



Règles du boulingrin

Traduit des règles Swissbowls

SWISS B+WLS

Version 1.02.2026



Règles du jeu Boulingrin – traduit de la version du 01.02.2026 de Swiss Bowls

Approbation par voie de circulation

Spirit of Bowls

1. Les joueurs doivent se présenter par leur prénom avant le match.
2. Les échecs des adversaires ne doivent pas être « célébrés ».
3. Le perdant doit féliciter le gagnant après le match.
4. Le gagnant invite le perdant à prendre un apéritif après le jeu.
5. Personne ne doit circuler, parler à un joueur ou le déranger lorsqu'il est en train de jouer le jack / la boule.
6. Après son lancer, chaque joueur doit s'écarter d'un mètre afin de permettre à son adversaire de suivre la trajectoire du jack / de la boule.
7. Les joueurs ne doivent pas s'approcher du tapis ou de la trajectoire de la boule lorsque l'adversaire est sur le point de jouer.
8. La recommandation de faire rouler la boule plutôt que de la lancer est très importante et doit toujours être respectée.
9. Les vêtements doivent être confortables et soignés. Il n'y a que peu d'excuses pour une apparence négligée.
10. Les téléphones portables et les pagers ne doivent pas être allumés ni utilisés.
11. Il est interdit de manger et de fumer sur le terrain (pendant le jeu).



Table des matières

1. Joueurs / Équipes	4
1.1. Simples	4
1.2. Équipes	4
2. Jeu et classement (généralités)	4
2.1. Set	4
2.2. Jeu	4
2.3. Classement	4
2.4. Échauffement	5
2.5. Tirage au sort	5
2.6. Évaluation du jeu	5
2.7. Critères de classement	5
3. Matériel de jeu et divers	6
3.1. Jack – au début de l’end	6
3.2. Jack et toucher pendant le jeu	6
3.3. Boules	6
3.4. Tapis de jeu	7
3.5. Voir la situation de jeu	7
3.6. Marqueurs	7
4. Dimensions du terrain	9
Situation terrain sans fossé	10
5. Explication des termes	11

1. Joueurs / équipes

1.1 Simple

2 joueurs jouent l'un contre l'autre dans un ordre alterné avec 4 boules par end.

1.2 Équipes

1.2.1 Paires

2 joueurs par équipe avec 4 à 8 boules par équipe (2x2, 2x3, 2+4+2, etc...) par end. Le front et le backend (ordre des joueurs) restent inchangés pour toute la partie.

1.2.2 Triplettes

3 joueurs par équipe avec 6 ou 9 boules par équipe (3x2 ou 3x3) par end. Les positions des joueurs (Lead, Second et Third/ Skip) restent inchangées pour toute la partie.

1.2.3 Quadrettes

4 joueurs par équipe avec 8 ou 12 boules par équipe (4x2 ou 4x3) par end. Les positions des joueurs (Lead, Second et Third/ Skip) restent inchangées pour toute la partie.

2. Jeu et classement (général)

2.1 Set

Un set se compose de 5-18 ends.

2.2 Jeu

Un match se compose de 2 sets de 5-9 ends, 1 set jusqu'à 18 points ou 1 set à 21 points.

2.3 Classement

2.3.1 Gagner un set

Un set est gagné par la partie qui a le plus de points sur tous ends. Si le nombre de points est identique, le set est considéré comme nul.

2.3.2 Gagner une partie

Un match est gagné par la partie qui a remporté le plus de sets.

Tournoi : l'organisateur est libre de décider si et quand il faut jouer avec ou sans tie-break et quand.

Au cours du tour préliminaire (round robin, matchs de groupe), il peut y avoir des matchs nuls (1 ou 2 points par partie).

Lors des phases éliminatoires, des tie-breaks sont joués, seul le résultat final sera pris en compte – le nombre de tirs n'a aucune importance (1 manche ou au meilleur des 3 manches).

Lors des matchs de qualification (pour les CS ou les événements internationaux), les tie-breaks peuvent déjà être joués dans le round-robin. Selon le règlement du tournoi, les tirs peuvent également être comptés lors des tie-breaks, sur 3 manches, avec une manche supplémentaire en cas d'égalité.

2.3.3 End nul

Une finale est considérée comme une finale nulle (0:0) lorsque deux boules adverses touchent tous les deux le jack ou que le shot ne peut pas être déterminé de manière univoque en mesurant avec les moyens à disposition.

2.4 L'échauffement

- Le règlement du tournoi prévoit ou non un échauffement.
- Au lieu de l'échauffement, il peut également être décidé que seule 1 boule compte dans la première ou les deux premières manches (même si plusieurs boules sont plus proches que la boule la plus proche de l'adversaire).

2.4 Tirage au sort (toss)

- Au début du jeu, un toss détermine l'option de sélection, c'est-à-dire que celui qui gagne le toss a le choix de commencer le jeu ou de le confier à son adversaire.
- Au cours d'un set, l'équipe victorieuse de l'end terminé doit commencer l'end suivant.
- Le gagnant du premier set commence le deuxième set ; en cas d'égalité au premier set, l'équipe qui a gagné le dernier end du premier set commence le jeu.
- Avant le début d'un tie-break, l'option de sélection est à nouveau tirée. Les ends suivants sont commencés par l'équipe qui a gagné le premier end.

2.6 Évaluation du jeu

- Par set gagné = 2 points / en cas de set nul = 1 point par set.
- Un forfait est déclaré quand :
 - Quiconque n'est pas prêt pour la première boule 5 minutes après le début du match perd le premier set.
 - Quiconque n'est pas prêt pour première boule 20 minutes après le début du programme perd le deuxième set
 - En cas de retard dans le programme de jeu, les 5/20 minutes à partir du début des autres parties s'appliquent.
 - Le nombre de points, d'ends et de shots attribués pour une victoire par forfait par set est déterminé en fonction du nombre d'ends joués.

Par exemples :

Victoire par forfait = 2 points, 5 ends, 7 shots par set (pour 7 ends par set)

Victoire par forfait = 2 points, 7 ends, 9 shots par set (pour 9 ends par set)

2.7 Critères de classement

Les critères suivants s'appliquent au classement final d'un tournoi ou au classement intermédiaire avant les finales :

1. le nombre de points de match/set obtenus
2. la différence de points
3. le nombre de points réalisés
4. le nombre d'ends gagnés
5. la rencontre directe
6. jeu de boules

Selon le tournoi / le championnat, d'autres ordres et critères peuvent être appliqués (p. ex. points / ends / boules).

3. Matériel de jeu et divers

3.1 Jack au début de l'end

- Le Jack est joué par la partie qui commence l'end.
- Le Jack doit s'arrêter à une distance minimale de 18 m (20 m à partir de la ligne de fond, si le tapis de jeu est à 2 m du fossé). Pour chaque mètre ou marque où le tapis de jeu se trouve plus en avant, la distance minimale du jack se déplace également du même nombre de mètres ou de marques vers l'arrière. Il doit alors toucher au moins la marque correspondante la plus courte dans la tête du jeu.
- Si le jack s'arrête à moins de 2 mètres de la ligne de fond dans la tête du jeu, il est placé sur la ligne centrale à une distance de 2 mètres de la ligne de fond.
- Si le jack est joué à l'arrière ou sur le côté, ou s'il n'atteint pas la longueur minimale, il n'est pas valable et le joueur adverse peut replacer le tapis et jouer le jack. Si le jack joué par l'adversaire n'est pas valable non plus, il est placé sur la ligne centrale à la longueur maximale du jack et le joueur qui a ouvert peut replacer le tapis à l'un des points de repère.

3.2 Jack et Toucher pendant le jeu

- Si le jack quitte la piste latéralement, y compris en touchant le coin du terrain, il est replacé sur le point de repositionnement correspondant (à 150 cm à gauche et à droite de la ligne centrale, sur la ligne à 2 m devant le fossé, ou, selon l'installation, uniquement sur la ligne centrale à 2 m devant le fossé, conformément aux dimensions de la piste pour les Swiss Bowls du 27.12.2025). Si le point de repositionnement est masqué par une boule, le jack est placé à côté de la boule vers le centre de la piste.
- Si la boule qui a touché le jack ("toucher") quitte la piste latéralement, y compris si elle touche le coin du terrain, elle n'est pas valable et doit être retiré du jeu.
- Le jack et le toucher sont placés à une distance de 15 cm du bord du terrain, à l'endroit où ils ont quitté le terrain vers l'arrière. Si la position exacte ne peut être déterminée de manière décisive pour le jeu, la manche doit être répétée. Si le jack et le toucher ont quitté la piste au même endroit, le Jack est placé à côté de la boule, dans l'ordre dans lequel ils ont roulé au-delà du bord du terrain.
- Le jack et le toucher dans le fossé sont marqués et, s'ils sont déplacés, remis à leur place initiale.

Sur les installations conformes à la fédération mondiale World Bowls, le fossé et la paroi arrière sont soumis à la règle suivante :

- Si le Jack ou le Toucher rebondit sur le mur arrière de la piste, il reste à l'endroit où il a été placé sur le terrain.

3.3 Boules

Pour être valable, une boule doit s'arrêter au moins après le milieu de la piste (milieu entre les 2 fossés).

- Si une boule sort de la piste (sur le côté ou à l'arrière), elle n'est pas valable (exception voir point 3.2).
- Après que toutes les boules ont été jouées en une seule fois ou se sont arrêtés, une partie peut demander une fenêtre de temps de 30 secondes. Pendant ces 30

secondes, une boule qui se pose/basculé encore sans influence extérieure est considéré comme une boule valable dans la position finale basculée.

- L'avant-dernière boule d'une fin de partie ne doit pas être joué.

3.4 Tapis de jeu

- Le tapis est placé par le joueur qui commence, dans le sens de la longueur, avec le bord avant, sur une marque de jeu, au minimum 2 mètres avant le fossé, au maximum sur la longueur de Jack la plus courte, au centre de la piste.
- Le tapis de jeu peut être placé à n'importe quel autre "mètre" des marques. Pour chaque mètre ou marque où le tapis est placé plus en avant, la distance minimale du jack se déplace également du même nombre de mètres ou de marques vers l'arrière.
- Le joueur qui lance doit avoir un pied en contact avec le tapis ou au-dessus (90°) pendant le lancer, jusqu'à ce que la boule ait quitté la main de lancer.

3.5 Voir la situation de jeu

- Les joueurs/joueuses actifs se tiennent dans la zone de lancer, derrière le centre de la piste.
- Chaque équipe peut voir la situation dans la tête au maximum une fois par end par le joueur qui joue. Cela ne doit pas nécessairement se faire avant de jouer la dernière boule.
- Si cette règle n'est pas respectée parce que le joueur a vu plusieurs fois la situation dans la tête pendant le même end, la boule suivante ne peut plus être jouée.
- Lors de l'observation de la situation de jeu, la boule à jouer doit être laissée dans la zone de jeu, sur ou derrière le tapis de jeu. En cas de dépassement de la zone de jeu avec la boule, cette boule est considérée comme jouée.
- Un joueur peut suivre directement la boule qu'il a joué, mais doit se tenir immobile à l'arrière de la tête le plus rapidement possible lorsque sa boule s'est arrêtée, afin de ne pas gêner son adversaire lors de la remise.

3.6 Marqueurs (toutes les désignations sont bien entendu « neutres pour les sexes »)

Un « marqueur » doit être utilisé dans chaque match de simples. Dans la mesure du possible, chaque club désigne un « responsable » qui veille à ce qu'un marqueur de son club (participant ou accompagnateur connaissant les règles) soit prêt au début du match. Si cela n'est pas possible pour un club, le responsable du club se concerte avec l'organisateur avant le début du tournoi. Dans ce cas, l'organisateur doit désigner un marqueur.

Tâches du marqueur

Le marqueur se comporte de manière neutre et ne fait de lui-même aucune remarque de quelque nature que ce soit et n'exerce aucune influence active sur le déroulement du jeu !

- Ce n'est que sur demande du joueur actif qu'il donne des informations (en son âme et conscience) sur : l'emplacement du jack, le shot, la seconde, la distance entre le shot et le jack.
- Place le jack au milieu du terrain

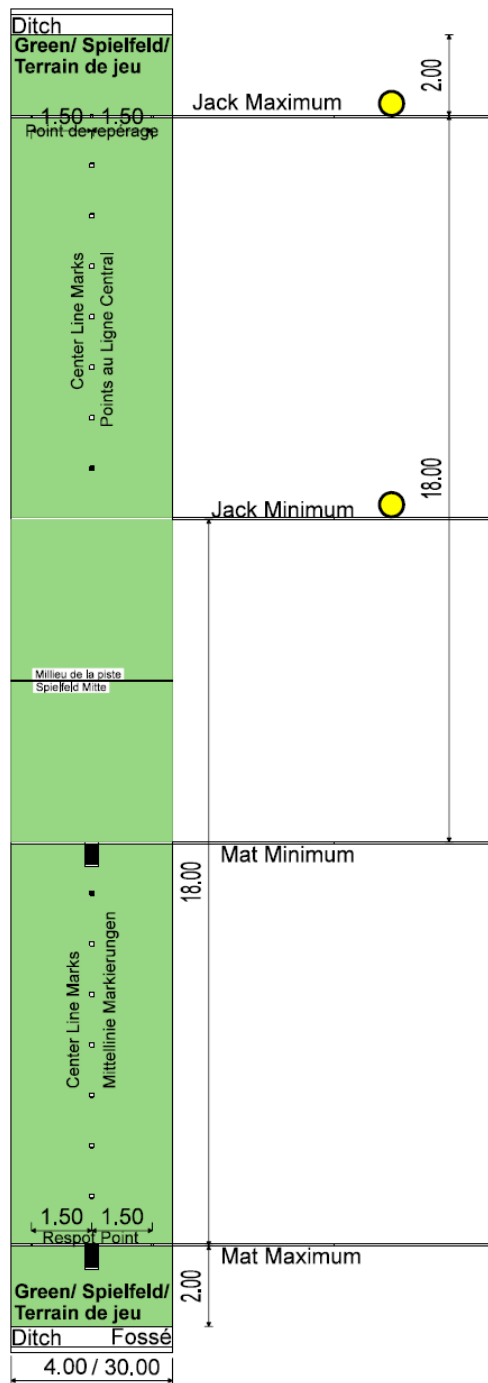
- Observe où jack quitte le terrain et le place sur le point de repositionnement correspondant ou à 15 cm du bord du terrain dans le "fossé".
- Marque le "toucher".
- Observe où un "toucher" quitte le terrain vers l'arrière et le place à 15 cm du bord du terrain dans le "fossé". Si le "toucher" quitte le terrain sur le côté, il est retiré et placé derrière la barre du "fossé".
- Marque la position du Jack et des "toucher" dans le "fossé".
- Tient à jour la carte de score
- Compare le résultat de la carte de score avec le résultat sur le tableau de score à tout moment (est utilisé par les joueurs ou un assistant).
- Observe la mesure (effectuée par les joueurs eux-mêmes) et signale aux joueurs les irrégularités de la mesure, ou peut, avec l'accord du joueur, prendre la mesure de l'adversaire.
- Mesure lui-même les scores, en accord avec les joueurs.
- Est responsable du fait que les joueurs signent la carte de score à la fin du match.

4. Mesures des pistes

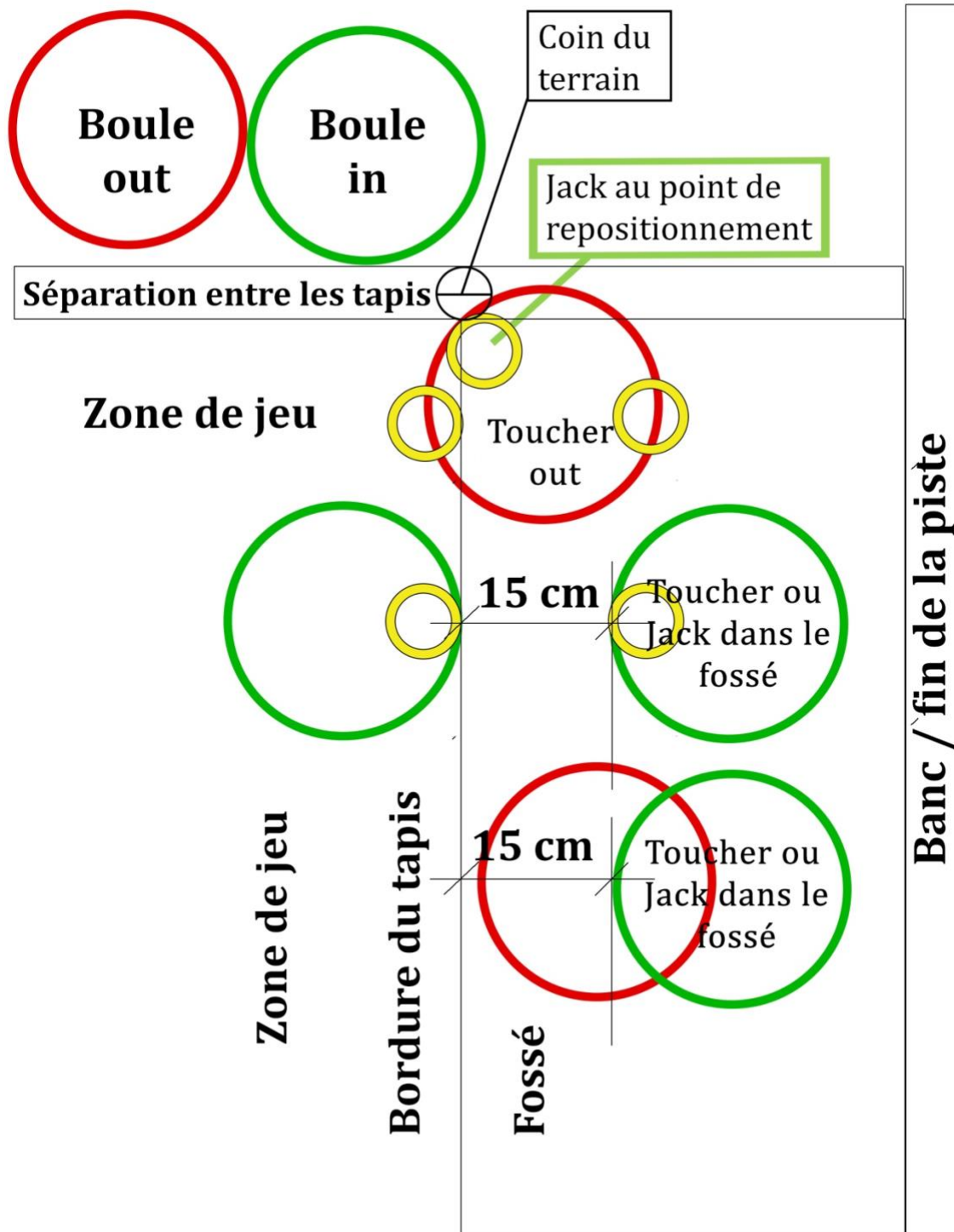
Les dimensions 4,00/30,00 m du terrain correspondent à un rapport possible, certaines pistes pouvant également atteindre 40 m de long.

Afin de mieux répondre aux exigences de World Bowls, il serait souhaitable de jouer sur des pistes de plus de 31,00 m de long et de plus de 4,60 m de large à l'intérieur (à l'extérieur, plus de 4,30 m). Dans les salles, les tapis peuvent être rapprochés afin qu'il n'y ait plus qu'un seul fossé latéral par piste.

SPIELFELD MASSE - MESURES DES PISTES - SWISS BOWLS



Pistes sans fossé : situation dedans ou dehors



5. Explication des termes

Terme (anglais)	Signification
Backend/ Skip	Joueur n°2 dans une équipe de 2
Bank	Contour du rink (en dehors du fossé)
Bias	Forme de la boule qui donne une trajectoire courbe
Bowls	Boule qui répond aux exigences et aux normes
Ditch	Fossé, derrière la ligne de fond aux deux extrémités du ring
End	Une manche jusqu'à ce que tous les boules aient été joués
Frontend/lead	Joueur n°2 dans une équipe de 2
Game	Un match complet avec des ends et des sets (éventuellement avec des tie-breaks)
Jack	Boule-cible, qui est placée au début du end par le lead de l'équipe qui commence.
Marker	Marqueur
Mixed-Pairs	Match avec dans chaque équipe 1 homme et 1 femme
Pairs	Match avec 2 joueurs dans chaque équipe
Respotting Point	Point de repositionnement. Si le Jack quitte la piste latéralement pendant le jeu, il est placé sur le point de repositionnement à droite ou à gauche selon le côté où il est sorti.
Rink	Piste de jeu ; longueur 30m, hors-fossé, largeur 4 mètres. Selon WB : Indoor L=> 31.00m, B= 4.60m, Outdoor B=> 4.30m
Round-Robin	Mode de jeu : chacun contre chacun (à l'intérieur du groupe)
Set	Manche avec un certain nombre de ends
Shot	Meilleure boule
Shots	Toutes les boules qui marquent
Single	Match avec uniquement 2 joueurs l'un contre l'autre
Terrain de jeu	Zone entre les fossés avec délimitation latérale
Take Out	Une boule jouée rapidement avec l'objectif de déplacer des boules et/ou le jack.
Tie-Break	Meilleur des 1-3 ends (avec ou sans notation des tirs)
Toss	Tirage au sort pour déterminer qui peut décider de commencer le jeu ou non ou de laisser l'adversaire commencer. Le toss peut se faire par : - lancer une pièce de monnaie (pile ou face) - Faire rouler une boule (logo grand ou petit)
Toucher	Boule qui touche le jack après le lancer. Cette boule est marquée avec un spray de craie. Si un toucher est déplacé dans le fossé, il y reste et est valable.