



## Règlement Pétanque

### PROGRAMME

#### Poules A :

- Lundi 06 août de 9H à 12H (2 parties) et de 14H à 18H (3 parties)
- Mardi 07 août de 9H à 12H (2 parties)
- À l'issue de ses 7 parties les 8 meilleures équipes seront qualifiées pour la phase finale

#### Poules B :

- Mardi 07 août de 14H à 18H (2 parties)
- Mercredi 08 août de 9H à 12H (2 parties) et de 14H à 18H (3 parties)
- À l'issue de ses 7 parties les 8 meilleures équipes seront qualifiées pour la phase finale

#### Finales :

- Jeudi 09 août de 9H à 12H (1/8 et ¼ de finale) et de 14H à 18H (1/2 et finale) (récompenses)
- En cas d'intempérie dans les poules A et B l'organisateur se réserve le droit de supprimer 1 partie et ou limiter le temps des parties (limiter la partie à 1 heure ou limiter à 11 points les parties)

### VOCABULAIRE

- **But** : le cochonnet, ou « petit », ou « bouchon »
- **Mène** : phase d'une partie commençant à l'instant où on a jeté le but et finissant lorsque toutes les boules ont été jouées
- **Donnée** : point intermédiaire, entre le cercle de lancement et le but, où le joueur doit envoyer la boule
- **Tâter la donnée** : examiner le terrain avec sa boule (sans la lâcher) à l'endroit où elle doit rouler ou s'arrêter



## **DISPOSITIONS GÉNÉRALES**

### **Article 1 : Formation des équipes**

La Pétanque est un sport qui oppose 3 joueurs à 3 joueurs (triplettes). En triplètes, chaque joueur dispose de 2 boules.

### **Article 1 bis – Equipe incomplète**

En cas d'absence d'un joueur, ses coéquipiers doivent commencer ou poursuivre la partie en l'attendant (sans ses boules). A son arrivée, il intègre la partie à la prochaine mène.

### **Article 1 ter – Equipe en retard**

En cas d'absence d'une équipe au début d'une partie, une pénalité d'un point lui est appliquée au bout de 15 minutes, puis une pénalité d'un point supplémentaire toutes les cinq minutes.

### **Article 2 : Caractéristiques des boules agréées**

La pétanque se joue avec des boules agréées par la FFPJP, 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 les chiffres correspondant au poids doivent être gravés sur les boules et toujours lisibles
- 4) N'être ni plombées ni sablées. De façon générale elles ne doivent ni n'avoir été truquées ni avoir subi de transformation ou modification après usinage par les fabricants agréés. 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 (3) 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 de plusieurs joueurs.

### Article 3 : Buts agréés

Les butts sont en bois, ou en matière synthétique portant le label du fabricant et ayant fait l'objet d'une homologation de la FFPJP en application du cahier des charges spécifique relatif aux normes requises.

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

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

## JEU

### Article 4 : Terrains réglementaires

La Pétanque se pratique sur tous les terrains. Cependant, par décision du comité d'organisation, les équipes peuvent être tenues de se rencontrer sur un terrain délimité. Dans cette éventualité, ce dernier doit avoir les dimensions suivantes : 3 mètres de largeur sur 12 mètres de longueur.

Les parties se jouent en 13 points.

### Article 5 : 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 sur le sol un cercle tel que les pieds de tous les joueurs puissent y être posés entièrement.

Toutefois, un cercle tracé ne peut mesurer moins de 35cm, ni plus de 50cm de diamètre. En cas de cercle matérialisés, celui-ci doit être rigide et avoir un diamètre intérieur de 50cm (tolérance : + ou - 2mm).

**Les cercles matérialisés sont utilisables sur décision de l'organisateur qui doit les fournir.**

Le cercle de lancement, valable pour les trois jets consécutifs auxquels à droit l'équipe, doit être lancé (ou posé) à plus d'un mètre de tout obstacle et à au moins deux mètres d'un autre cercle de lancement utilisé ou d'un but.

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 la mène mais devra être remis en état à la fin de celle-ci.**

Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit.

### Article 5 bis : Phase de jeu

Les parties se jouent en 13 points sauf si l'organisateur décide de limiter les parties en 11 points.

La première équipe arrivée à 13 points gagne la partie.

Chaque gagnant doit se rendre à la table de marque pour annoncer les scores.

## **Article 6 : 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 le plus rapproché du cercle de lancement soit de 6 mètres minimum et 10 mètres maximum
- 2) Que le cercle de lancement soit à 1 mètre minimum de tout obstacle et de la limite d'un terrain interdit
- 3) Que le but soit à 1 mètre de tout obstacle et de la limite la plus proche d'un terrain interdit
- 4) 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 ou de la limite d'un terrain interdit.
- 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 ou du terrain interdit.

Dans le deuxième cas, le joueur peut reculer, dans l'alignement du déroulement du jeu à la mène précédente, jusqu'à ce qu'il puisse lancer le but à la distance maximale autorisée, et pas au-delà. 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 de place si cette équipe ne réussit pas ses 3 jets.

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

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

## **Article 6 bis : Validité du lancer de but**

Si le but lancé 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.

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

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.

## **Article 7 : Annulation du but**

Le but est nul dans les 4 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
- 2) Est considérée comme terrain interdit la flaque d'eau sur laquelle le but flotte librement
- 3) Quand, se trouvant en terrain autorisé, le but déplacé n'est pas visible du cercle. 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
- 4) Quand, en terrains tracés, le but traverse plus d'un des jeux contigus au jeu utilisé ou sort en fond de cadre
- 5) Quand le but déplacé est introuvable, le temps de recherche étant limité à 5 minutes

## **Article 8 : Déplacements des obstacles et sanctions**

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

## **But**

### **Article 9 : 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 déplacer 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.

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

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

### **Article 10 : Déplacement du but dans un autre jeu**

Si, au cours d'une mène, le but est déplacé sur un autre terrain de jeu, le but est nul.

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.

### **Article 11 : Dispositions à prendre 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 12 - Placement du but après arrêt**

- 1) Si le but, frappé, est arrêté par un spectateur ou par l'arbitre, il conserve sa position.
- 2) Si le but, frappé, est arrêté 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

L'alinéa b) ne peut être appliqué 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 13 : 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 ni tracer de trait sur le sol pour porter sa boule ou marquer sa donnée. 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.

Si la première boule jouée se trouve en terrain interdit, c'est à l'adversaire de jouer le premier 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 24 relatives au point nul.

### **Article 14 : Lancer des boules et boules sorties du terrain**

Nul ne peut, pour essai, lancer sa boule dans la partie.

**PARIS 2018** - ☎ +33 (0)9 82 22 83 32 - [contact@paris2018.com](mailto:contact@paris2018.com) - Siret : 752 364 042 000 24- Code APE 9499Z - N° déclaration : W751214911

**Siège social** : c/o Centre LGBT - 63 rue Beaubourg 75003 PARIS - [www.paris2018.com](http://www.paris2018.com) -      **Paris2018**

**Bureaux** : c/o Fédération Française d'escrime, Tour Gallieni 2 - 36 av. du Général de Gaulle 93170 Bagnolet

## Article 15 : Boules nulles

Toute boule est nulle dès qu'elle passe en terrain interdit. 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. Une boule est nulle 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 en place.

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

## Article 16 : 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 la place primitive où elle était, 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 16 bis : Temps autorisé pour jouer

Dès que le but est lancé, tout joueur dispose d'une durée maximale d'une minute pour lancer sa boule. Ce délai court dès l'arrêt du but ou de la boule jouée précédemment, ou encore, 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 pour les trois lancers.**

## Article 17 : 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 jouée de cette partie, elle est valable.

### **Article 18 : 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 déplacé est remis en place.

### **Article 19 : 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.

## **POINTS ET MESURE**

### **Article 20 : 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 21 : Mesure de point**

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.

### **Article 22 : 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 23 : Déplacement des boules ou du but**

Le point est perdu pour 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 tout équité.

## **Article 24 : Boules à égales distances du but**

Lorsque 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 a marqué à la mène précédente.
- 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 soit gagné par l'une d'elles. Quand une équipe reste seule à posséder des boules, les dispositions de l'alinéa précédent s'appliquent.

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

## **ADDITIF**

### **Obligation des joueurs :**

Pendant toute la durée d'une compétition, les joueurs doivent avoir une attitude correcte (langage, habillement, etc...), se soumettre sans récrimination aux décisions et observation de l'arbitre et ne pas s'absenter sans l'autorisation de ce dernier sous peine de faire l'objet d'un rapport.

De même, les dirigeants et les arbitres doivent avoir une attitude correcte vis-à-vis des joueurs.

Tout joueur participant à une compétition officielle doit être en mesure de justifier son identité à la demande du jury, de l'arbitre ou du délégué. A défaut, il sera exclu de la compétition.

**Il est interdit aux joueurs, délégués et arbitres de consommer des boissons alcoolisées et d'utiliser des téléphones portables sur les jeux pendant toute la durée des compétitions.**

**Il est interdit de fumer sur les terrains.**

En cas de malaise d'un joueur en cours de partie, cette dernière est arrêtée par l'arbitre pendant une durée maximale de 15 minutes afin de procéder aux soins.

Si à l'issue de ce délai, le joueur malade ne peut reprendre, ses coéquipiers doivent poursuivre la partie (sans ses boules), ou abandonner.

Si ce joueur est victime d'un second malaise en cours de partie, il n'est plus autorisé à reprendre la compétition.