ou le touche de manière irrégulière est nulle, avec RDV.

Fig.12

Art. 20 Boules jouées par erreur

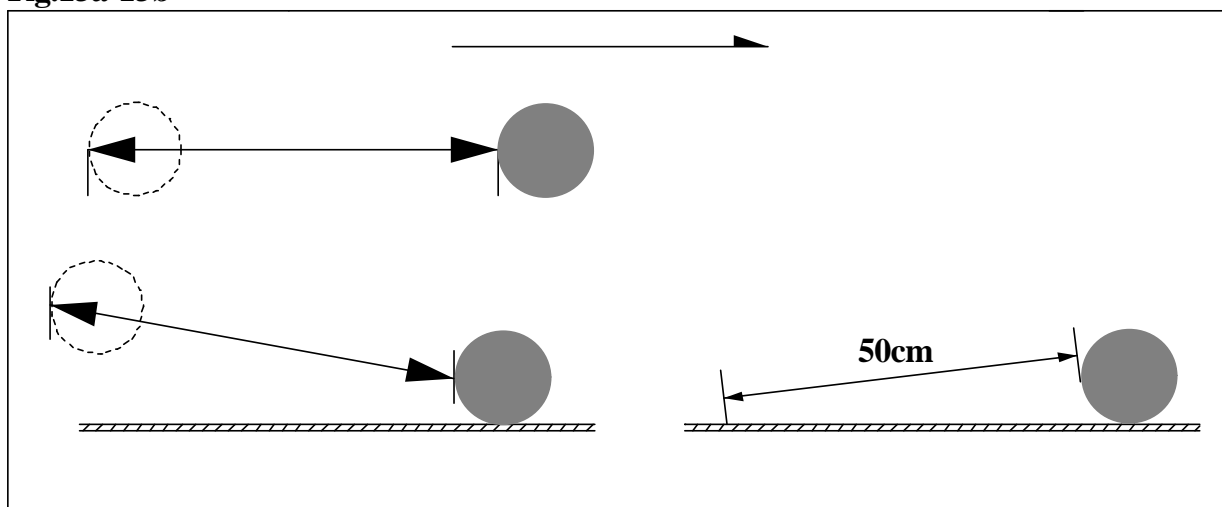
- 20.1 Chaque joueur a le droit de lancer le nombre de boules indiqué à l'art. 4.
- 20.2 Si un joueur lance une boule qui ne fait pas partie du jeu ou une boule de l'adversaire, la boule lancée est nulle, avec RDV. Si la RDV est appliquée, la boule jouée est remplacée par la boule adéquate et elle est rendue à qui de droit.
- 20.3 Si l'erreur n'est pas remarquée immédiatement après le lancer et que le jeu se poursuit, la boule jouée est valable et elle est tout simplement remplacée. Au cas où l'arbitre ne parvient pas à déterminer à qui appartiennent les boules, la descente est annulée et recommencée dans le même sens du jeu.
- 20.4 Si un joueur lance une boule de plus que le nombre auquel il a droit, celle-ci est nulle. Les boules ou le "pallino" qui auraient éventuellement été déplacés doivent être replacés dans leur position initiale.

- 20.5 Si un joueur lance par erreur une boule d'un coéquipier, la boule est valable. Ce dernier jouera alors par la suite la boule de son partenaire.
- 20.6 Si une ou plusieurs boules venaient à être jouées de manière intempestive par un joueur ou par l'adversaire ces dernières sont annulées. La RDV est applicable.

Art. 21 Déplacement des boules et du "pallino" lors du pointage, jouées aux planches du fond et mesure

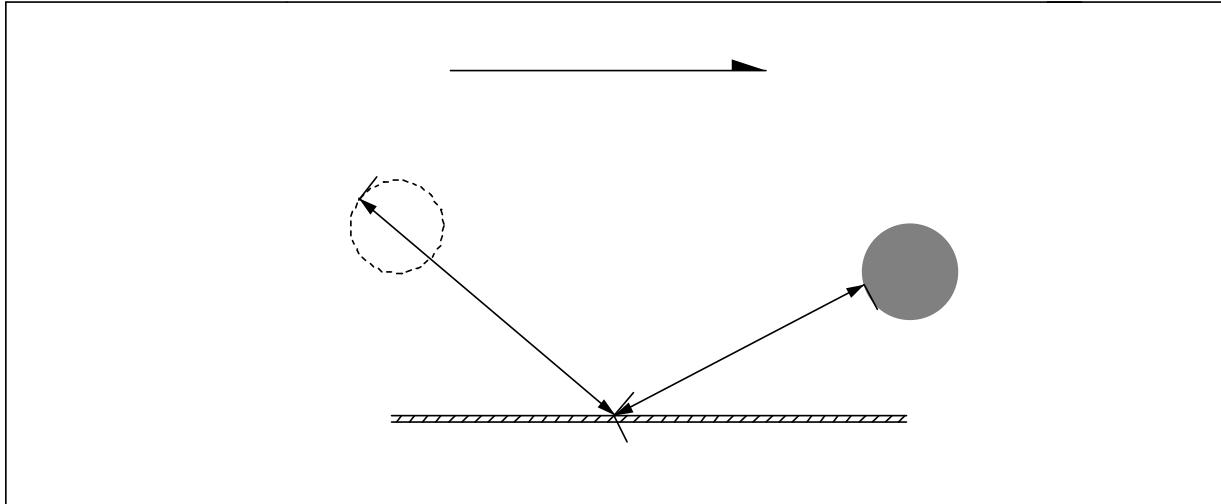
- 21.1 Chaque déplacement de boules ou du "pallino", dûment marqué, est mesuré avec l'instrument choisi en début de partie; pour des distances longues on admet d'autres instruments de mesure.
- 21.2 Jeu aux planches du fond
- la boule qui touche la planche du fond, après avoir provoqué du déplacements au cours de son trajet, indépendamment de la distance de ces déplacements, est nulle, avec RDV
 - la boule qui pousse directement ou indirectement une autre boule ou le "pallino" contre la planche du fond est nulle, avec RDV
 - la boule qui s'appuie contre une boule ou le "pallino" qui sont en contact avec la planche du fond est nulle, avec RDV.
- 21.3 Déplacement direct
- une boule jouée au point qui heurte et déplace une autre boule ou le "pallino" sur une distance de plus de 70cm est nulle, avec RDV
 - un tel déplacement se mesure:
 - en ligne droite jusqu'à la circonférence la plus proche de la boule ou du "pallino" déplacés, même si ceux-ci viennent s'appuyer aux planches latérales (fig. 13a et 13b)

Fig.13a-13b



- en ligne droite jusqu'à la circonférence la plus proche de la boule ou du "pallino" qui se trouvent déjà en contact avec la planche latérale, au cas où ils restent collés à celle-ci
- en ligne droite jusqu'au point où la boule ou le "pallino" heurtés a touché la planche latérale et de là jusqu'à la circonférence la plus proche du même but, au cas où ils s'en détacheraient (fig. 14).

Fig.14



21.4 Déplacement en chaîne

Une boule est nulle sauf RDV, quand, en touchant d'autres boules elle provoque un déplacement entre elles de manière à ce que n'importe quelle boule vienne à se trouver à une distance supérieure à 70cm du point du premier déplacement

Mesure un tel déplacement se mesure de la manière suivante :

- en ligne directe jusqu'à la circonférence la plus proche de la boule ou du "pallino" à mesurer, même si ceux-ci restent collés à la planche latérale
- en ligne droite jusqu'à la boule ou le "pallino" qui se trouvent déjà en contact avec la planche latérale, si la boule déplacée ou jouée reste appuyée, sans avoir provoqué un détachement de la planche

Fig.15

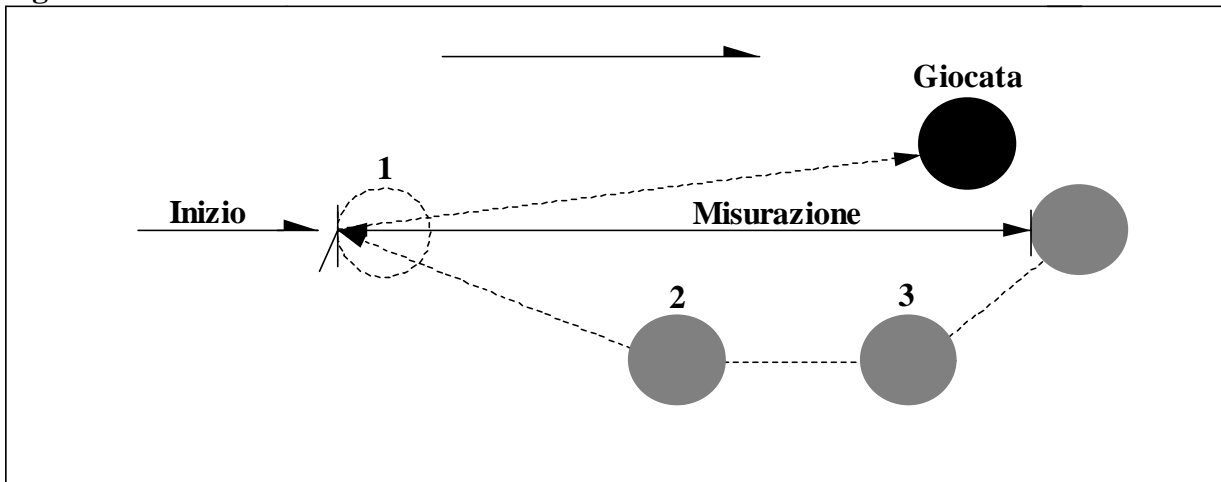


Fig.16

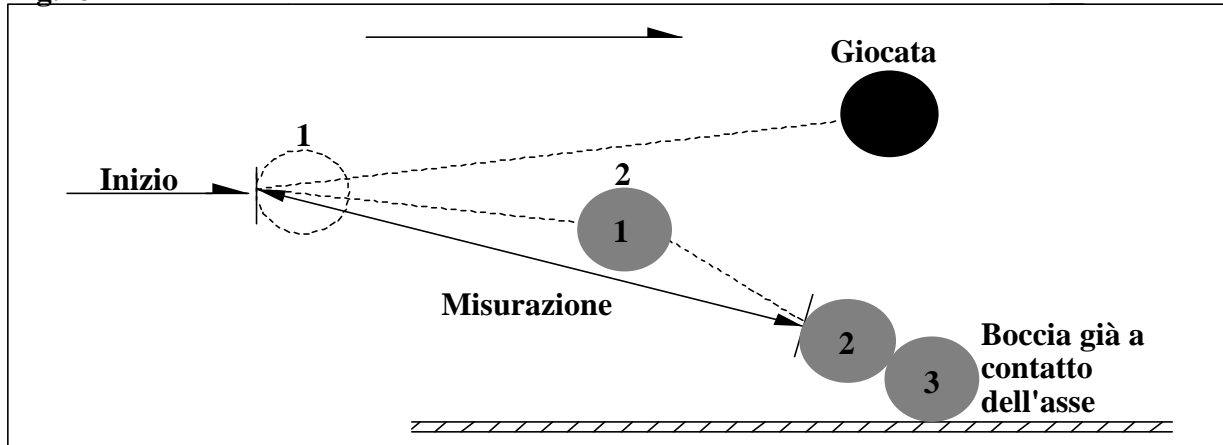
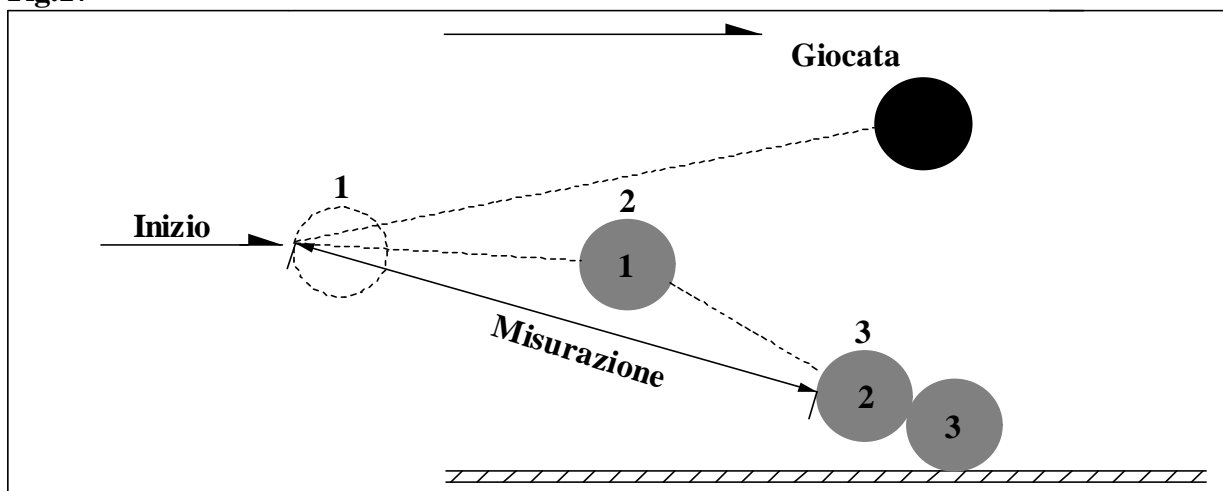


Fig.17



- en ligne droite jusqu'au point où la boule à mesurer a touché la planche latérale et de là jusqu'à la circonférence la plus proche de la boule ou du "pallino"

- de même, si la boule à mesurer heurte un autre objet qui se trouve en contact avec la planche latérale puis, en se déplaçant provoque son détachement de la dite planche.

Fig.18

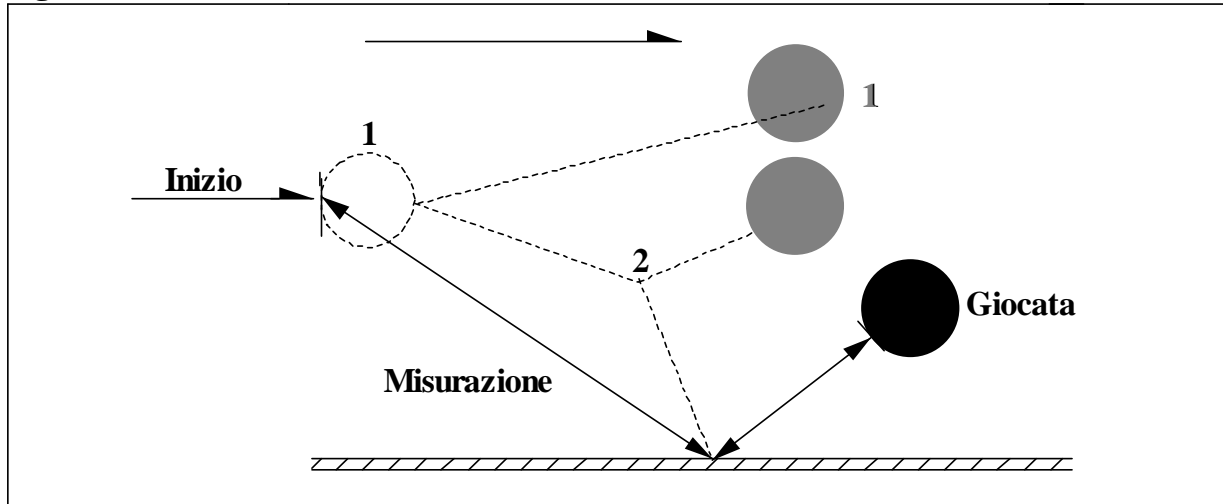
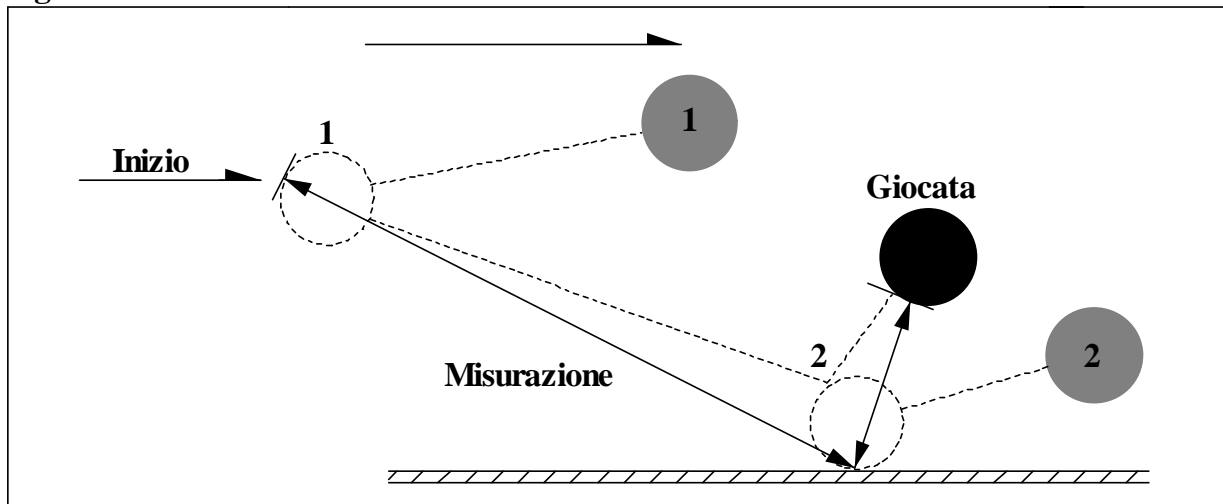
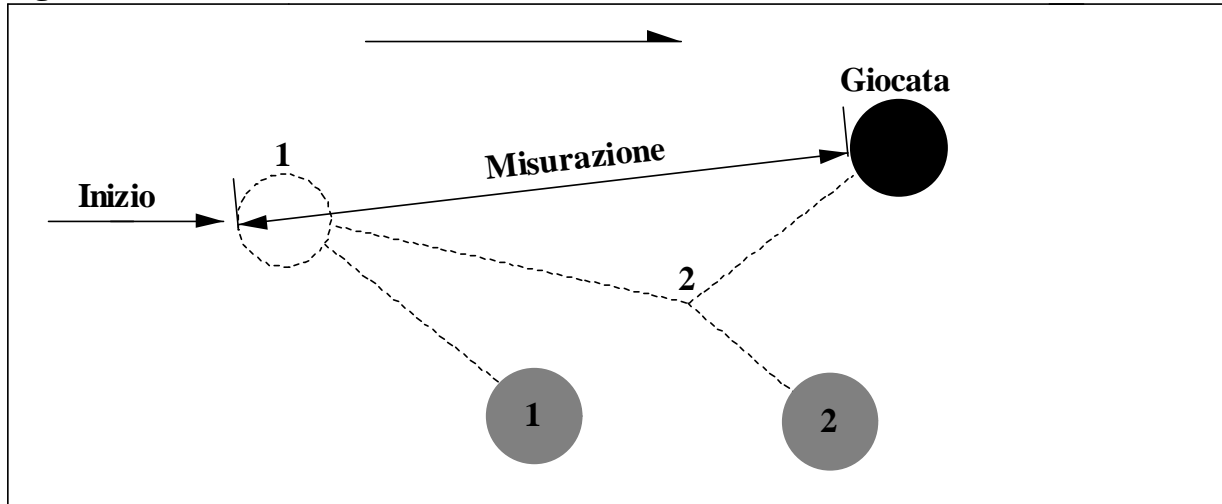


Fig.19



21.5 Déplacement multiple

- a) Si la boule jouée heurte une ou plusieurs boules ou le "pallino" sans qu'aucun de ces objets ne se déplace de plus de 70cm, mais que la distance entre le point de départ d'un déplacement et de la boule jouée est supérieure à 70cm, l'adversaire peut demander la remise en place de tous les objets pouvant être remis dans leur position initiale. La boule jouée, elle, est laissée dans sa nouvelle position
- b) Les mêmes règles prévues pour la mesure du déplacement en chaîne sont valables (art 21.4 b).

Fig.20

Art. 22 Compétitions jouées selon le système "punto e volo"

Lors des compétitions jouées selon ce système de jeu, le tir de "raffa" est admis quand le "pallino", par un effet de jeu régulier, vient à se trouver au-delà de la surface valable pour son lancer (voir art. 14.4).

Art. 23 Corps étrangers sur la piste

Si, à la suite du jugement incontestable de l'arbitre, un corps étranger au jeu compromet le parcours normal d'une boule ou du "pallino", le lancer est répété.

Art. 24 Boules et "pallino" arrêtés ou déviés par les joueurs ou l'arbitre

- 24.1 Si une ou des boules de même que le "pallino" en mouvement, à la suite d'un lancer régulier, sont arrêtés ou déviés par un joueur, l'adversaire peut choisir une des solutions suivantes :
- laisser les boules ou le "pallino" arrêtés ou déviés dans leur nouvelle position
 - annuler la descente (à rejouer dans le même sens)
 - remettre en place le tout et laisser rejouer la boule
 - retirer de la piste les boules arrêtées ou déviées.
- 24.2 Si l'arrêt ou la déviation sont provoqués par l'arbitre, boules et "pallino" sont laissés à leur nouvelle position.
- 24.3 Si un joueur enlève ou déplace une boule arrêtée avant la fin de la descente ou avant que les points aient été attribués, la boule est nulle avec RDV. La descente va jusqu'à sa conclusion.

III - RÈGLES DE COMPORTEMENT

Art. 25 Comportement des joueurs

- 25.1 Chaque joueur est tenu de se conformer au présent règlement et de se comporter de façon correcte envers l'arbitre, les responsables de l'organisation de la compétition, les autres joueurs et le public.
- 25.2 Tout acte d'indiscipline est sanctionné d'un avertissement ou par l'exclusion de la compétition. Les sanctions qui s'ensuivront sont du ressort des instances compétentes.
- 25.3 L'avertissement est de la compétence de l'arbitre. L'exclusion, uniquement de celle du DDG.
- 25.4 L'abandon injustifié de la piste par un joueur implique automatiquement l'exclusion de la compétition pour toute la formation à laquelle il appartient. L'abandon de la piste lorsque la partie est interrompue dans l'attente d'une décision du DDG n'est pas considérée comme injustifiée.



RÈGLEMENT TECHNIQUE

**FSB/SBV
II**

**Edizione - Edition
Ausgabe
01.01.2008**

Art. 26 Compétences et comportement de l'arbitre

- 26.1 La connaissance approfondie du règlement est absolument indispensable pour assurer correctement le rôle d'arbitre.
- 26.2 En plus de la parfaite connaissance du règlement, l'arbitre doit en particulier :
- faire preuve d'impartialité
 - avoir un comportement correct envers les joueurs, les organisateurs et le public
 - suivre attentivement le déroulement du jeu afin de pouvoir prendre à chaque instant les décisions qui s'imposent
 - ne pas toucher ni déplacer des boules ou le "pallino" en mouvement avant que n'ait été appliquée la RDV
 - éviter de gêner le déroulement du jeu
 - s'abstenir de donner des conseils aux joueurs
 - répondre correctement aux questions des joueurs qui s'informent de la position des boules sur la piste
 - confirmer à la fin de chaque descente le nombre de points acquis par l'une ou l'autre équipe
 - déclarer gagnante la formation qui atteint la première le nombre de points final fixé par le règlement
 - respecter scrupuleusement les dispositions prises par le DDG.
- 26.3 Seul le DDG peut faire remplacer un arbitre négligent.
- 26.4 En outre, sont valables les dispositions du présent règlement.

Art. 27 Protêts

- 27.1 Durant le déroulement d'une compétition, l'instance compétente chargée d'examiner d'éventuelles contestations est le DDG.
- 27.2 La contestation doit être présentée au DDG dès qu'une équipe se sent lésée dans son droit, à la suite d'une décision de l'arbitre qui va à l'encontre des dispositions du règlement. Le jeu sera alors interrompu dans l'attente d'une décision définitive.
- 27.3 Le DDG est seul compétent pour prendre des décisions sur des faits survenus en relation directe avec la compétition. Il peut alors appliquer les sanctions prévues par le règlement. Ses décisions sont irrévocables.

IV - DISPOSITIONS FINALES

Art. 28 Dérogations au présent règlement

Dans des cas particuliers et exceptionnels, le CC a la possibilité de déroger aux dispositions du présent règlement.

Art. 29 Abrogation de l'ancien règlement et entrée en vigueur du nouveau

- 29.1 Le présent règlement, approuvé par le CC les 3 et 24 novembre et le 2 décembre 2000 abroge le précédent du 19 septembre 1987 ainsi que les modifications successives et que toute autre norme incompatible.
- 29.2 Ce règlement entre en vigueur le 1er avril 2001 et est obligatoire pour tous les affiliés à la FSB.

FÉDÉRATION SUISSE DE BOULES

Le Président: **Fabio Locatelli**

Le président CNTA: **Ferruccio Gobbi**

Le Secrétaire: **Giampiero Cambrosio**

SPOSTAMENTO DELLE BOCCE E DEL PALLINO

FIGURE ESPLICATIVE

Fig. 1: SPOSTAMENTO DIRETTO DEL PALLINO (giocata regolamentare)

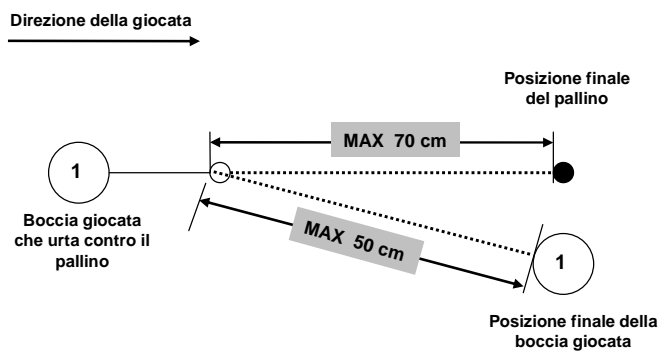
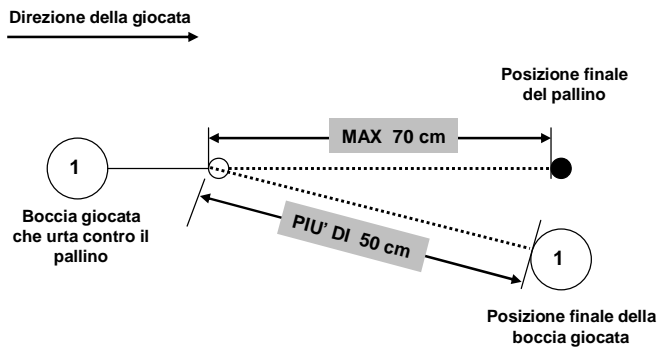
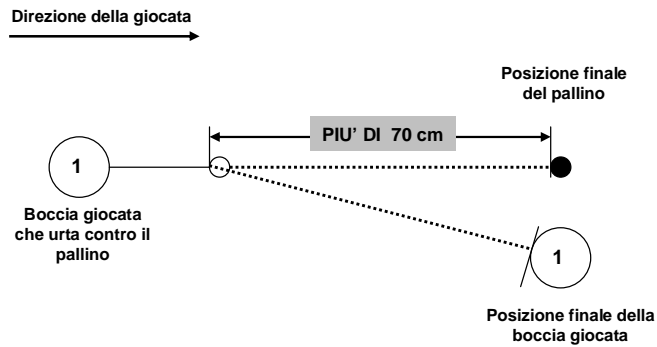


Fig. 2: SPOSTAMENTO DIRETTO DEL PALLINO (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **pezzi a posto**). La boccia giocata è **valida** (rimane nella posizione acquisita), ma il pallino può (RDV) essere **rimesso** nella posizione che occupava prima dello spostamento.

Fig. 3: SPOSTAMENTO DIRETTO DEL PALLINO (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **boccia nulla**). La boccia giocata può (RDV) essere dichiarata **nulla** e rimossa dalla corsia e quindi il pallino deve essere **rimesso** nella posizione che occupava prima dello spostamento.

Fig. 4: SPOSTAMENTO DIRETTO DELLE BOCCE (giocata regolamentare)

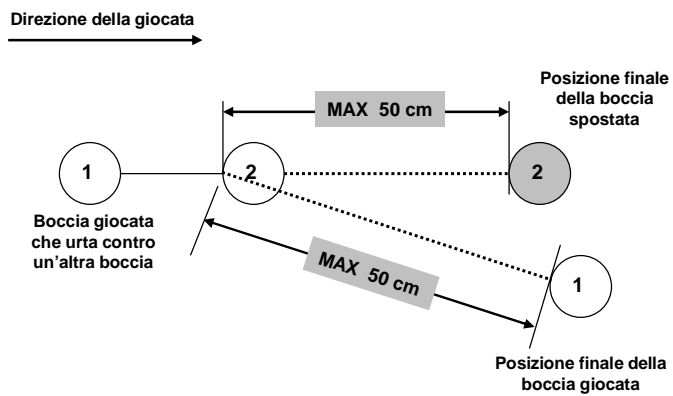
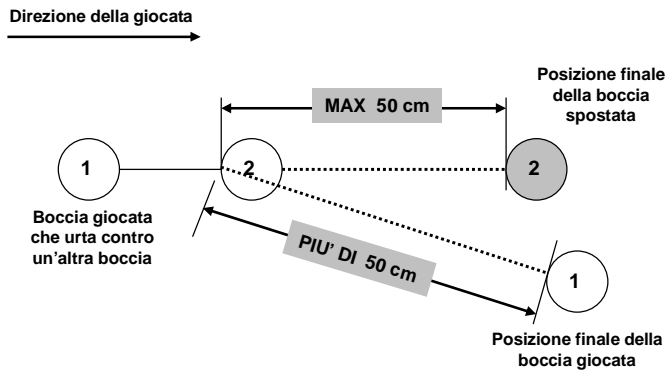
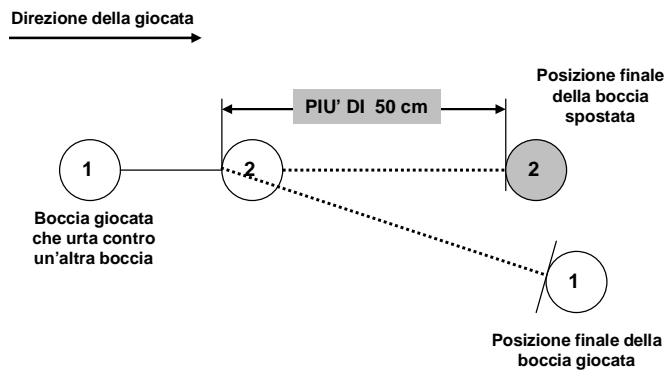


Fig. 5: SPOSTAMENTO DIRETTO DELLE BOCCE (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **pezzi a posto**). La boccia giocata è **valida** (rimane nella posizione acquisita), ma la boccia spostata può (RDV) essere **rimessa** nella posizione che occupava prima dello spostamento.

Fig. 6: SPOSTAMENTO DIRETTO DELLE BOCCE (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **boccia nulla**). La boccia giocata può (RDV) essere dichiarata **nulla** e rimossa dalla corsia e quindi la boccia spostata deve essere **rimessa** nella posizione che occupava prima dello spostamento.

Fig. 7: SPOSTAMENTO A CATENA PALLINO E BOCCE (giocata regolamentare)

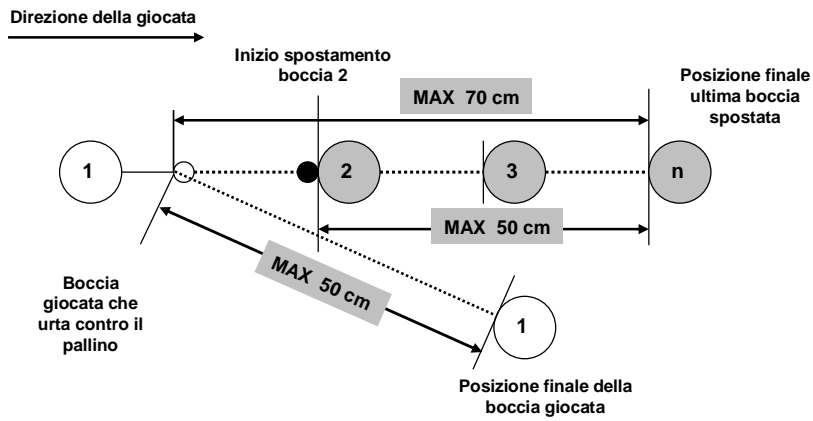
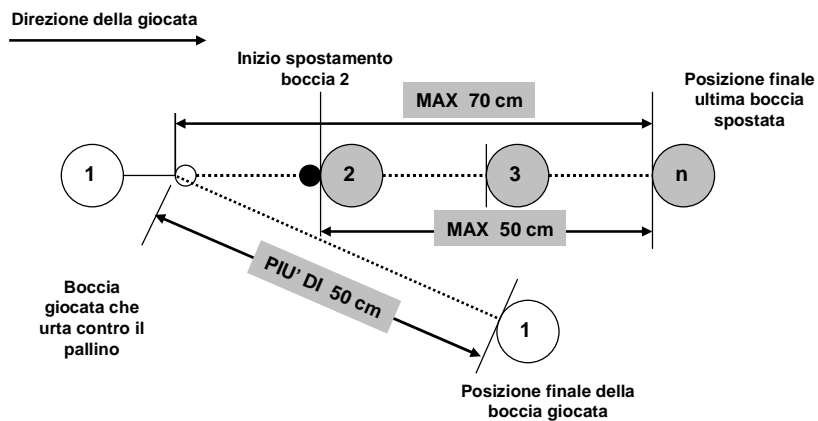
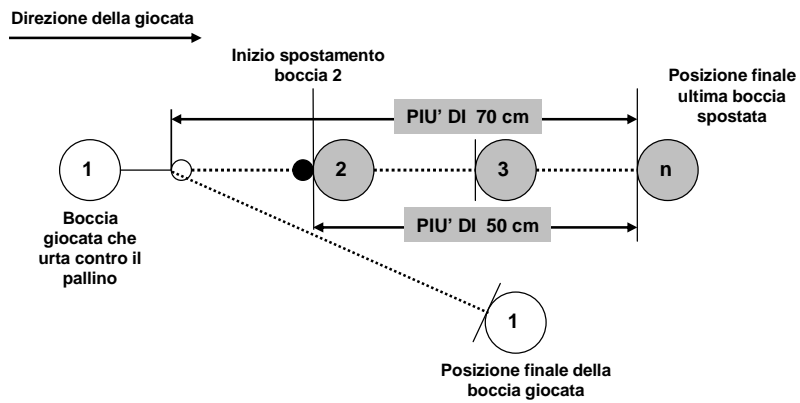


Fig. 8: SPOSTAMENTO A CATENA PALLINO E BOCCIE (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **pezzi a posto**). La boccia giocata è **valida** (rimane nella posizione acquisita), ma il pallino e le bocce spostate possono (RDV) essere **rimessi** nelle posizioni che occupavano prima dello spostamento.

Fig. 9: SPOSTAMENTO A CATENA PALLINO E BOCCE (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **bocce nulla**). La bocce giocata può (RDV) essere dichiarata **nulla** e rimossa dalla corsia e quindi tutti i pezzi spostati devono essere **rimessi** nella posizione che occupavano prima dello spostamento.

Fig. 10: SPOSTAMENTO A CATENA BOCCE E PALLINO (giocata regolamentare)

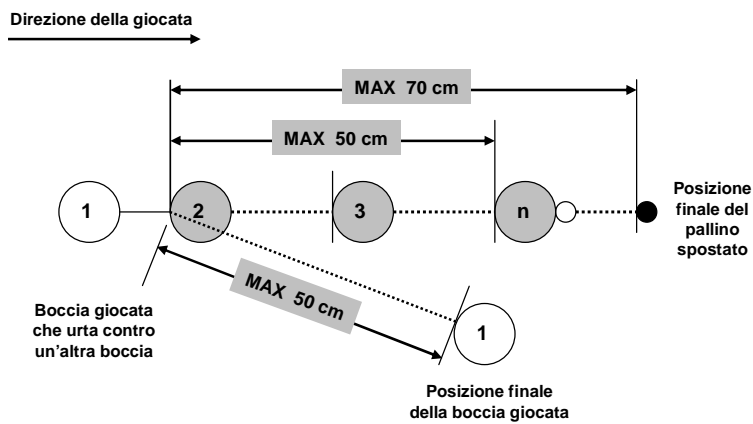
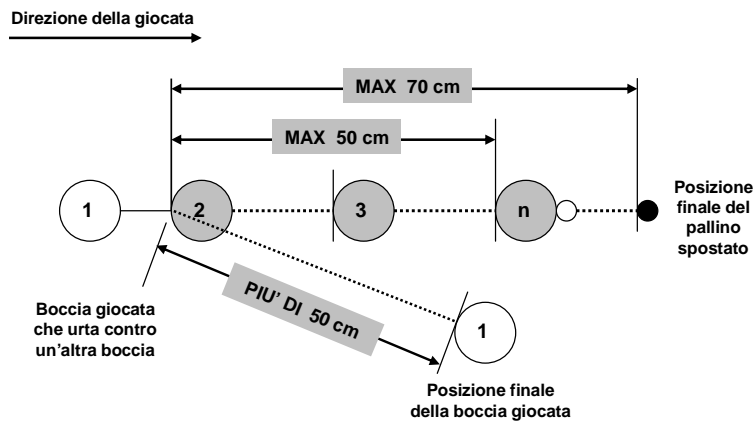
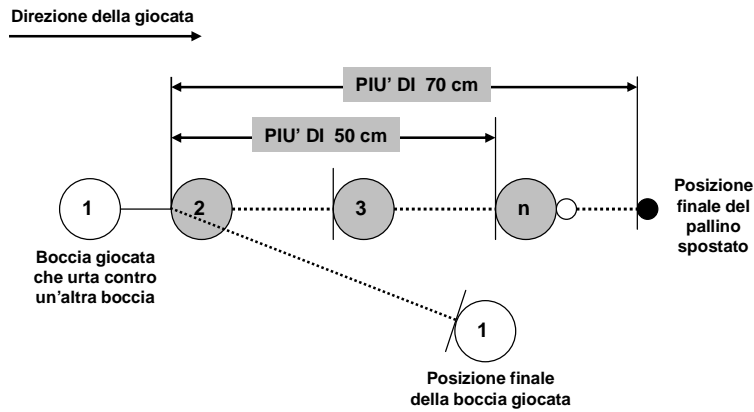


Fig. 11: SPOSTAMENTO A CATENA BOCCE E PALLINO (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **pezzi a posto**). La boccia giocata è **valida** (rimane nella posizione acquisita), ma il pallino e le bocce spostate possono (RDV) essere **rimessi** nelle posizioni che occupavano prima dello spostamento.

Fig. 12: SPOSTAMENTO A CATENA BOCCE E PALLINO (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **boccia nulla**). La boccia giocata può (RDV) essere dichiarata **nulla** e rimossa dalla corsia e quindi tutti i pezzi spostati devono essere **rimessi** nella posizione che occupavano prima dello spostamento.

Fig. 13: SPOSTAMENTO A CATENA BOCCIE E PALLINO (giocata regolamentare)

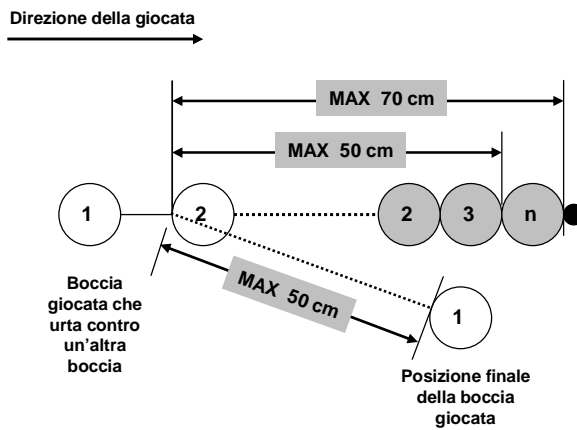
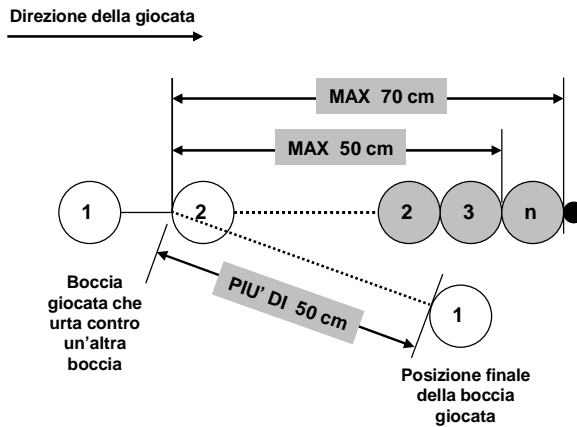
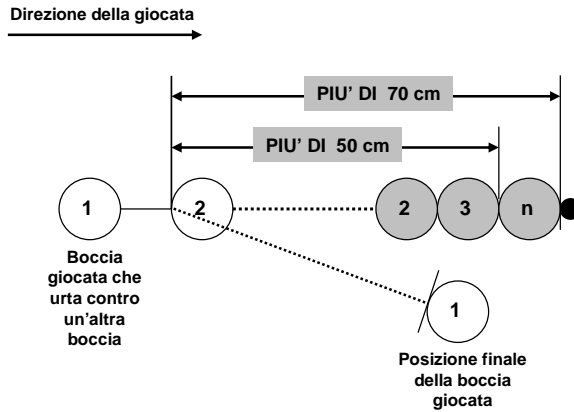


Fig. 14: SPOSTAMENTO A CATENA BOCCIE E PALLINO (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **pezzi a posto**). La boccia giocata è **valida** (rimane nella posizione acquisita), ma il pallino e le bocce spostate possono (RDV) essere **rimessi** nelle posizioni che occupavano prima dello spostamento.

Fig. 15: SPOSTAMENTO A CATENA BOCCE E PALLINO (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **boccia nulla**). La boccia giocata può (RDV) essere dichiarata **nulla** e rimossa dalla corsia e quindi tutti i pezzi spostati devono essere **rimessi** nella posizione che occupavano prima dello spostamento.

Fig. 16: SPOSTAMENTO MULTIPLO (giocata regolamentare)

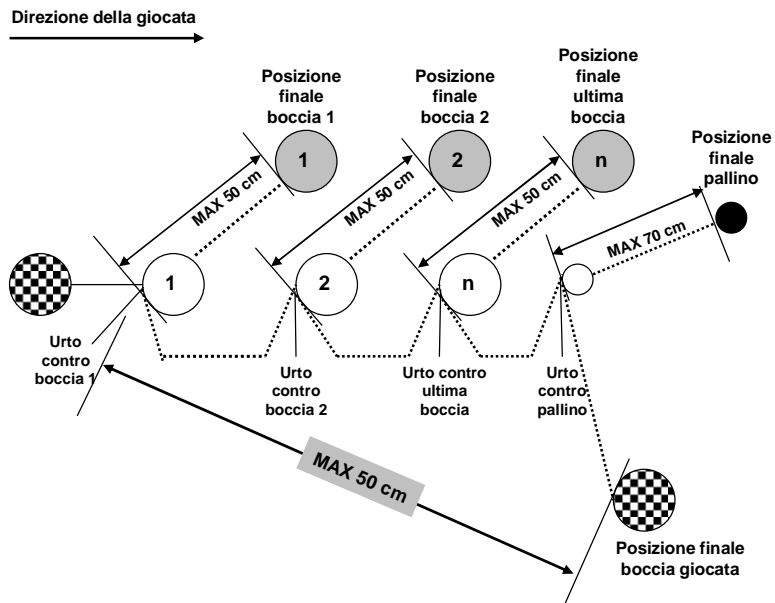
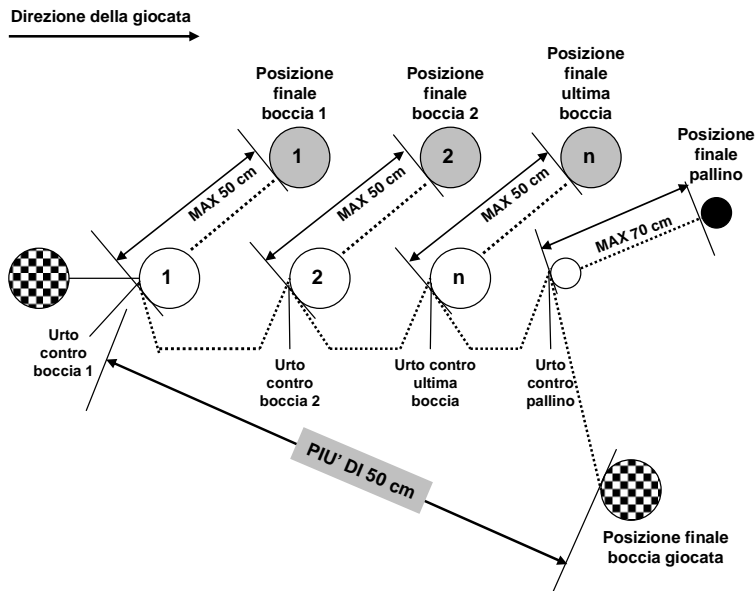
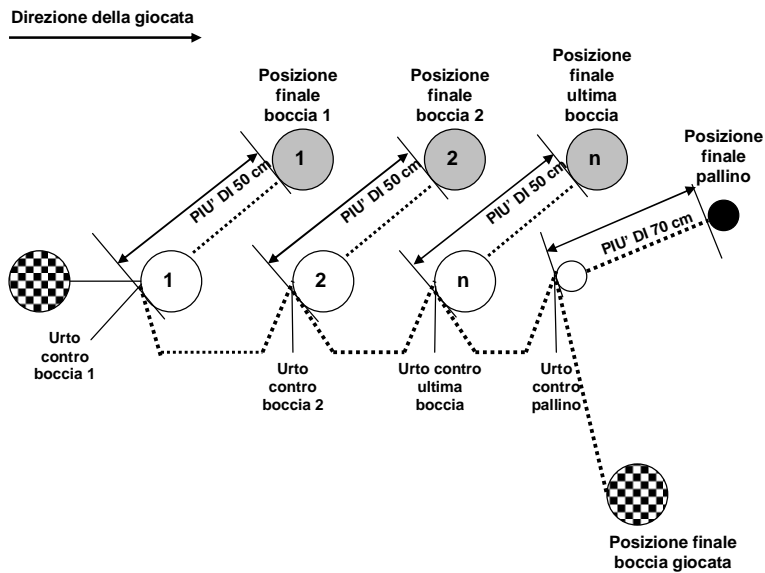


Fig. 17: SPOSTAMENTO MULTIPLO (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **pezzi a posto**). La boccia giocata è **valida** (rimane nella posizione acquisita), ma il pallino e le bocce spostate possono (RDV) essere **rimessi** nelle posizioni che occupavano prima dello spostamento.

Fig. 18: SPOSTAMENTO MULTIPLO (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **boccia nulla**). La boccia giocata può (RDV) essere dichiarata **nulla** e rimossa dalla corsia e quindi tutti i pezzi spostati devono essere **rimessi** nella posizione che occupavano prima dello spostamento.