



# **Pétanque Guide D'Arbitrage**

## **GUIDE D'ARBITRAGE**

Règlement du Sport de Petanque de la FIPJP

Revision – Juin 2025

André Deramond

Peter Beaumont

Raymond Beaumont

Texte & dessins



## 1. – Arbitre

Un arbitre doit:

- 1) Être licencié avec sa Fédération Nationale ;
- 2) Ne pas être un membre d'une autre Fédération en tant qu'arbitre ;
- 3) Être physiquement apte et
- 4) Avoir passé les examens successifs pour obtenir les niveaux de qualification nécessaires
  - 1) Niveau 1 Arbitre de Club
  - 2) Niveau 2 Arbitre de Ligue
  - 3) Niveau 3 Arbitre National
  - 4) Niveau 4 Arbitre de Confédération
  - 5) Niveau 5 Arbitre International
- 5) Avoir toutes les autorisations de Police nécessaires.

Un arbitre national peut faire une demande pour obtenir une licence d'arbitre honoraire lorsqu'il/elle ne peut plus arbitrer après avoir arbitré pour un minimum de 10 années.

Quel que soit son niveau un arbitre lorsqu'il n'officialise pas est toujours sous l'autorité de son Président de club ou il/elle est licencié.

## 2. – Règlement Arbitre

- 1) Un arbitre est le représentant de sa Fédération et doit implémenter les règlements du sport et les règlements administratifs de la FIPJP.
- 2) L'arbitre se doit de connaître les règlements et doit montrer son autorité et être assez diplomatique pour exercer le rôle d'arbitre.
- 3) L'arbitre ne doit jamais entrer dans une dispute avec les joueurs pendant un tournoi sous son contrôle.
- 4) L'arbitre doit porter son badge de manière visible ; avoir tous les instruments nécessaires pour arbitrer (Tirette, Décamètre, mètre, Compass, chronomètre etc.)
- 5) L'arbitre doit être présent avant le démarrage de la compétition pour s'assurer que le tournoi commence à l'heure et que les informations publiées sont respectées.
- 6) Avant le démarrage de la compétition l'arbitre doit inspecter les terrains de jeux, (Ligne de perte, obstacle etc.) et faire les changements si nécessaires.  
L'arbitre se doit d'informer les joueurs des changements avant le début de la compétition.
- 7) Un arbitre ne peut pas arbitrer une partie à laquelle il participe.

## 3. – TOURNOIS

- L'arbitre doit s'assurer que tous les joueurs sont licenciés, et qu'ils satisfont les règlements intérieurs de leur Fédération.

L'arbitre supervisera le tirage au sort et s'assurera que le tirage au sort sera effectué à chaque tour de la compétition.

**- L'arbitre ne doit jamais être responsable de la table de contrôle.**



Pendant la compétition l'arbitre doit s'assurer que :

- a) Les joueurs se comportent correctement.
- b) Règlements sont respectés.
- c) Qu'aucun incident se développe, qui engagera l'intégrité de l'arbitre, le laissant sans excuses valables.
- d) Quand une décision a été prise, s'éloigner sans discussion.
- e) Lors d'une mesure, ne pas hésiter à mesurer plusieurs fois si nécessaire avant de prendre une décision.
- f) Si les boules ne sont pas conformes, annoncer "Boules irrégulières".
- g) En cas d'accident ou de condition médicale (notifié à l'arbitre préalablement) prendre toutes les mesures nécessaires et accordez un temps d'interruption maximal de quinze minutes au joueur. Le joueur et son équipe seront immédiatement exclu de la compétition en cas d'usage frauduleux de ce règlement.
- h) L'arbitre étant le seul juge sur le terrain, il/elle doit prendre les décisions sans hésitation aucune. En cas d'évènements exceptionnels, l'arbitre peut faire appel au jury ; le jury doit inclure des membres du comité de la Fédération, de la Ligue ou du club organisateur ainsi que l'arbitre officiel (sans droit de vote)
- i) En cas de pluie, l'arbitre peut arrêter les parties en cours s'il/elle juge que les pistes sont impraticables. Les joueurs ne peuvent pas quitter le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.
- j) Un arbitre ne doit jamais critiquer publiquement les décisions prises par un autre arbitre.
- k) Après la compétition:

Remplir son rapport et le soumettre à l'autorité responsable.

- Pendant la présentation des prix l'arbitre doit socialiser avec joueurs et officiels.

- A la fin de la compétition l'arbitre peut discuter avec ses collègues des décisions difficiles de manière à assurer des décisions identiques dans les futures compétitions.

#### **Commentaires :**

L'arbitre doit être conscient de l'importance de son rôle. L'autorité, la sureté et la correction de ses décisions donneront confiance aux joueurs et éviteront les problèmes.

**P.S.** – L'arbitre ne doit jamais oublier que l'intérêt du jeu est dépendant de la clarté et autorité de ses décisions.



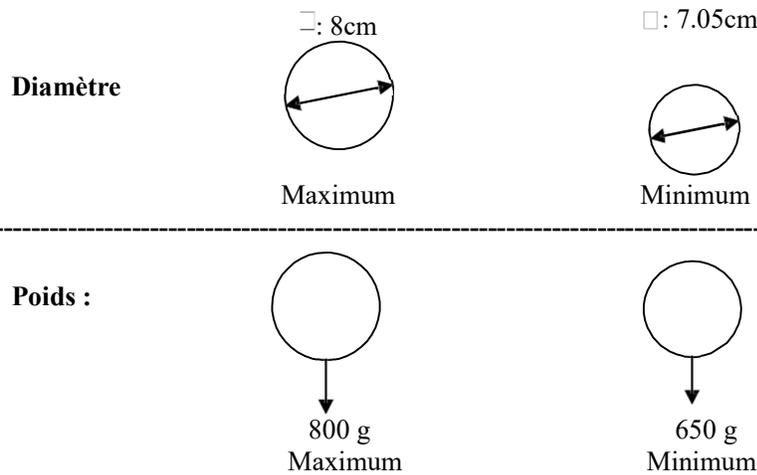
## REGLES OFFICIELLES DU SPORT DE PETANQUE

### Commentaire technique avec dessins/diagrammes

#### Article 2a

- Poids et marques doivent être lisibles sur les boules
- Numéro de séries sur les garanties sont acceptables.
- Boules irrégulières peuvent être identifiées avec l'assistance de matériel spécialisé.
- Ne pas hésiter à contrôler les boules (Marques et poids etc.).
- Être sévère avec les réclamations faites pendant la partie et en retard.
- Ce sont les équipes perdantes en général qui se plaignent.

#### Boules :



#### Article 2 :

Pour les compétitions réservées aux joueurs de 11 ans et moins, ils peuvent utiliser des boules de 600 grammes et de 65 mm de diamètre, les boules devant être approuvées par la FIPJP.



Poids et marque du fabricant  
**Obligatoire**

**But : Bois ou synthétique (Nom du fabricant) approuvé par la F.I.P.J.P.**

**Naturel, ou peint en toutes couleurs - Diamètre 30mm +/-1mm  
Leur poids doit être entre 10 & 18 grammes.**

□: 31mm  
**Maximum**

□: 29mm  
**Minimum**

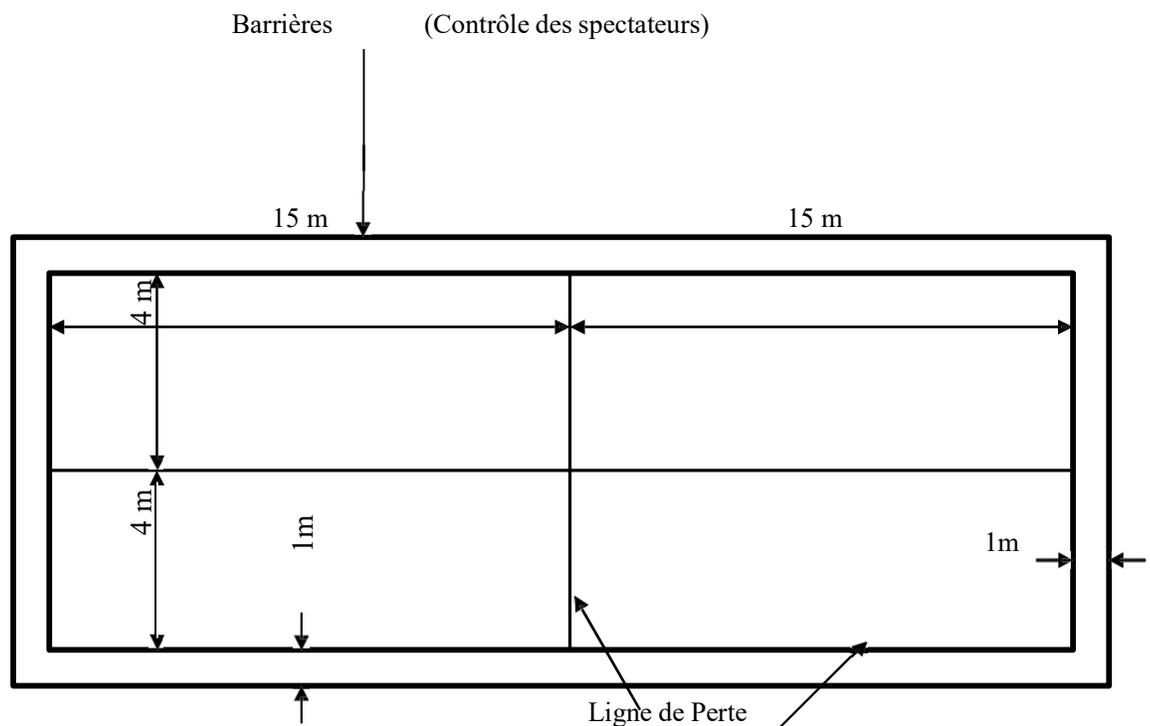


## Article 5 (Voir dessin 5-18)

Compétition sur terrain délimité : les dimensions minimums doivent être :

- Championnats Nationaux et Internationaux 15 m de long et 4 m de large.
- Autres compétitions : les Fédérations Nationales ou ligues peuvent modifier la dimension des terrains de jeux avec un minimum de 12 m de long et 3 m de large.
- Quand les terrains de jeux sont l'un derrière l'autre la ligne de perte de la piste commune à chaque terrain est classée comme ligne de perte.
- Lorsque les terrains sont entourés de barrière (Maintien des spectateurs à distance) ces barrières doivent être à une distance minimum d'un mètre de la ligne de perte des terrains.
- Ficelle de 3 mm minimum à 5 mm maximum peuvent être utiliser pour marquer les terrains. Recommandation de clouer les ficelles à une distance maximum d'un mètre.
- Club ou organisateurs peuvent utiliser de la peinture ou de la craie pour marquer la largeur des pistes seulement (Ligne de séparation) mais les lignes de pertes devraient être marquées avec des ficelles.

### Article 5 Pistes marquée



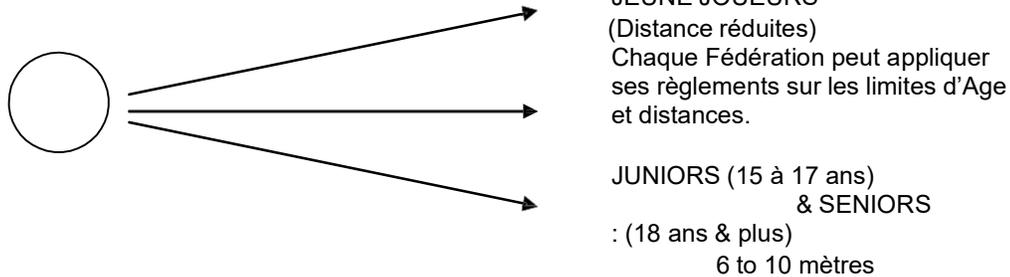
**Article 6**

Si les équipes ne peuvent pas jouer sur la piste allouer, seul l'arbitre peut leur donner un nouveau terrain en accord avec l'organisateur.

**Article 6 –7**

Cercles Préfabriqué – doivent être approuvés par la FIPJP particulièrement par rapport à leur rigidité (art 6) et doivent avoir un diamètre intérieur de 50cm (tolérance de + ou – 2 mm).

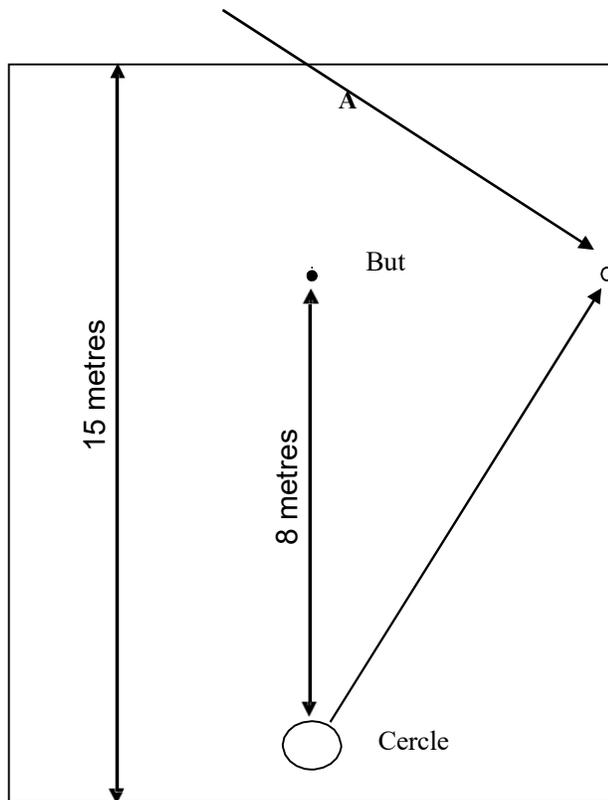
Cercle trace (35cm a 50cm).



**Cercle** a 1 m minimum de tous obstacles comme une barrière, un pylône ou Poteau etc. ou comme indiqué par l'arbitre officiel.

**Cercle** a 1.5 m minimum d'un autre cercle ou cochonnet utilisé dans une autre partie.

**Cochonnet/but** à 50 cm minimum de tous les obstacles et de la ligne de perte à la fin de chaque piste. Le cochonnet/but est considéré valide quand lancé près de la ligne, même la touchant mais en aucun cas il ne peut franchir la ligne de séparation (ficelle) dans toutes les formes du Sport de Petanque.



But doit être à 50 cm des lignes de perte dans toutes les formes du jeu.

Cercle est placé autour du but pour commencer la 2eme mène ainsi que les mènes suivantes.

Les Joueurs peuvent reculer en ligne en direction du point A (Direction du jeu) jusqu'à mais pas au-delà de 10.50 m avant de lancer le but à la mène suivante.

La position des cercles doit être marquée avant le lancer du but. Le but doit aussi être marqué lors du 1er lance ainsi qu'à chaque mouvement pendant la mène. Aucune plainte sera acceptée si le but n'est pas marqué, l'arbitre jugeant seulement sur la position.

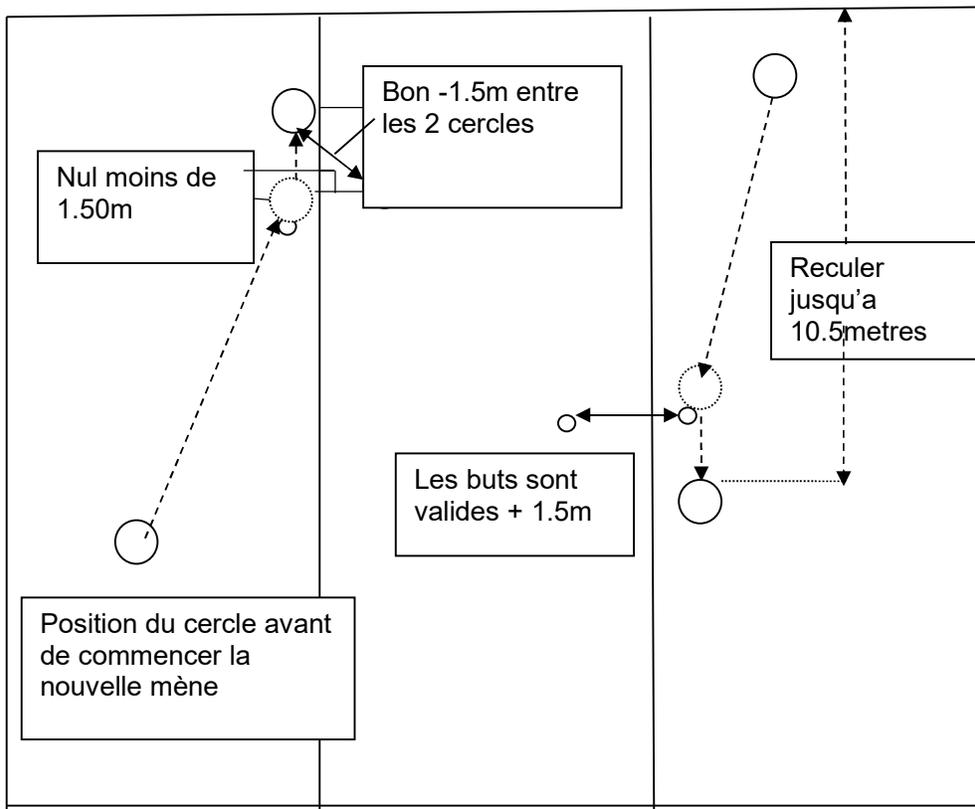
Cercle doit être à 1.50m d'autres cercles ou but utilisé sur les terrains voisins.

**Article 7 : Guide pour la position du cercle**

A partir de la seconde mène le cercle est placé autour du but (Fin de la mène) en s'assurant qu'aucun cercle ou but en jeu se trouvent a moins de 1.5m de celui-ci.

Au cas où il y aurait moins de 1.50m, le cercle est déplacé vers l'arrière dans la ligne du jeu (**Jamais vers l'avant**) par l'équipe commençant la nouvelle mène.

- L'équipe qui place le cercle peut pour obtenir une distance maximale en déplaçant le cercle vers l'arrière jusqu'à la distance maximale de 10.50m de la ligne de perte du fonds de piste.



**Article 9**

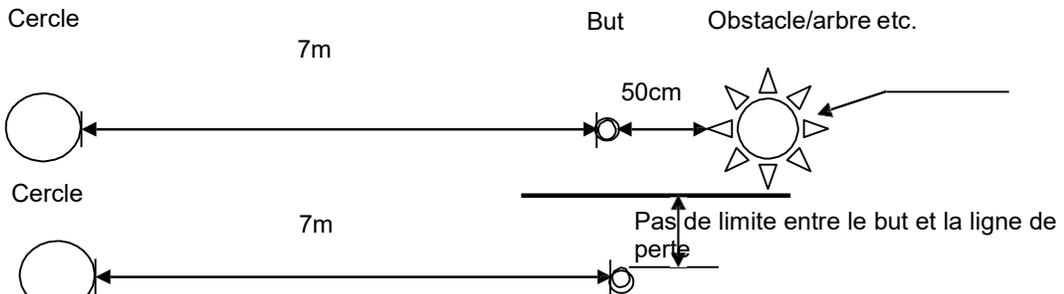
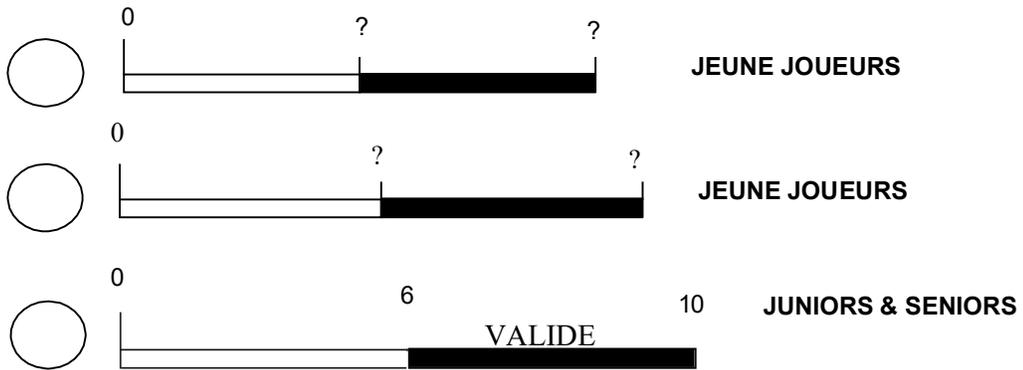
.... Est considéré comme terrain impraticable une “flaque d’eau” dans laquelle le but flotte librement.

**Remarque :** Dans l'impossibilité de mesurer avec certitude 1 ou plusieurs points, Art 13 doit être appliqué.

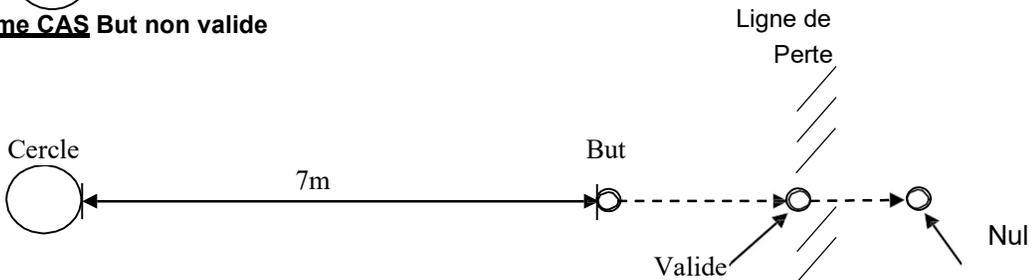
**Attention :**

**La distance est mesurée de la bande intérieure du cercle**

**1<sup>er</sup> CAS But en jeu (Distances raccourcies pour jeune joueurs)**



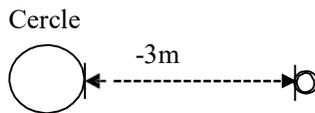
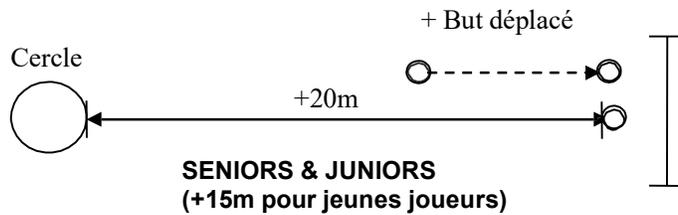
**2<sup>eme</sup> CAS But non valide**



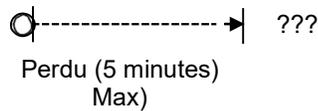
**3<sup>eme</sup> CAS But pas visible depuis le cercle**



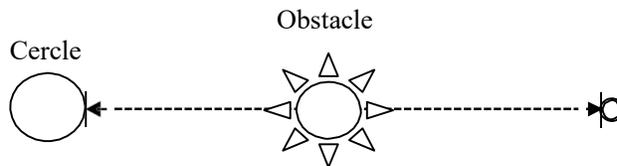
**4eme CAS But pas valide (Distance minimum et maximum du cercle)**



**5eme CAS**



**6eme CAS Pas d'obstacle ou interdiction (flaque d'eau) entre le cercle et le but.**



**Jeu au temps limité : Quand le but quitte le terrain désigné.**

**Article 10 – Déplacement d'obstacles**

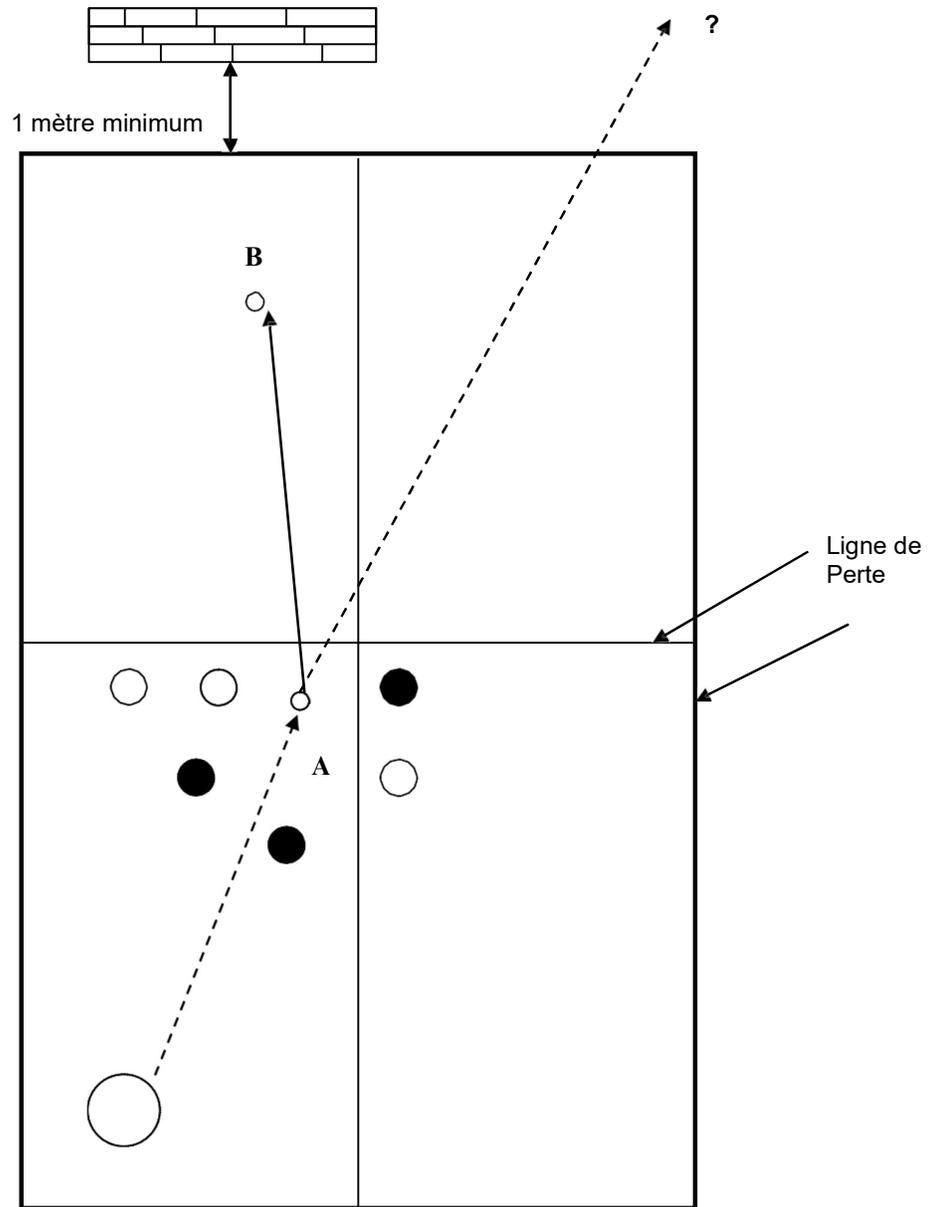
S'assurer que cet article est bien respecté dans toutes les compétitions.

Le joueur s'apprêtant à jouer une boule ou un de ses partenaires peut boucher un trou ou une marque fait par une boule précédente. Un joueur ne peut en aucun cas écraser/nettoyer le terrain directement devant la boule qui va être tirée.

**Article 11**

Pendant une mène le but déplacé ou pas est couvert par une feuille ou un papier : marquer le but et retirer l'Object couvrant le but.





Le but tiré en point A, vient s'arrêter en point B.

Le but tiré en point A qui ne peut pas être trouvé (PERDU)

**REGLEMENT : LA MENE EST NULLE**

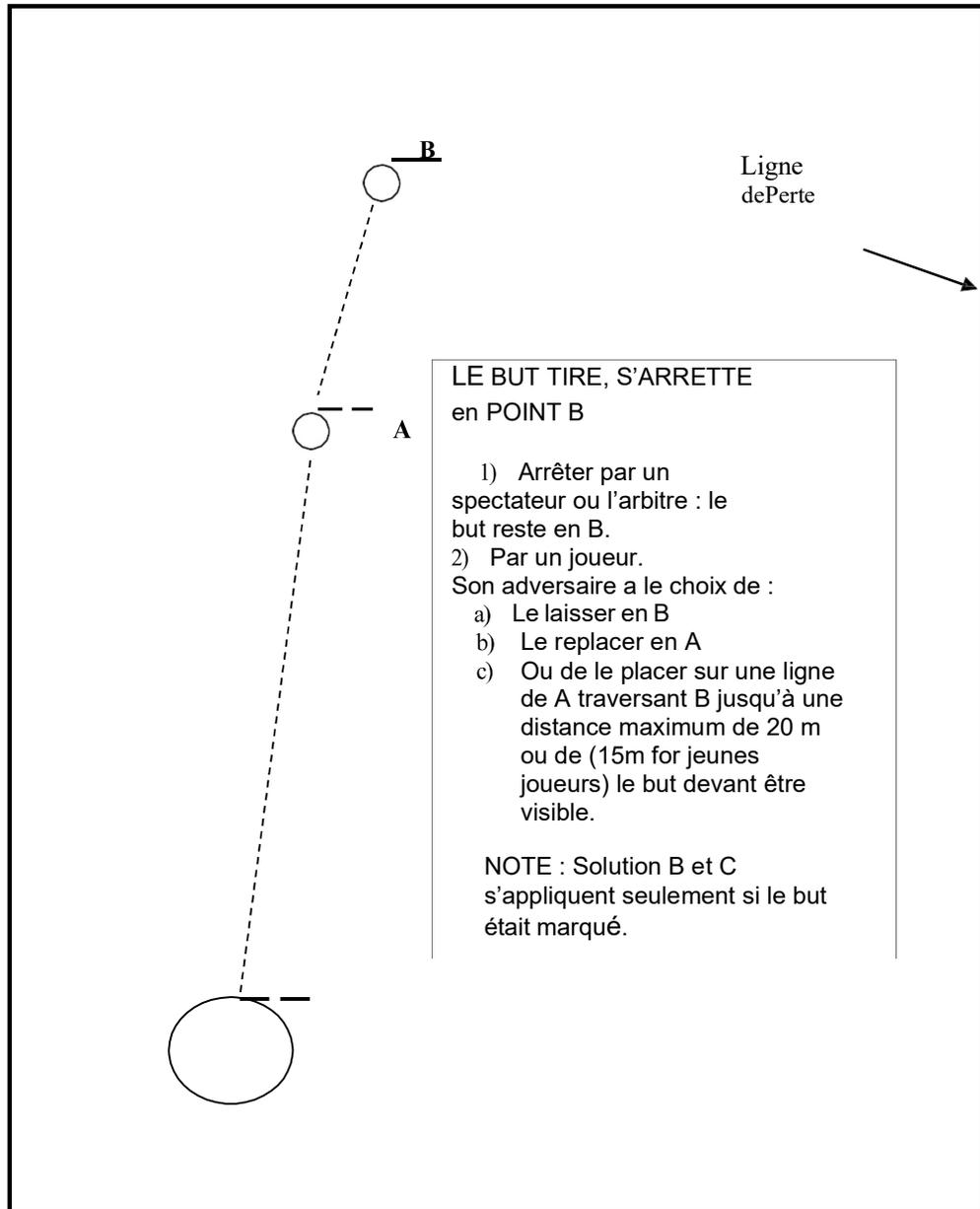
Si chaque équipe a des boules en main à jouer

Ou si chaque équipe n'ont plus de boules en main à jouer.

**Si une équipe a des boules en main à jouer, elle marquera un point par boule en main.**

Article 14

+C

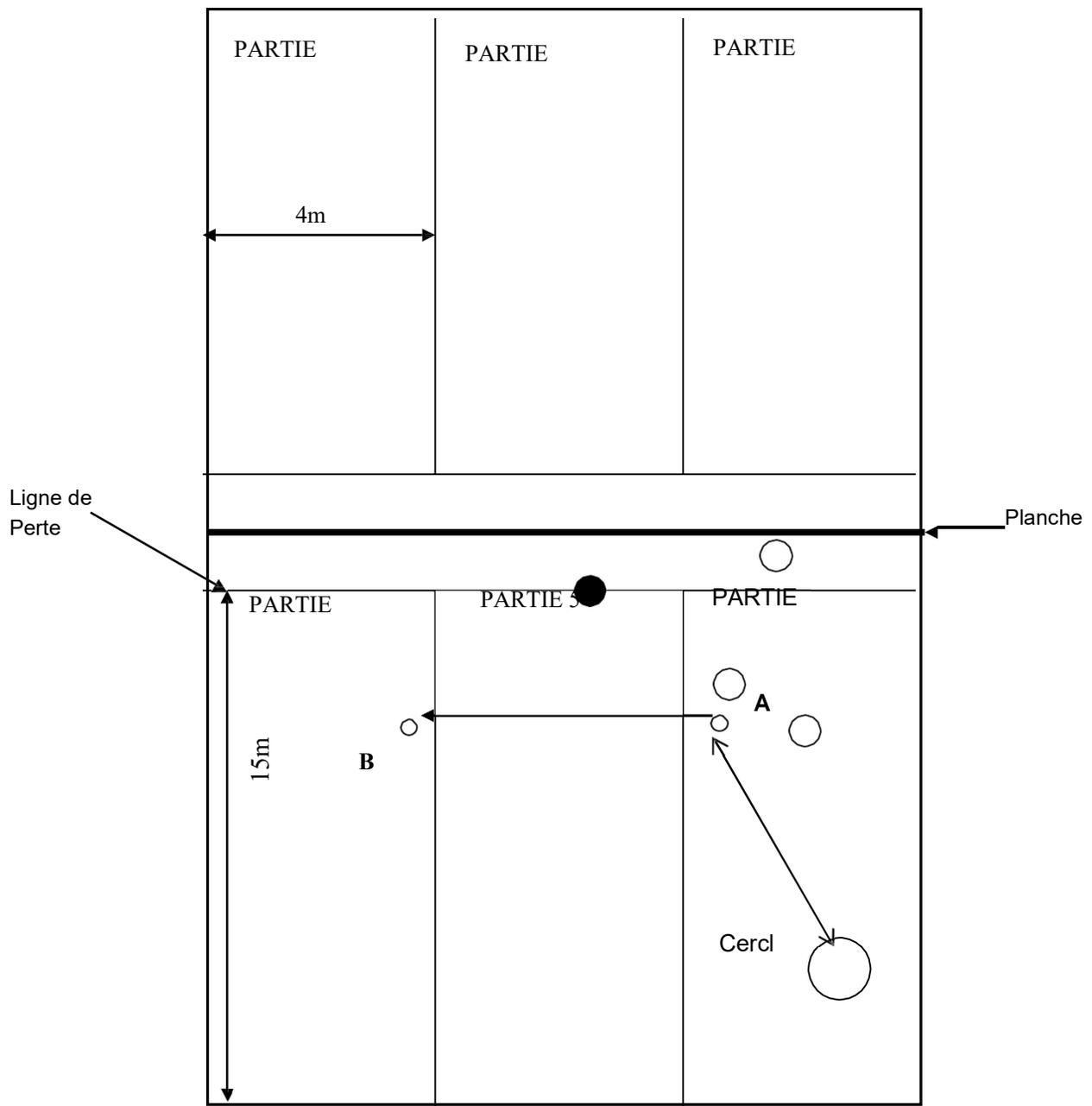


**LE BUT TIRE, S'ARRETTE en POINT B**

- 1) Arrêter par un spectateur ou l'arbitre : le but reste en B.
- 2) Par un joueur.  
Son adversaire a le choix de :
  - a) Le laisser en B
  - b) Le replacer en A
  - c) Ou de le placer sur une ligne de A traversant B jusqu'à une distance maximum de 20 m ou de (15m for jeunes joueurs) le but devant être visible.

**NOTE :** Solution B et C s'appliquent seulement si le but était marqué.

**Article 5 &18**

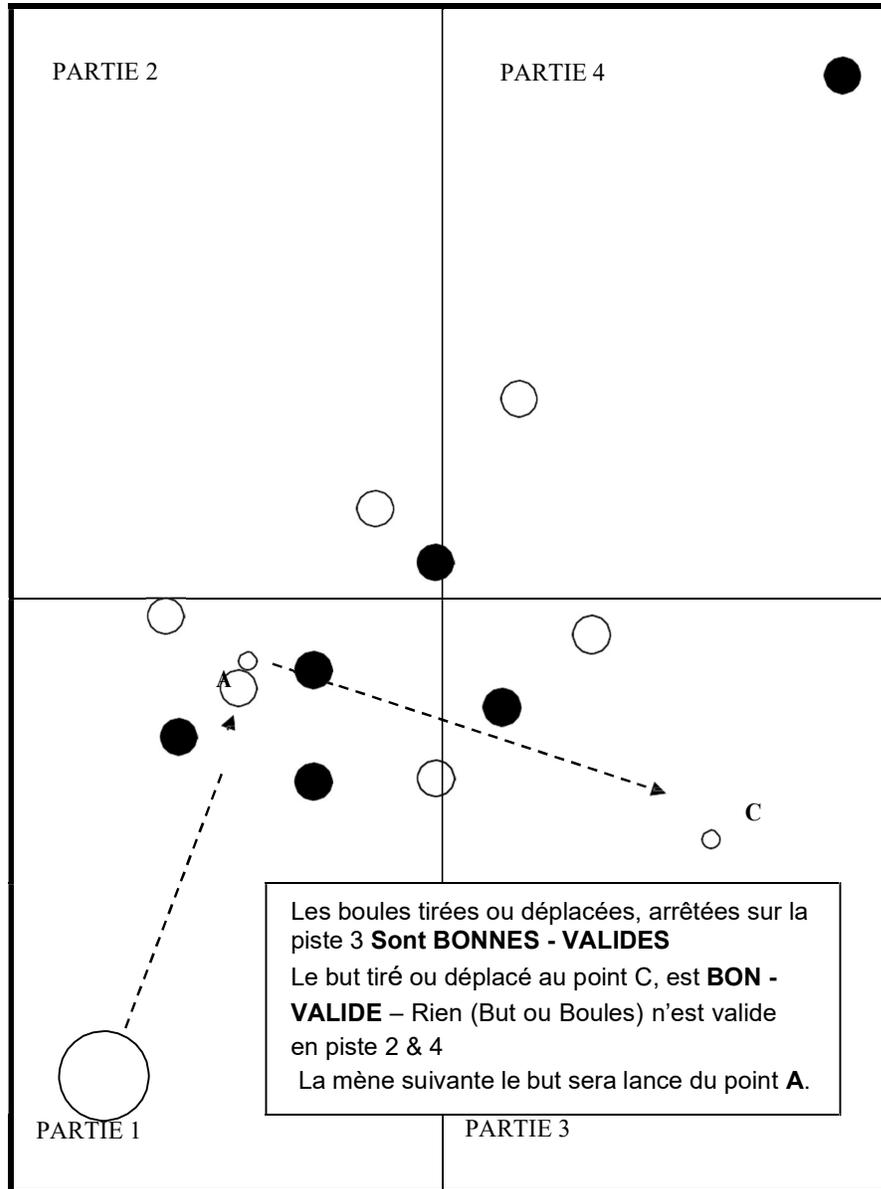


Le but tiré au point A traversé les pistes et s'arrête au point B : But est nul – Si chaque équipe a des boules en main la mène est nulle – Si une équipe a des boules en main à jouer, l'équipe marquera 1 point par boule en main.

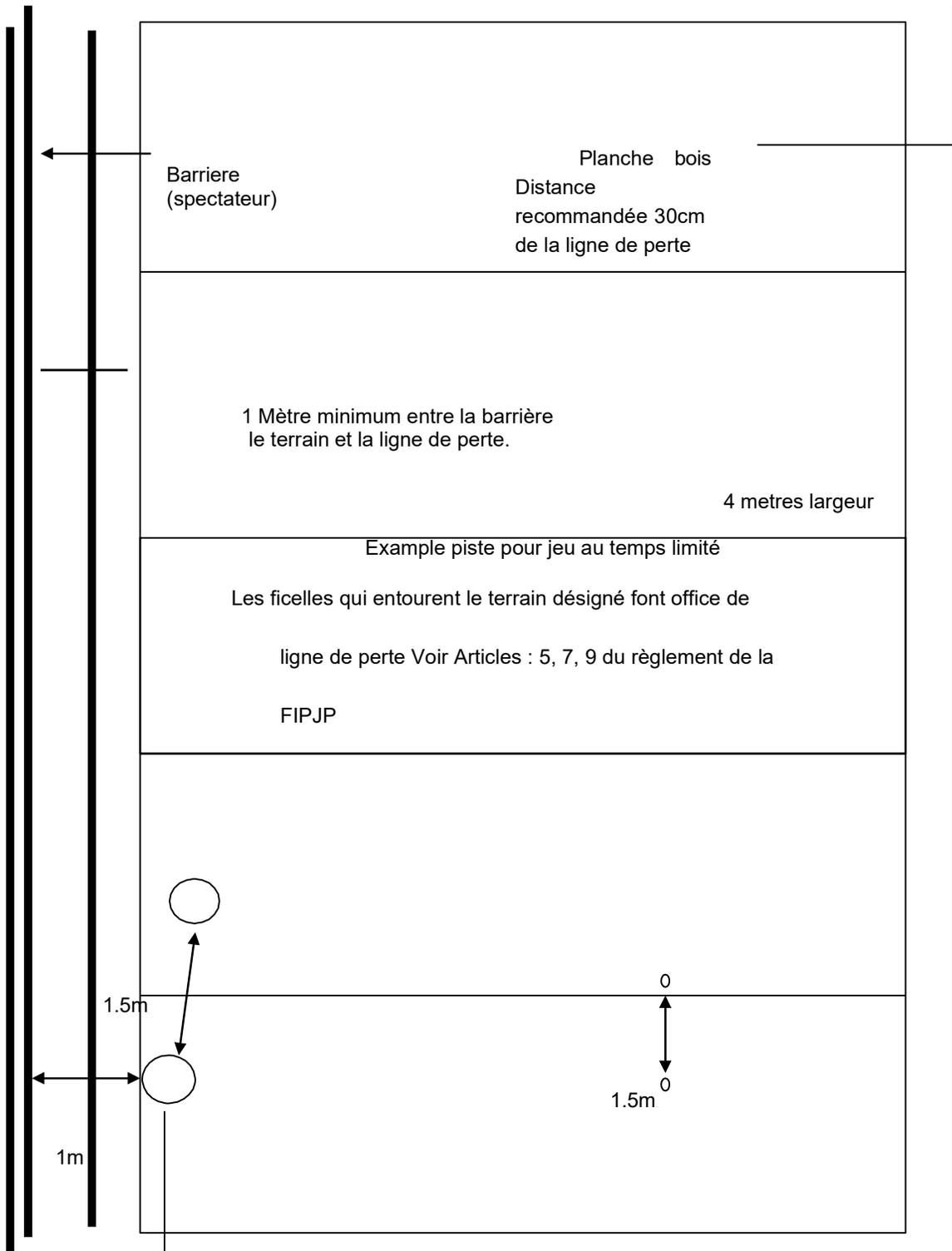
**Jeu au temps limité sur terrain marqué la boule et le but sont considérés comme nul quand ils traversent complètement la ligne de perte de la piste désignée. (Voir diagramme page 14&15)**



Article 18



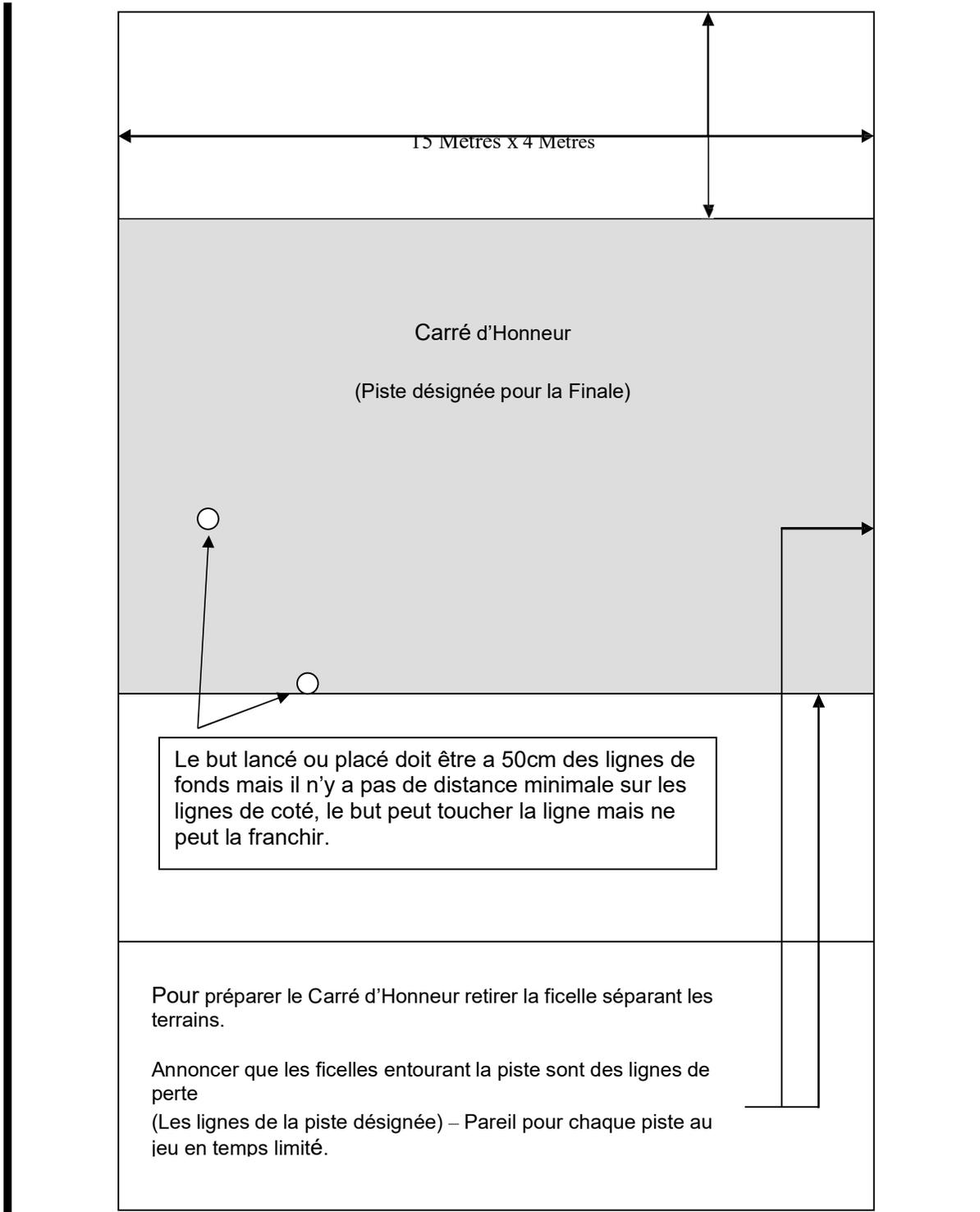
NB – Pour marquer les terrains se référer à l'article 5.



Position des cercles sont valides (+1m de la barrière ou arbre etc. et 1.5m a part)

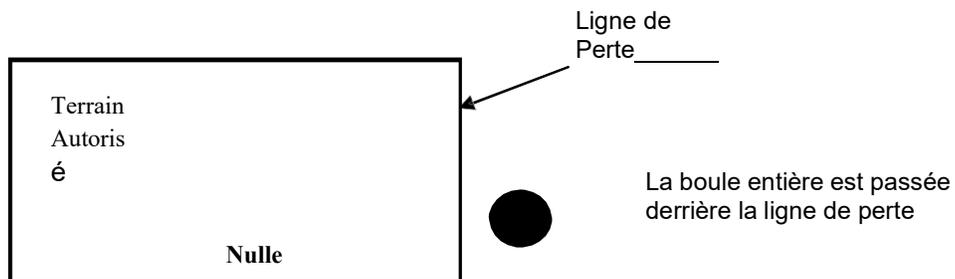
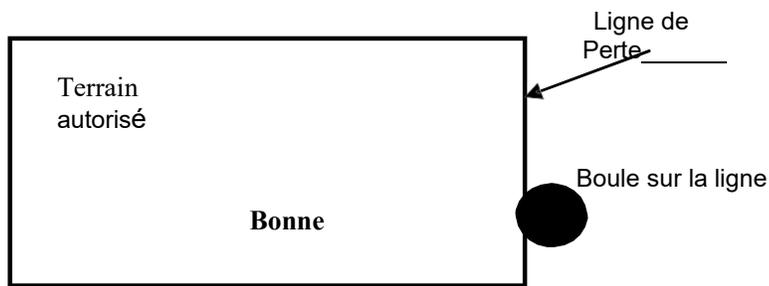
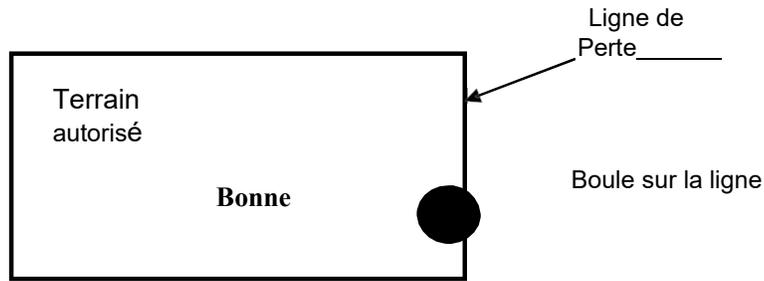
\*But doit également être à 1.5m minimum a part d'un autre but ainsi que d'un cercle en jeu.

### Exemple pour marquer les terrains pour les finales





### Article 19 (Boules)





## JEU AU TEMPS LIMITE

### 1. Piste dimension

Chaque piste séparée de 15m x 4m maximum et 12m x 3m minimum doit être marquée avec des lignes continues (ficelle).

### 2. Temps – (Jeu au temps)

*Les parties se jouent en 13 points ou dans un temps spécifié par l'organisateur (ex-1hr + 1 end + 1 mène finale en cas d'égalité) ou si 13 points ont été atteint. Au signal annonçant la fin de la partie toutes les mènes commencées doivent être terminées.*

Une nouvelle mène est considérée commencée quand toutes les boules de la mène en cours ont été jouées.

### 3. Debut de partie

Coup de sifflet au début de chaque partie et un coup de sifflet final annonçant la fin de la partie.

### 4. Lignes de Perte

La partie se joue sur un terrain marqué, toutes les marques (ficelles) étant des lignes de perte. But et boules passant une ligne de perte sont considérés comme étant nuls. Nouvelle mène doit être jouée. Boule(s) franchissant la ligne de perte sont nulles et doivent être enlevées immédiatement de la piste voisine.

### 5. Lancement du but

Un seul jet du but.

Lancé du but invalide l'équipe adverse peut reculer le cercle dans la ligne du jeu précédent (Art 7) avant de le placer à la main à une valide distance de son choix. Dans le doute appeler un arbitre.

- Si le but n'est pas placé à une distance valide, le joueur l'ayant placé pourra à la discrétion de l'arbitre recevoir un avertissement (Carton jaune) et devra immédiatement placer le but à une distance réglementaire.
- Si à nouveau le but n'était pas placé à une distance réglementaire, l'équipe pourra à la discrétion de l'arbitre recevoir un avertissement (Carton jaune) et devra placer le but à une distance réglementaire. (FIPJP Article 6). Les cartons s'ajoutant aux cartons reçus précédemment

### 6. Validité du but

Le but doit être lancé à 50cm minimum de la ligne de perte de fin de piste, pas de limite sur les lignes de séparation mais le but ne doit pas toucher les lignes de séparation. Le but doit être obligatoirement marqué au premier lancement ainsi que chaque fois qu'il est déplacé.

### 7.

**Egalite au score** – Mène supplémentaire (Pour obtenir un résultat final)

- a) En aucun cas le but peut être tiré ou déplacé hors du terrain de jeu,
- b) But tiré ou déplacé hors du terrain de jeu, le but sera replacé à sa position initiale pour permettre la continuation de la mène.
- c) But tiré ou déplacé hors du terrain de jeu, si les 2 équipes n'ont plus de boules en main le but sera replacé à sa position initiale pour permettre de mesurer les boules restantes sur le terrain pour obtenir un vainqueur. En cas de dispute l'arbitre
- d) placera le but.



**8. Boule et but introuvable**

Le temps de recherche est limité à 2'

**9. Article 32**

Équipe absente du terrain après 5 minutes sera pénalisée d'un point et d'un point après chaque 5 minutes.

Un joueur peut quitter le terrain à tout moment (Toilette break etc.) après avoir prévenu l'arbitre, la partie continue normalement et s'il n'est pas présent pour jouer ses boules, celles-ci seront annulées à raison d'une minute par boule.

Partie au temps, il n'y a aucun arrêt pour raison médicale et le temps continue à courir comme indiqué ci-dessus.

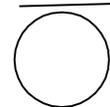
**10. Article 21**

Temps pour jouer une boule est strictement d'une minute. Tous joueur dépassant la minute recevra un avertissement (Carton jaune) la même sanction s'appliquant à ses partenaires (Article 35).

**11. Cercles Préfabriqués**

La position du cercle doit être obligatoirement marqué sur le devant et coté du cercle.

**12. Joueurs doivent avoir les 2 pieds à l'intérieur du cercle préfabriqué et ne toucher aucune partie du cercle (exception pour les joueurs handicapés (Article 6).**



**13. Appeler un arbitre**

Il est recommandé aux équipes ayant besoin d'un arbitre de lever la main et d'appeler "Arbitre".

**14. Mesurer**

Chaque équipe doit avoir un mètre pour mesurer en cours de partie, l'arbitre surveillera les équipes mesurant pour s'assurer qu'ils ne ralentissent pas le jeu intentionnellement.

**15. Carton de couleur- (utilise par les arbitres)**

Carton Jaune - Avertissement

Carton Orange – Pénalité disqualification d'une ou plusieurs boules

Carton Rouge - Disqualification d'un joueur ou équipe pour la partie ou la compétition



## RECOMMANDATION POUR MARQUER LES TERRAINS

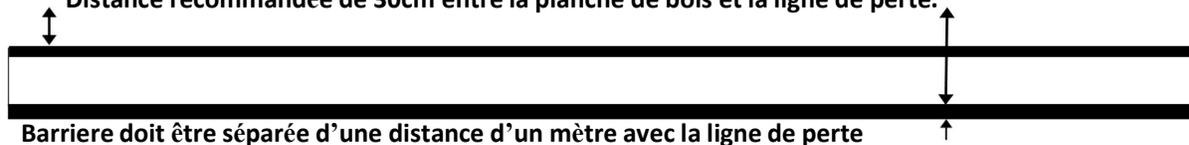
**JEU AU TEMPS : Chaque piste séparée doit être marquée avec des lignes continues (Ficelle).**

Article 7, le lancement du but doit être à 50cm minimum de la ligne de perte en fin de piste, mais il n'y a pas de limite sur les lignes de séparation. Les pistes doivent être de 15m x 4m pour les compétitions internationales et championnats nationaux. Ligues et clubs peuvent réduire la dimension des pistes mais jamais en dessous de 12m x 3m.

**La ligne de perte entoure le terrain de jeu et le but doit être à 50cm de la ligne de fond (Ligne de perte), mais pas de limite pour les lignes de séparation.**



Distance recommandée de 30cm entre la planche de bois et la ligne de perte.





### **Cartons Arbitre**

La FIPJP a introduit des cartes de couleur pour indiquer les sanctions aux joueurs, équipes et spectateurs pendant les compétitions, pour **Faute technique**.

**Faute technique** : Pied sur le cercle, But ou cercle non marqué, faute de temps.

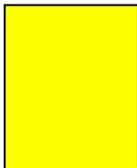
### **Les Cartons**

**Jaune - Avertissement,**

**Orange - Annulation d'une Boule**

**Rouge - Expulsion d'un joueur, de l'équipe ou des 2 équipes**

### **Application des Cartons**



### **Carton Jaune**

#### **1. Faute technique**

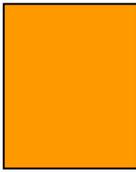
- Un avertissement (carton jaune) est adressé au joueur fautif.

#### **2. Placement invalide du but**

- Un avertissement (carton jaune) est adressé au joueur fautif.
- En cas de récidive, un carton jaune sera adressé à toute l'équipe, en plus des cartons déjà reçus.

#### **3. Infraction au temps de jeu**

- Un avertissement (carton jaune) est adressé à chaque joueur de l'équipe.
- Si l'un des joueurs a déjà reçu un carton jaune, il sera sanctionné par la disqualification de la boule jouée ou à jouer.



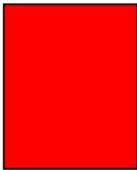
**Carton Orange**

### 1. Faute technique

- Lorsqu'un **deuxième avertissement** (deuxième carton jaune) est adressé au même joueur, **l'arbitre disqualifie la boule jouée ou à jouer** du joueur fautif.

### 2. Infraction au temps de jeu

- **Deuxième infraction** : l'arbitre adresse un **carton orange** au joueur fautif.
- **Troisième infraction** : un **carton rouge** est délivré.



**CARTON ROUGE**

### 3rd Infringement:

- a) Exclusion of the responsible player for the game, which is officially marked by an umpire presenting a red card to the player at fault.
- b) Disqualification of the team responsible.
- c) Disqualification of the two teams in case of complicity.

### Devoir des arbitres - Article 40

---

L'arbitre de la compétition doit veiller à la stricte application des règlements du sport de petanque et des règlements administratifs qui les complètent. En fonction de la gravité de la faute commise, l'arbitre a l'autorité d'exclure pour une partie ou de disqualifier de la compétition un joueur ou une équipe qui refuse d'accepter ses décisions. Les spectateurs avec une licence ou une licence suspendue qui par leur attitude sont à l'origine d'incidents sur le terrain de jeu, feront l'objet d'un rapport au comité directeur. Celui-ci convoquera les responsables devant un Comité de discipline compétent qui décidera des sanctions à appliquer.

---