



MODIFICATIONS DU RÈGLEMENT TECHNIQUE

**Votées par le Comité directeur du 28 mai 2026 pour application au
15 septembre 2026**

1. DÉROULEMENT DU JEU

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.

2. POINTS À FAIRE - DURÉE DE LA PARTIE

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.

3. GAIN DE LA PARTIE

Épreuve de point : Modalités

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.

4. OBJETS DERANGÉS PENDANT LA MESURE

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.

5. BOULE D'UN AUTRE JOUEUR JOUÉE PAR ERREUR

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

6. POSITION

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 ²de l'arbitre.

- Observation au joueur (carton blanc)
- 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.**

7. ÉLOIGNEMENT DU CADRE

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

8. 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 2ème ligne ou ligne maximum), enlever les obstacles fortuits, et préparer la donnée au point.**

9. SANCTIONS APPLICABLES AUX JOEURS

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.

H. Irrégularités graves

Le joueur qui, volontairement durant la partie, change de boule.

10. OBJETS PERDUS

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

11. VALIDITÉ DU LANCEMENT DU BUT

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.

12. 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.

13. TEMPS ACCORDÉ POUR JOUER UNE BOULE

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

14. CONDITIONS DU POINT RÉGULIER

Une boule pointée est régulière lorsqu'elle :

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

Ces trois conditions doivent être remplies simultanément.

15. 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.