

# **FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL**



## **RÈGLEMENT OFFICIEL DU JEU PROVENÇAL**

### **DISPOSITIONS GÉNÉRALES**

#### **Article 1 – Formation des équipes**

Le Jeu Provençal est un sport qui oppose :

- 3 joueurs à 3 joueurs (triplettes).
- Il peut aussi mettre face à face :
- 2 joueurs à 2 joueurs (doublettes) ;
- 1 joueur à 1 joueur (tête-à-tête).

En triplètes, chaque joueur dispose de 2 boules.

En doublettes, et en tête-à-tête, chaque joueur dispose de 3 boules.

Toute autre formule est interdite.

#### **Article 2 – Caractéristiques des boules agrées**

Le Jeu Provençal se joue avec des boules agrées par la F.I.P.J.P. et répondant aux caractéristiques suivantes :

- 1) Être en métal ;
- 2) Avoir un diamètre compris entre 7,05 cm. (minimum) et 8 cm. (maximum) ;
- 3) Avoir un poids compris entre 650 grammes (minimum) et 800 grammes (maximum).  
Le label (marque du fabricant) et le chiffre du poids doivent être gravés sur les boules et être toujours lisibles ;

Pour les compétitions réservées aux jeunes âgés de 11 ans et moins, sont autorisées les boules de 600 grammes et de 65 mm de diamètre, à condition qu'elles soient fabriquées dans un label homologué.

- 4) N'être ni plombées, ni sablées. De façon générale, elles ne doivent ni avoir été truquées ni avoir subi de transformation ou modification après usinage par les fabricants agrées. Il est notamment interdit de les recuire pour modifier la dureté donnée par le fabricant.

Toutefois les nom et prénom du joueur (ou les initiales) peuvent y être gravés ainsi que divers logos et sigles, conformément au Cahier des Charges relatif à la fabrication des boules.

#### **Article 2 bis – Sanctions pour boules non conformes**

Tout joueur coupable d'une infraction aux dispositions de l'alinéa 4) de l'article précédent est immédiatement exclu de la compétition, ainsi que son ou ses partenaires.

Si une boule non truquée, mais usagée ou de fabrication défectueuse, ne subit pas avec succès les examens de contrôle ou ne répond pas aux normes figurant dans les alinéas 1), 2) et 3) de l'article précédent, le joueur doit la changer. Il peut aussi changer de jeu.

Les réclamations portant sur ces trois alinéas et formulées par des joueurs, ne sont recevables qu'avant le début de la partie. Ces derniers ont donc intérêt à s'assurer que leurs boules et celles de leurs adversaires répondent bien aux normes édictées.

Les réclamations fondées sur l'alinéa 4) sont recevables toute la partie, mais elles ne peuvent être formulées qu'entre deux mènes.

Néanmoins à compter de la troisième mène, s'il s'avère qu'une réclamation à l'encontre des boules de l'adversaire est sans fondement, trois points seront ajoutés au score de ce dernier.

L'arbitre ou le Jury peuvent, à tout moment, procéder au contrôle des boules d'un ou plusieurs joueurs.

### **Article 3 – Buts agréés**

Les buts sont en bois, ou en matière synthétique portant le label du fabricant et ayant fait l'objet d'une homologation de la F.I.P.J.P., en application du Cahier des Charges spécifique relatif aux normes requises.

Leur diamètre doit être de 30 mm. (tolérance : + ou - 1mm).

Les buts peints sont autorisés, mais ne doivent pas pouvoir être ramassés avec un aimant.

### **Article 4 – Licences**

Avant le début d'une compétition, chaque joueur doit présenter sa licence. Il doit aussi la présenter à toute demande de l'arbitre ou de son adversaire, sauf si elle a été déposée à la table de marque.

## **JEU**

### **Article 5 – Terrains réglementaires**

Le Jeu Provençal se pratique sur tous les terrains. Cependant, par décision du Comité d'Organisation ou de l'arbitre, les équipes peuvent être tenues de se rencontrer sur un terrain délimité. Dans cette éventualité, ce dernier doit avoir, les dimensions minimales suivantes : 4 m. de largeur et 24 m. de longueur.

Lorsque des terrains de jeu sont placés bout à bout, les lignes de fond de jeu sont considérées comme lignes de perte.

Lorsque les terrains de jeu sont clos par des barrières, celles-ci doivent se trouver à une distance minimale de 1,50 m. de la ligne extérieure des terrains de jeu.

Les parties se jouent en 13 points, avec possibilité de les faire disputer jusqu'au quarts de finale en 11 points.

Cette dernière possibilité sera supprimée dans les compétitions où aura été institué le "point de mène". Il s'agira de donner un point supplémentaire à chaque mène à l'équipe qui marquera, sauf dans le cas où ce "point de mène" donnerait la victoire, celle-ci ne pouvant être acquise que par un point marqué dans le jeu.

Le point de mène est interdit lors des qualifications à un Championnat de France et dans certaines compétitions organisées avec des parties en temps limité.

### **Article 6 – Début du jeu ; règlement concernant le cercle**

Les joueurs doivent procéder à un tirage au sort pour déterminer laquelle des deux équipes choisira le terrain et lancera la première le but.

En cas d'affectation d'un terrain par les organisateurs, le but doit être lancé sur le terrain imparti. Les équipes concernées ne peuvent se rendre sur un autre terrain sans l'autorisation de l'arbitre.

N'importe lequel des joueurs de l'équipe ayant gagné le tirage au sort choisit le point de départ et trace **ou pose** sur le sol un cercle tel que les pieds de tous les joueurs puissent y être posés entièrement. Toutefois il ne peut mesurer moins de 35 cm, ni plus de 50 cm de diamètre.

**En cas de cercle matérialisé, celui-ci doit être rigide et avoir un diamètre de 50 cm (tolérances + ou - 2 mm) et posséder une ouverture positionnée à l'arrière dont la corde est de 35 cm. Les cercles matérialisés sont utilisables sur décision de l'organisateur qui doit les fournir.**

Ce cercle, valable pour les trois jets consécutifs auxquels a droit l'équipe, doit être tracé **ou positionné** à plus d'un mètre de tout obstacle et, dans les compétitions en terrain libre, à au moins deux mètres d'un autre cercle de lancement utilisé.

L'équipe qui va lancer le but doit effacer tous les cercles de lancement situés à proximité de celui qu'elle va utiliser.

L'intérieur du cercle peut être nettoyé entièrement durant toute la mène mais devra être remis en l'état à la fin de celle-ci.

Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit.

Le lancer du but par un joueur d'une équipe n'implique pas qu'il soit dans l'obligation de jouer le premier.

**Il sera fait obligatoirement un pas pour lancer le but.**

#### Pour pointer :

**Au départ le joueur doit avoir les pieds placés entièrement dans le cercle. Il sera fait obligatoirement un pas, sans sortir du cercle le pied qui y est resté et sans faire un saut. Ce pas ne peut se faire qu'en terrain autorisé.**

**Après avoir fait son pas, le joueur doit :**

**- soit se tenir sur une jambe lorsqu'il envoie la boule sans que la jambe en suspension ne dépasse la jambe d'appui, en ce cas, le pied qui a quitté le cercle ne peut être à nouveau appuyé au sol que lorsque la boule a quitté la main. Lorsque le pied resté dans le cercle a été soulevé, le joueur ne peut plus déplacer, tourner ou faire pivoter l'autre pied.**

**- soit laisser les deux pieds par terre, mais il ne peut déplacer le pied resté dans le cercle.**

**- ou encore pour les handicapés des membres inférieurs et les joueurs âgés de plus de 65 ans, ramener le pied resté dans le cercle à hauteur de l'autre sans le dépasser.**

#### Pour tirer :

**Il sera fait obligatoirement trois pas pour tirer. Au départ le joueur doit avoir au moins un pied entièrement dans le cercle. En aucun cas, un pied ne doit dépasser le bord du cercle le plus proche du but. Le tireur ne peut effectuer le mouvement ou petit pas supplémentaire du pied placé dans le cercle et qui est désigné sous le nom de choc.**

Il doit lâcher sa boule à la fin du troisième pas, c'est-à-dire au moment du troisième appui de l'un de ses pieds et au plus tard avant le quatrième appui.

Pour les joueurs évoluant en fauteuil roulant, au moins une roue doit reposer à l'intérieur du cercle.

Les unijambistes ont la possibilité d'utiliser leurs béquilles pour effectuer leur pas.

### **Article 7 – Distances réglementaires pour le lancer du but**

Pour que le but lancé par un joueur soit valable, il faut :

- 1) Que la distance le séparant du bord intérieur du cercle de lancement soit de :
  - 12 mètres minimum et 15 mètres maximum pour les Minimes,
  - 13 mètres minimum et 17 mètres maximum pour les cadets.
  - 15 mètres minimum et 20 mètres maximum pour les Juniors et les Seniors.
- 2) Que le cercle de lancement soit à un mètre minimum de tout obstacle.
- 3) Que le but soit, au minimum, à 1 mètre latéralement et à 3 mètres en profondeur de tout obstacle et de la limite la plus proche d'un terrain interdit.
- 4) Les 3 mètres en profondeur s'apprécient d'une ligne allant du milieu du cercle au-delà du but et à 50 centimètres sur les côtés de ce dernier.
- 5) Qu'il soit visible du joueur dont les pieds sont placés aux extrémités intérieures du cercle et dont le corps est absolument droit. En cas de contestation sur ce point, l'arbitre décide sans appel si le but est visible.

A la mène suivante, le but est lancé à partir d'un cercle tracé autour du point où il se trouvait à la mène précédente, sauf dans les cas suivants :

- Le cercle se situerait ainsi à moins d'un mètre d'un obstacle.
- Le lancer du but ne pourrait se faire à toutes distances réglementaires.

Dans le premier cas, le joueur trace le cercle à la limite réglementaire de l'obstacle.

Dans le deuxième cas, le joueur peut reculer, dans l'alignement du déroulement du jeu de la mène précédente, sans toutefois dépasser la distance maximale autorisée pour le lancer du but. Cette possibilité n'est offerte que si le but ne peut être lancé, dans une direction quelconque, à la distance maximale.

Si, après 3 jets consécutifs par la même équipe, le but n'a pas été lancé dans les conditions réglementaires ci-dessus définies, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de 3 essais et qui peut reculer le cercle dans les conditions prévues à l'alinéa précédent. Dans ce cas, le cercle ne peut plus être changé si cette équipe ne réussit pas ses 3 jets.

Le temps maximal pour effectuer ces 3 jets est d'une minute trente.

En tout état de cause, l'équipe qui a perdu le but après les 3 premiers jets, joue la première boule.

### **Article 8 – Validité du lancer du but**

Si le but est arrêté par l'arbitre, un joueur, un spectateur, un animal ou tout objet mobile, il n'est pas valable et doit être relancé sans que ce jet compte pour les trois auxquels l'équipe ou le joueur a droit.

Si, après le jet du but, une première boule est jouée, l'adversaire a encore le droit de contester sa position réglementaire. Si l'objection est reconnue valable, le but est relancé et la boule rejouée.

Pour que le but soit relancé, il faut que les deux équipes aient reconnu que le jet n'était pas valable ou que l'arbitre en ait décidé ainsi. Si une équipe procède différemment, elle perd le bénéfice du lancement du but.

Si l'adversaire a également joué une boule, le but est définitivement considéré comme valable et aucune réclamation n'est admise.

### **Article 9 – Annulation du but**

Le but est nul dans les 6 cas suivants :

- 1) Quand, le but est déplacé en terrain interdit même s'il revient en terrain autorisé. Le but à cheval sur la limite d'un terrain autorisé est bon. Il n'est nul qu'après avoir dépassé entièrement la limite du terrain autorisé ou la ligne de perte, c'est-à-dire lorsqu'il se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite. Est considéré comme terrain interdit, la flaque d'eau sur laquelle le but flotte librement.
- 2) Quand, se trouvant en terrain autorisé, le but déplacé n'est pas visible du cercle, dans les conditions prévues à l'article 7. Toutefois, le but masqué par une boule n'est pas nul. L'arbitre est autorisé à enlever momentanément une boule pour constater si le but est visible.
- 3) Quand le but est déplacé à plus de 40 mètres (pour les Juniors et les Seniors) ou 20 mètres (pour les Cadets et les Minimes) ou à moins de 6 mètres du cercle de lancement.
- 4) Quand, en terrains tracés, le but traverse plus d'un des jeux contigus au jeu utilisé, ou sort en fond de cadre.
- 4bis) Quand, dans les parties au temps se déroulant sur un seul terrain, le but sort du cadre attribué.
- 5) Quand le but déplacé est introuvable, le temps de recherche étant limité à 5 minutes.
- 6) Quand un terrain interdit se trouve entre le but et le cercle de lancement.

### **Article 10 – Déplacement des obstacles**

Il est formellement interdit aux joueurs de supprimer, déplacer ou écraser un obstacle quelconque se trouvant sur le terrain de jeu.

Toutefois, le joueur appelé à lancer le but est autorisé à tâter une donnée avec l'une de ses boules sans frapper plus de trois fois le sol.

Le joueur qui s'apprête à pointer, et lui seul, est aussi autorisé à tâter, de la même manière, une donnée qui, en aucun cas, ne devra excéder 50 cm de diamètre, à l'égaliser avec le pied, à la marquer d'un segment de droite de 30 cm au maximum dans le sens du jeu et ce pour chaque boule jouée.

Ce segment peut être effacé par les autres joueurs.

En outre, celui qui s'apprête à jouer ou l'un de ses partenaires peut boucher un trou qui aurait été fait par une boule jouée précédemment.

Pour non observation des règles ci-dessus, les joueurs encourent les sanctions prévues dans le chapitre «Discipline » article 34.

### **Article 10 bis – Changement de but ou de boule**

Il est interdit aux joueurs de changer de but ou de boule en cours de partie, sauf dans les cas suivants :

- 1) Il ou elle est introuvable, le temps de recherche étant limité à cinq minutes.
- 2) Il ou elle se casse : en ce cas le plus gros morceau est pris en considération. S'il reste des boules à jouer, il ou elle est immédiatement remplacé(e), après mesure éventuellement nécessaire, par une boule ou un but de diamètre identique ou avoisinant. A la mène suivante, le joueur concerné peut prendre un nouveau jeu complet.

# **BUT**

## **Article 11 – But masqué ou déplacé**

Si, au cours d'une mène, le but est inopinément masqué par une feuille d'arbre ou un morceau de papier, ces objets sont enlevés.

Si le but arrêté vient à se placer, en raison du vent ou de l'inclinaison du terrain, par exemple, il est remis à sa place primitive, à condition qu'il ait été marqué.

Il en va de même si le but est déplacé accidentellement par l'arbitre, un joueur, un spectateur, une boule ou un but provenant d'un autre jeu, un animal ou tout objet mobile.

Pour éviter toute contestation, les joueurs doivent marquer le but. Il ne sera admise aucune réclamation impliquant des boules ou un but non marqués.

Si le but est déplacé par l'effet d'une boule jouée de cette partie, il est valable.

## **Article 12 – Déplacement du but dans un autre jeu**

Si, au cours d'une mène, le but est déplacé sur un autre terrain de jeu, limité ou non, le but est bon, sous réserve des dispositions de l'article 9.

Les joueurs utilisant ce but attendront, s'il y a lieu, la fin de la mène commencée par les joueurs se trouvant sur l'autre terrain de jeu, pour finir la leur.

Les joueurs concernés par l'application de cet article doivent faire preuve de patience et de courtoisie.

A la mène suivante, les équipes continuent sur le terrain qui leur a été affecté et le but est relancé du point où il se trouvait lorsqu'il a été déplacé, sous réserve des dispositions de l'article 7.

## **Article 13 – Règles à appliquer si le but est nul**

Si, au cours d'une mène, le but est nul, trois cas se présentent :

- 1) Il reste des boules à jouer à chaque équipe : la mène est nulle.
- 2) Il reste des boules à une seule équipe : cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.
- 3) Les deux équipes n'ont plus de boules en main : la mène est nulle.

## **Article 14 – Placement du but après arrêt**

- 1) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un spectateur ou par l'arbitre, il conserve sa position.
- 2) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un joueur situé en terrain de jeu autorisé, son adversaire a le choix entre :
  - a) Laisser le but à sa nouvelle place ;
  - b) Remettre le but à sa place primitive ;
  - c) Placer le but dans le prolongement d'une ligne allant de sa place primitive à l'endroit où il se trouve, à la distance maximale de 40 mètres (20 mètres pour les Cadets et les Minimes) et de façon à ce qu'il soit visible.

Les alinéas b) et c) ne peuvent être appliqués que si le but a été préalablement marqué. Si tel n'est pas le cas, le but restera où il se trouve.

Si, après avoir été frappé, le but passe dans sa course en terrain interdit pour revenir finalement en terrain de jeu, il est considéré comme nul et il y a lieu d'appliquer les dispositions de l'article 13.

## **BOULES**

### **Article 15 – Jet de la première boule et des suivantes**

La première boule d'une mène est lancée par un joueur de l'équipe qui a gagné le tirage au sort ou qui a été la dernière à marquer. Par la suite, c'est à l'équipe qui n'a pas le point de jouer.

Le joueur ne doit s'aider d'aucun objet pour porter sa boule. Lorsqu'il joue sa dernière boule, il lui est interdit de disposer d'une boule supplémentaire dans l'autre main.

Les boules doivent être jouées une par une.

Toute boule lancée ne peut être rejouée. Toutefois, doivent être rejouées les boules arrêtées, ou déviées involontairement dans leur course entre le cercle de lancement et le but, par une boule ou un but provenant d'un autre jeu, par un animal, par tout objet mobile (ballon, etc...) et dans le cas prévu à l'article 8, deuxième paragraphe.

Il est interdit de mouiller boules ou but.

Avant de lancer sa boule, le joueur doit enlever de celle-ci toute trace de boue ou de dépôt quelconque, sous peine des sanctions prévues à l'article 34.

Si la première boule jouée se trouve en terrain interdit, c'est à l'adversaire de jouer puis alternativement tant qu'il n'y aura pas de boules en terrain autorisé.

Si aucune boule ne se trouve plus en terrain autorisé à la suite d'un tir ou d'un appoint, il est fait application des dispositions de l'article 28 relatives au point nul.

### **Article 16 – Attitude des joueurs et des spectateurs durant la partie**

Pendant le temps réglementaire donné à un joueur pour lancer sa boule, les spectateurs et les joueurs doivent observer le plus grand silence.

Les adversaires ne doivent ni marcher, ni gesticuler, ni rien faire qui puisse déranger le joueur. Seuls ses partenaires peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancement.

Les adversaires doivent se tenir au-delà du but ou en arrière du joueur et, dans les deux cas, de côté par rapport au sens du jeu et à au moins 2 mètres de l'un ou de l'autre.

Les joueurs qui n'observeraient pas ces prescriptions pourraient être exclus de la compétition, si, après avertissement de l'arbitre, ils persistent dans leur manière de faire.

### **Article 17 – Lancer des boules et boules sorties du terrain**

Nul ne peut, pour essai, lancer sa boule dans la partie. Les joueurs qui n'observeraient pas cette prescription pourraient être frappés des sanctions dans le chapitre « Sanctions » article 34.

En cours de mène, les boules sortant du cadre affecté sont bonnes (sauf application de l'article 18).

### **Article 18 – Boules nulles**

Toute boule est nulle dès qu'elle passe en terrain interdit, sauf dans le cas prévu au 3ème alinéa de l'article 23 ter. Une boule à cheval sur la limite d'un terrain autorisé est bonne. La boule n'est nulle qu'après avoir dépassé entièrement la limite du terrain autorisé, c'est-à-dire lorsqu'elle se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite. Il en va de même, quand, en terrain tracé, la boule traverse entièrement plus d'un des jeux latéralement contigus au jeu utilisé ou sort en fond de cadre..

Dans les parties au temps se déroulant sur un seul terrain une boule est nulle dans les mêmes conditions dès qu'elle sort entièrement du cadre affecté.

Si la boule revient ensuite en terrain de jeu, soit par la pente du terrain, soit parce qu'elle est renvoyée par un obstacle, mobile ou immobile, elle est immédiatement enlevée du jeu, et tout ce qu'elle a pu déplacer, après son passage en terrain interdit, est remis à sa place.

Toute boule nulle doit être immédiatement retirée du jeu. A défaut, elle sera considérée comme bonne dès qu'une boule aura été jouée par l'équipe adverse.

### **Article 19 – Arrêt d'une boule**

Toute boule jouée, arrêtée ou déviée par un spectateur ou par l'arbitre, conserve sa position à son point d'immobilisation.

Toute boule jouée, arrêtée ou déviée involontairement par un joueur de l'équipe à laquelle elle appartient, est nulle.

Toute boule pointée, arrêtée ou déviée involontairement par un adversaire, peut, au gré du joueur, être rejouée ou laissée à son point d'immobilisation.

Quand une boule tirée ou frappée, est arrêtée ou déviée involontairement par un joueur, son adversaire peut :

- 1) La laisser à son point d'immobilisation ;
- 2) La placer dans le prolongement d'une ligne, qui irait de sa place primitive à l'endroit où elle se trouve, mais uniquement en terrain jouable et à condition qu'elle ait été marquée.

Le joueur arrêtant volontairement une boule en mouvement est immédiatement disqualifié, ainsi que son équipe, pour la partie en cours.

### **Article 20 – Temps autorisé pour jouer**

Dès que le but est lancé, tout joueur dispose d'une durée maximale d'une minute trente pour lancer sa boule. Ce délai court dès l'arrêt du but ou de la boule jouée précédemment, ou s'il a fallu effectuer la mesure d'un point, dès que cette dernière a été réalisée.

Ces mêmes prescriptions s'appliquent pour le lancer du but, c'est-à-dire 1 minute 30 secondes pour les 3 lancers

Tout joueur ne respectant pas ce délai, encourt les pénalités prévues dans le Chapitre « Discipline » article 34.

### **Article 21 – Boules déplacées**

Si une boule arrêtée vient à se déplacer en raison du vent ou de l'inclinaison du terrain par exemple, elle est remise en place. Il en va de même pour toute boule déplacée accidentellement par un joueur, un arbitre, un spectateur, un animal ou par tout objet mobile.

Pour éviter toute contestation, les joueurs doivent marquer les boules. Aucune réclamation ne sera admise pour une boule non marquée et l'arbitre ne statuera qu'en fonction de l'emplacement des boules sur le terrain.

Par contre, si une boule est déplacée par l'effet d'une boule jouée de cette partie, elle est valable.

### **Article 22 – Joueur lançant une autre boule que la sienne**

Le joueur qui joue une boule autre que la sienne reçoit un avertissement. La boule jouée est néanmoins valable mais elle doit être immédiatement remplacée, éventuellement après mesure faite.

En cas de récidive au cours de la partie, la boule du joueur fautif est annulée et tout ce qu'elle a déplacée est remis en place.

### **Article 23 – Boule jouée hors du cercle**

Toute boule jouée hors du cercle d'où a été lancé le but est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place, si marqué.

Toutefois, l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et de déclarer qu'elle est valable. En ce cas, la boule pointée ou tirée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé demeure en place.

### **Article 23 bis**

Toute boule tirée qui n'a atteint aucun élément de jeu – boule ou but – doit, pour être valable, s'être arrêtée à au moins trois mètres du but.

Si une boule tirée ou frappée est arrêtée ou renvoyée à moins de 3 mètres du but par un obstacle, elle est annulée et tout ce qu'elle a pu déplacer au cours de son renvoi est remis en place. Il en va de même si cette boule s'immobilise à plus de 3 mètres après avoir heurté et renvoyé à moins de 3 mètres du but une boule qui se situait au-delà de cette distance au moment de l'action de jeu.

Nonobstant l'article 19 du règlement, toute personne (spectateur, arbitre, etc ...) tout animal ou tout objet en mouvement doit être considéré comme un obstacle naturel s'il arrête ou renvoie une boule tirée ou frappée.

Si le but est déplacé sur un tir, c'est la position qu'il occupait avant ce tir qui doit être retenue pour vérifier la distance de 3 mètres.

### **Article 23 ter**

Le tir à la rafle est interdit.

La boule du tireur ne sera bonne que si elle a touché le sol à moins d'un mètre de l'objet frappé (boule ou but). Si le point de chute se situe hors de la limite prescrite, tout ce qui aura pu être déplacé reprendra sa position et la boule du tireur sera annulée. Pour vérifier la

distance, il y a lieu de remettre en place l'objet frappé et la boule du tireur, dans son point d'impact. La distance entre les deux objets ne doit pas être supérieure à 1 mètre.

Toute boule pointée qui déplace **directement ou indirectement** de plus de 1,50 mètre, y compris en terrain interdit, une boule ou le but est annulée et tout ce qu'elle a pu déplacer reprend sa position initiale. Pour vérifier la distance, il y a lieu de mettre à la place initiale de l'objet déplacé un objet (boule ou but) similaire et de mesurer la distance le séparant de l'objet déplacé. Cette dernière ne doit pas être supérieure à 1.50 mètre. Toutefois, l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et déclarer qu'une telle boule est valable. Dans ce cas, la boule tirée ou pointée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé demeure à sa nouvelle position.

Il est indispensable de marquer les boules et le but.

## **POINTS ET MESURES**

### **Article 24 – Enlèvement momentané des boules**

Pour la mesure d'un point, il est autorisé de déplacer momentanément, après les avoir marqués, les boules et les obstacles situés entre le but et les boules à mesurer. Après mesure, les boules et les obstacles enlevés sont remis à leur place. Si les obstacles ne peuvent être retirés, la mesure du point est faite à l'aide d'un compas.

### **Article 25 – Mesure de points**

La mesure d'un point incombe au joueur qui a joué le dernier ou à l'un de ses coéquipiers. Les adversaires ont toujours le droit de mesurer après l'un de ces joueurs.

Quel que soit le rang des boules à mesurer, et le moment de la mène, l'arbitre peut être consulté et sa décision est sans appel.

Les mesures doivent être effectuées avec des instruments appropriés, chaque équipe devant en posséder un. Il est notamment interdit d'effectuer des mesures avec les pieds. Le joueur ne respectant pas cette prescription encourt les pénalités prévues dans le chapitre « Discipline » article 34.

### **Article 26 – Boules enlevées**

Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène. A la fin d'une mène, toute boule enlevée avant le décompte des points est nulle. Aucune réclamation n'est admise à ce sujet.

### **Article 27 – Déplacement des boules ou du but**

Le point est perdu par une équipe si l'un de ses joueurs, effectuant une mesure, déplace le but ou l'une des boules litigieuses.

Si, lors de la mesure d'un point, l'arbitre remue ou déplace le but ou une boule il se prononce en toute équité.

### **Article 28 – Boules à égales distances du but**

Lorsque les deux boules les plus proches du but, appartenant chacune à une équipe, sont à égale distance, trois cas peuvent se présenter :

- 1) Si les deux équipes n'ont plus de boules, la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui l'a lancé précédemment.
- 2) Si une équipe est seule à disposer de boules, elle les joue et marque autant de points que de boules finalement plus proches du but que la boule de l'adversaire la plus proche.
- 3) Si les deux équipes disposent de boules, il appartient à celle qui a joué la dernière boule de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point appartienne à l'une d'elles. Quand une équipe reste seule à posséder des boules, les dispositions du paragraphe précédent s'appliquent.

Si, en fin de mène, aucune boule ne se trouve en terrain autorisé, la mène est nulle.

### **Article 29 – Corps étranger adhérent à la boule ou au but**

Tout corps étranger qui adhère à la boule ou au but doit être enlevé avant la mesure du point.

### **Article 30 – Réclamations**

Pour être admise, toute réclamation doit être faite à l'arbitre. Dès que la partie est terminée, aucune réclamation ne peut être admise.

Chaque équipe est responsable de la surveillance de l'équipe adverse (licences, catégorie, terrain de jeu, boules, etc...).

## **DISCIPLINE**

### **Article 31 – Pénalités pour absence des équipes ou des joueurs**

Au moment du tirage au sort des rencontres et de la proclamation des résultats de ce tirage, les joueurs doivent être présents à la table de contrôle. Un quart d'heure après la fin de la proclamation de ces résultats, l'équipe absente du terrain de jeu est pénalisée d'un point, qui est porté au crédit de l'équipe adverse. Ce délai est ramené à 5 minutes dans les parties en temps limité.

Passé ce délai, la pénalité s'accroît d'un point par cinq minutes du retard.

Ces mêmes pénalités s'appliquent en cours de compétition après chaque tirage au sort et en cas de reprise des parties à la suite d'une interruption pour un motif quelconque.

Est déclarée éliminée de la compétition, l'équipe qui ne s'est pas présentée sur le terrain de jeu dans l'heure qui suit le début ou la reprise des parties.

Une équipe incomplète a la faculté de commencer la partie sans attendre son joueur absent ; toutefois elle ne dispose pas des boules de celui-ci.

Aucun joueur ne peut s'absenter d'une partie ou quitter les terrains de jeu sans autorisation de l'arbitre. Si celle-ci n'a pas été accordée, il est fait application des dispositions de cet article et du suivant.

### **Article 32 – Arrivée des joueurs retardataires**

Si, après le début d'une mène, le joueur absent se présente, il ne participe pas à cette mène. Il est admis dans le jeu seulement à partir de la mène suivante.

Si le joueur absent se présente plus d'une heure après le début d'une partie, il perd tout droit de participer à celle-ci.

Si son ou ses coéquipiers gagnent cette partie, il pourra participer à celle qui suit, sous réserve que l'équipe soit nominativement inscrite.

Si la compétition se déroule par poules, il pourra participer à la seconde partie quel que soit le résultat de la première.

Une mène est considérée comme commencée lorsque le but a été placé en terrain de jeu, de façon réglementaire.

### **Article 33 – Remplacement d'un joueur**

Le remplacement d'un joueur en Doublette, d'un ou deux joueurs en Triplette n'est autorisé que jusqu'à l'annonce officielle du début de la compétition (bombe, coup de sifflet, annonce, etc...) à condition que le ou les remplaçants n'aient pas été inscrits dans la compétition au titre d'une autre équipe.

### **Article 34 – Sanctions**

Pour non observation des règles de jeu, les joueurs encourent les sanctions suivantes :

- 1) Avertissement ;
- 2) Annulation de la boule jouée ou à jouer ;
- 3) Annulation de la boule jouée ou à jouer et de la suivante ;
- 4) Exclusion du joueur fautif pour la partie ;
- 5) Disqualification de l'équipe fautive ;
- 6) Disqualification des deux équipes en cas de connivence.

### **Article 35 – Intempéries**

En cas de pluie, toute mène commencée doit être terminée, sauf décision contraire de l'arbitre qui est seul habilité, avec le Jury, pour décider de son arrêt ou de son annulation pour cas de force majeure.

### **Article 36 – Nouvelle phase de Jeu**

Si, après l'annonce du début d'une nouvelle phase de la compétition (2<sup>ème</sup> tour, 3<sup>ème</sup> tour, etc...), certaines parties ne sont pas terminées, l'arbitre, après avis du Comité d'Organisation, peut prendre toutes dispositions ou décisions qu'il juge nécessaires pour la bonne marche du concours.

### **Article 37 – Manque de sportivité**

Les équipes qui disputeraient une partie en faisant preuve de manque de sportivité et de respect envers public, dirigeants ou arbitres, seront exclues de la compétition. Cette exclusion peut entraîner la non homologation des résultats éventuellement obtenus, ainsi que l'application des sanctions, prévues à l'article 38.

### **Article 38 – Incorrection**

Le joueur qui se rend coupable d'incorrection et, à plus forte raison, de violence envers un dirigeant, un arbitre, un autre joueur ou un spectateur encourt l'une ou plusieurs des sanctions suivantes, selon la gravité de la faute :

- 1) Exclusion de la compétition ;
- 2) Retrait de la licence ;
- 3) Confiscation ou restitution des indemnités et récompenses.

La sanction prise à l'égard du joueur fautif peut être appliquée à ses coéquipiers.

La sanction 1 est appliquée par l'arbitre.

La sanction 2 est appliquée par le Jury.

La sanction 3 est appliquée par le Comité d'Organisation qui, sous 48 heures, fait parvenir, avec son rapport, les indemnités et récompenses retenues, à l'organisme fédéral qui décide de leur destination.

En tout état de cause, le Comité Directeur de l'instance fédérale concernée statue en dernier ressort.

Une tenue correcte est exigée de chaque joueur. Tout joueur qui n'observerait pas cette prescription serait exclu de la compétition après avertissement de l'arbitre.

### **Article 39 – Devoirs des arbitres**

Les arbitres désignés pour diriger les compétitions sont chargés de veiller à la stricte application des règlements de jeu et règlements administratifs qui les complètent. Ils ont autorité pour exclure de la compétition tout joueur ou toute équipe qui refuserait de se conformer à leur décision.

Les spectateurs licenciés ou suspendus qui, par leur comportement, seraient à l'origine d'incidents sur un terrain de jeu, feront l'objet d'un rapport de l'arbitre à l'organisme fédéral.

Celui-ci convoquera le ou les fautifs devant la Commission de Discipline compétente qui statuera sur les sanctions à prendre.

### **Article 40 – Composition et décisions du Jury**

Tout cas non prévu par le règlement est soumis à l'arbitre qui peut en référer au Jury du concours. Ce Jury comprend 3 membres au moins et 5 au plus. Les décisions prises en application du présent paragraphe par le Jury sont sans appel. En cas de partage des voix, celle du Président du Jury est prépondérante.

*NB : Ce règlement a été adopté par le Comité Directeur de la F.F.P.J.P. le 20 novembre 2010*