



RÉGLEMENT OFFICIEL POUR LE SPORT DE PETANQUE

Manuel de formation pour les Arbitres de la
Confédération d' Océanie de Pétanque

Article 1: Formation des équipes

- Article 1: Formation des équipes
- 3 joueurs à 3 joueurs (triplettes). Elle peut aussi mettre face à face :
- 2 joueurs à 2 joueurs (doublettes) ;
- 1 joueur à 1 joueur (individuel);
- En triplètes, chaque joueur dispose de 2 boules;
- En doublettes, et en individuel, chaque joueur dispose de 3 boules;
- Toute autre formule est interdite.

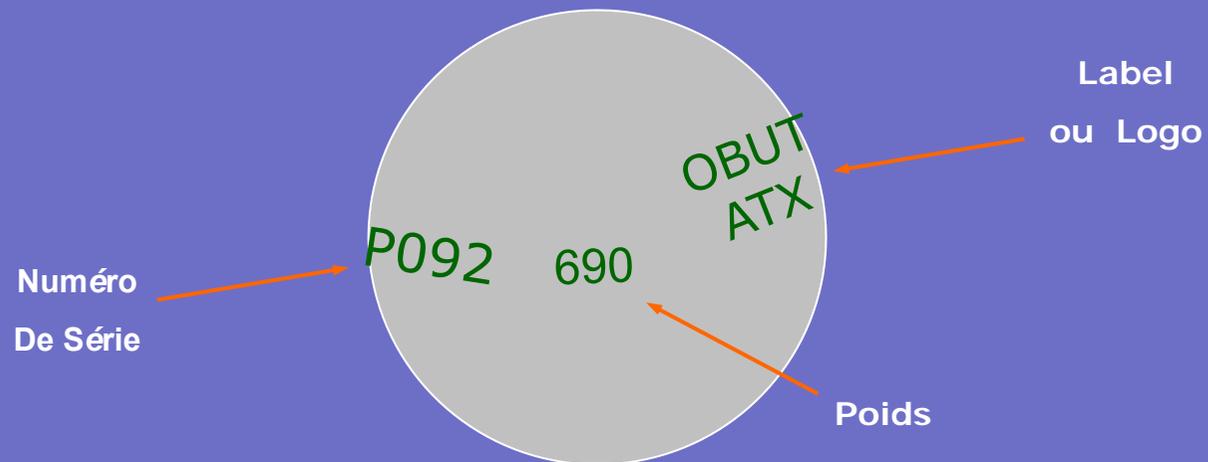
Article 2: Caracteristiques des boules agréés

- La Pétanque se joue avec des boules agréés par la FIPJP et répondant aux caractéristiques suivantes :
 - 1) Etre 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).

Article 2: Caractéristiques des boules agréées

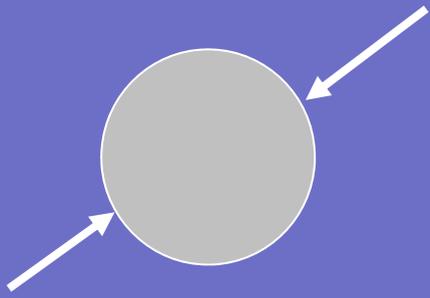
- *Dans leurs compétitions spécifiques, les jeunes de 11 ans et moins dans l'année, ont la possibilité d'utiliser des boules de 600 grammes et de 65 mm de diamètre, à condition qu'elles soient fabriquées dans un des labels homologués.*
- *Le label (marque du fabricant) et le poids doivent être gravés sur les boules et être toujours lisibles.*
- *Les nom et prénom du joueur (ou les initiales) peuvent y être gravés ainsi que divers logos, sigles ou autres détails similaires, conformément au cahier des charges relatif à la fabrication des boules.*

POIDS et LABEL (marque du fabricant) OBLIGATOIRE

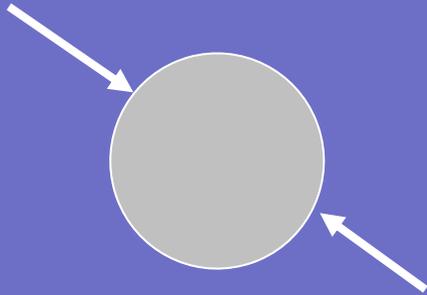


Les nom et prénom du joueur (ou les initiales) peuvent y être gravés ainsi que divers logos, sigles ou autres détails similaires, conformément au cahier des charges relatif à la fabrication des boules

Diamètre

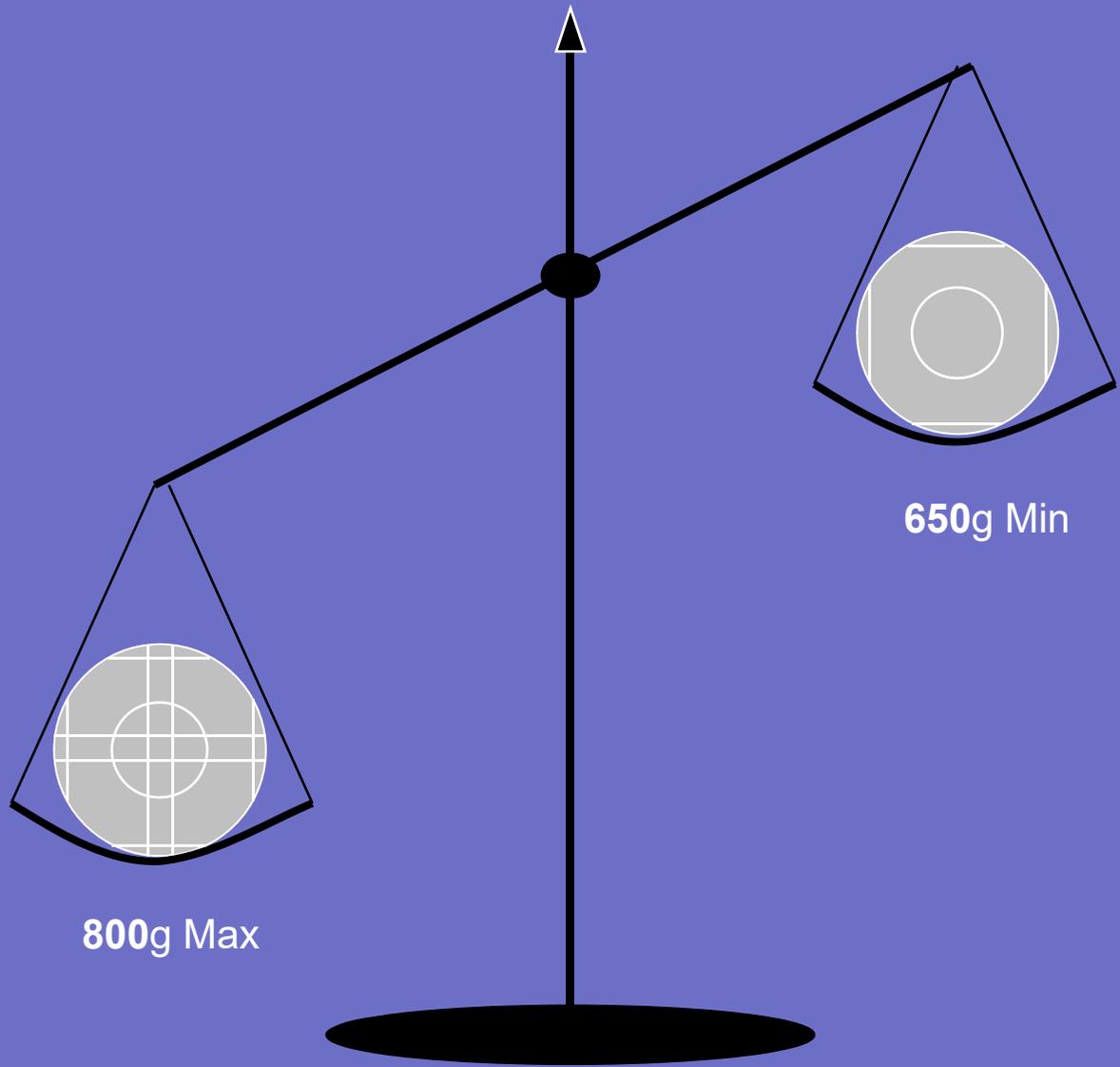


P d { p xp # ; #FP



P l p xp # : 138#FP

Poids



Article 2: Caractéristiques des boules agréées

- 4) La boule doit être creuse et ne doit contenir aucun matériau tel que du plomb, du sable, du mercure, etc.
- De façon générale, elles ne doivent ni 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.

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.

Article 2 bis:Sanctions pour boules non-conformes

- 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.

Article 2 bis: Sanctions pour boules non-conformes

- 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.
- *Un* arbitre ou le jury peuvent, à tout moment, demander à examiner les 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 FIPJP, en application du cahier des charges spécifique relatif aux normes requises.
- Leur diamètre doit être de 30mm (tolérance : +/- 1mm). Leur poids doit être compris entre 10 et 18 grammes.
- Les buts peints sont autorisés, mais ni eux ni les buts en bois ne doivent pouvoir être ramassés avec un aimant.

Article 4: Licences

- Pour s'inscrire dans une compétition, chaque joueur ou joueuse doit présenter sa licence ou, selon les règlements de sa fédération, une pièce prouvant son identité et le fait que il ou elle est membre de cette fédération.

Article 5: Terrains réglementaires

- La Pétanque se pratique sur toutes les surfaces. Cependant, par décision du comité d'organisation ou d'un arbitre, les équipes peuvent être tenues de se rencontrer sur un terrain délimité. Dans cette éventualité, ce dernier doit avoir, pour les championnats nationaux et les compétitions internationales, les dimensions minimales suivantes : 15m. x 4m.

▪

Article 5 : Terrains réglementaires

- *Pour les autres concours, les fédérations pourront permettre à leurs subdivisions d'accorder des dérogations relatives à ces minima, sans que les dimensions soient inférieures à 12m x 3m*
- Une aire de jeu comprend un nombre indéterminé de terrains limités par des ficelles dont la grosseur ne doit pas influencer sur le bon déroulement du jeu. Ces ficelles délimitant les différents terrains ne sont pas des lignes de pertes à part les lignes de fond de jeux et celles des cadres extérieurs.

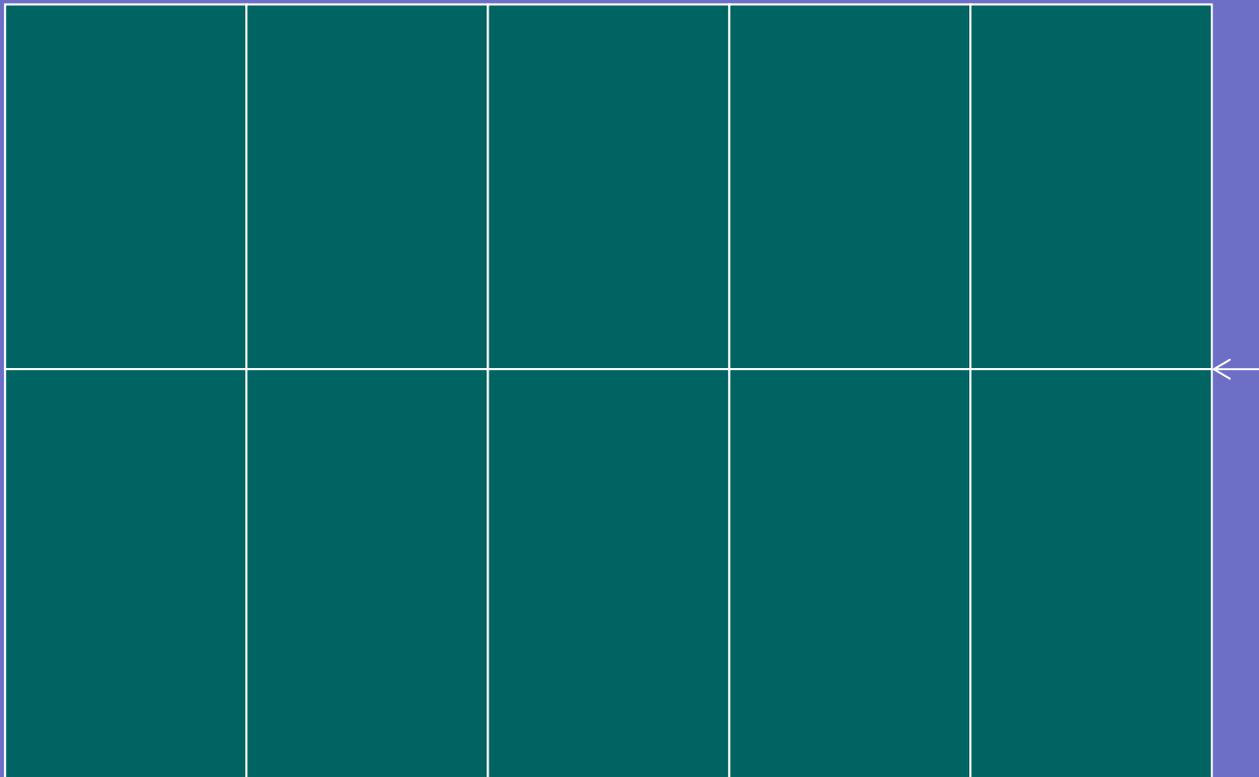
▪

Article 5: Terrains réglementaires

- Lorsque des terrains de jeu sont placés bout à bout sans séparation matérielle, les lignes de fond de cadre sont considérées comme lignes de perte.
- Lorsque les terrains sont clos par des barrières, celles-ci doivent se trouver à une distance minimale de 1m des lignes extérieures des terrains de jeu.
- Les parties se jouent en 13 points, avec possibilité de faire disputer celles des poules et de cadrage en 11 points.
- Certaines compétitions peuvent être organisées avec des parties en temps limité. Celles-ci doivent toujours être jouées dans des terrains dont toutes les lignes sont alors des lignes de pertes.

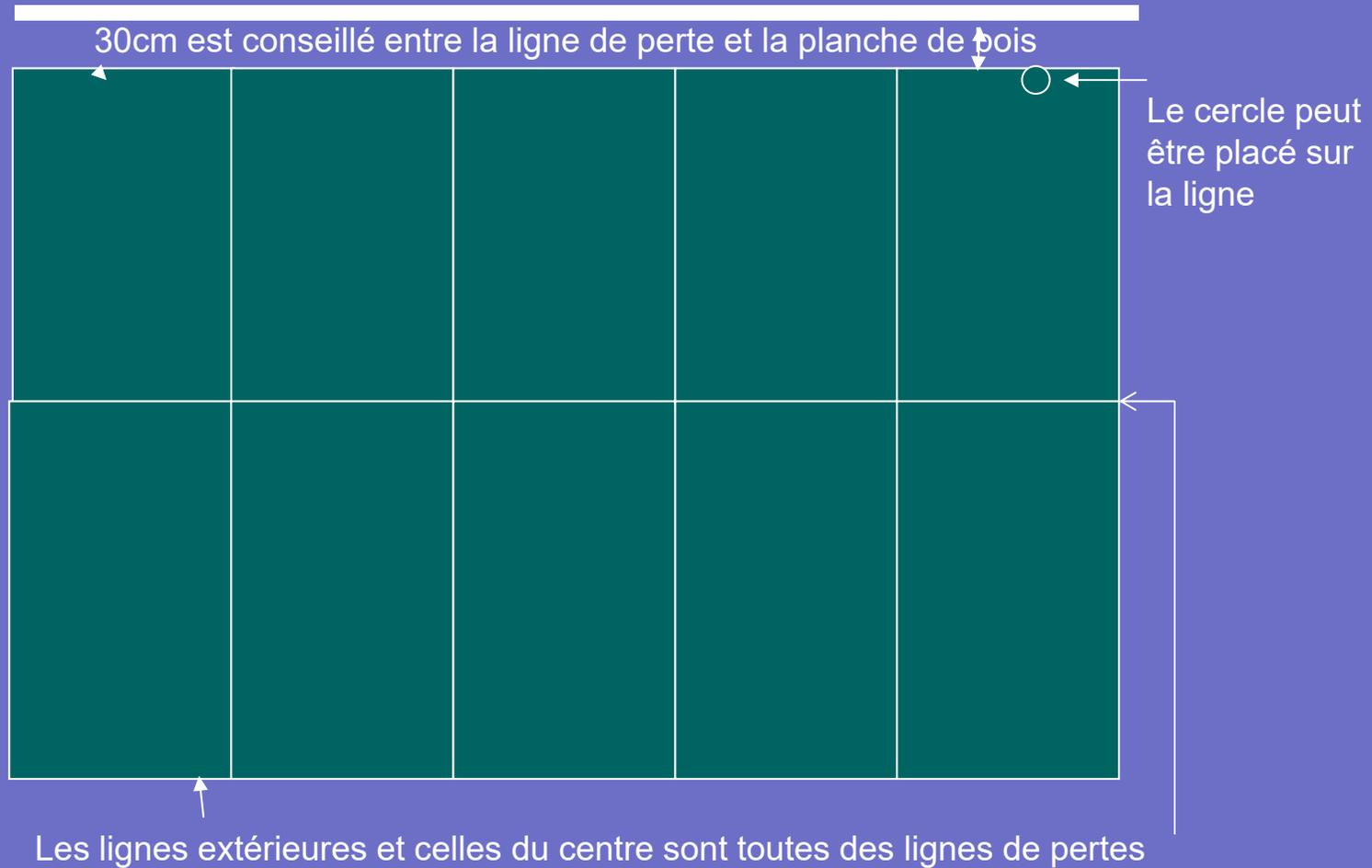
Article 5: Terrains réglementaires

1 mètre entre piste et solide barrière (Maintenir les spectateurs à 1m du terrain)



Les lignes extérieures et celles du centre sont toutes des ligne de pertes.

Article 5: Terrains réglementaires



Article 5 : Terrains réglementaires

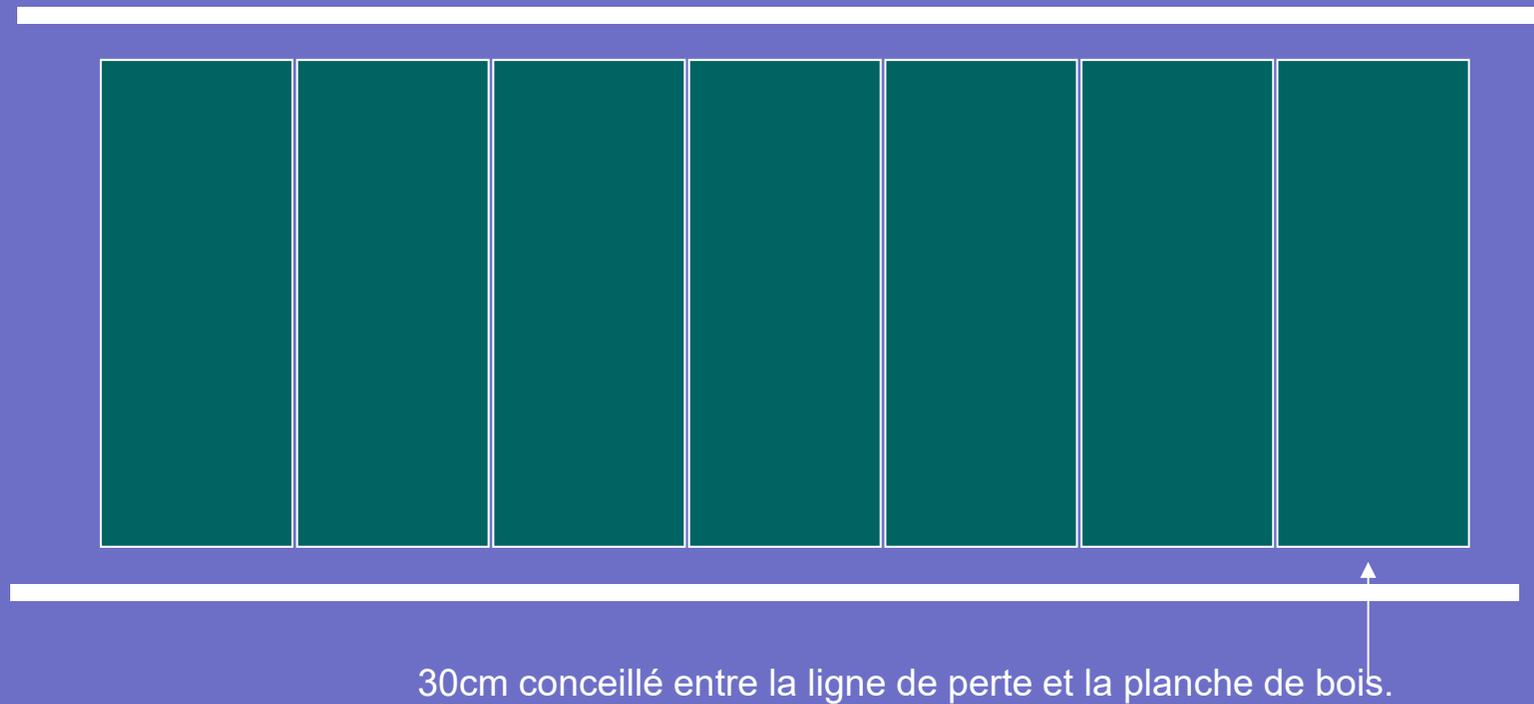
- une autre version



1mètre entre piste et solide barrière (Pour maintenir les spectateurs à 1m du terrain)

Terrains réglementaires

- Article 5: une autre version



Article 6: Début du jeu et règlement concernant le cercle

- Les joueurs doivent procéder à un tirage au sort pour déterminer laquelle des deux équipes choisira le terrain, s'il n'en pas été attribué par les organisateurs, 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 d'un arbitre.

Article 6: Début du jeu et règlement concernant le cercle

- 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, un cercle tracé ne peut mesurer moins de 35cm ni plus de 50 cm de diamètre
- En cas de cercle matérialisé, celui-ci doit être rigide et avoir un diamètre intérieur de 50 cm (tolérance : +/- 2mm).
- Les cercles pliables sont admis à condition qu'il s'agisse de modèles agréés par la FIPJP au regard, notamment, de leur rigidité.

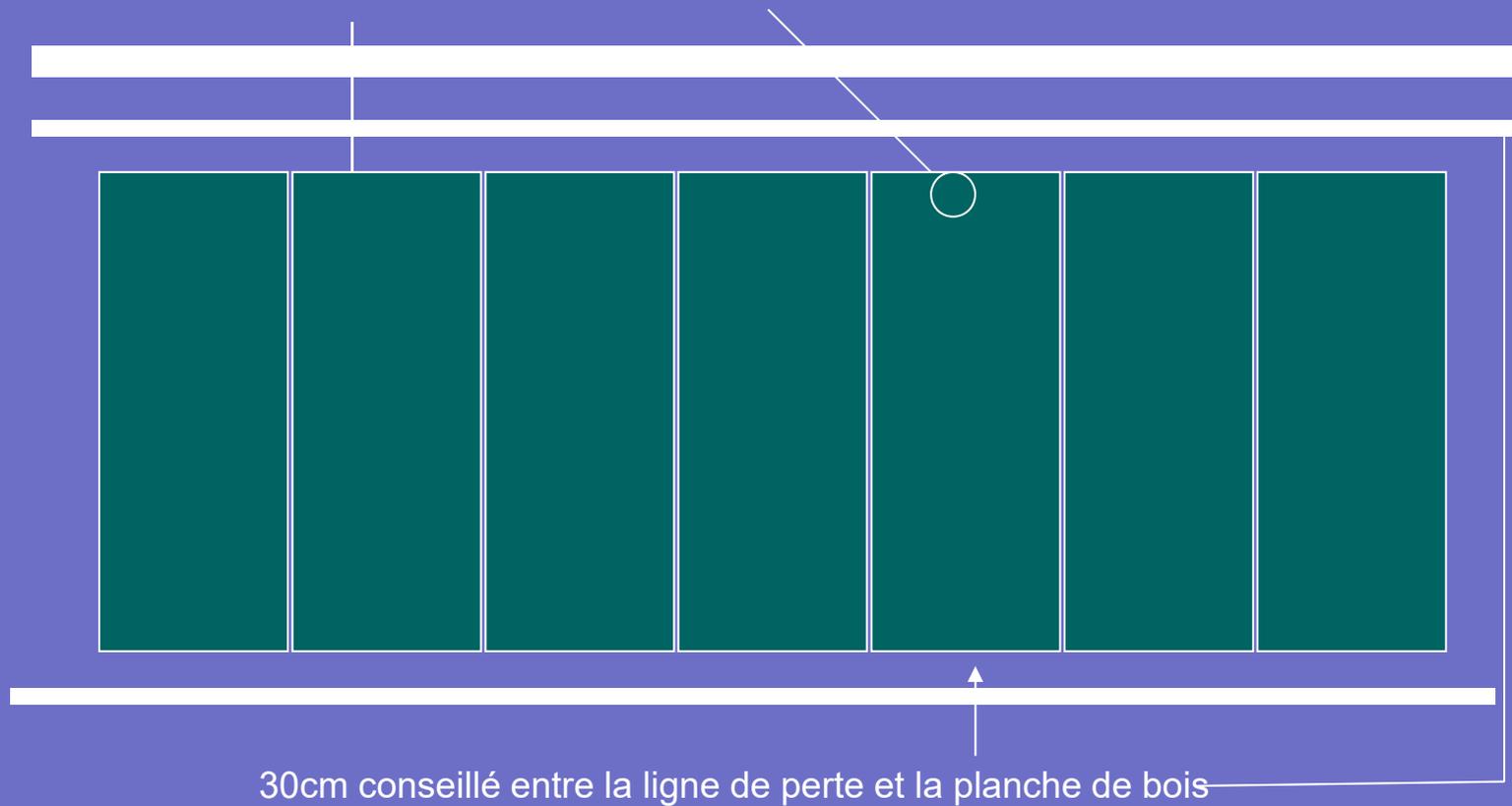
Article 6: Début du jeu et règlement concernant le cercle

- Lorsque l'organisateur propose des cercles réglementaires ou agréés les joueurs sont tenus de les utiliser.
- Ils doivent également accepter les cercles rigides réglementaires ou les cercles pliables agréés par la FIPJP proposés par l'adversaire. Si les deux équipes en ont le choix reviendra à celle qui aura gagné le tirage au sort.
- ***Le cercle de lancement doit être tracé (ou posé) à plus de 1 mètre de tout obstacle et à au moins 1,50 mètre d'un autre cercle de lancement utilisé ou du but d'une autre partie***

Terrains réglementaires

- Article 6:

Solide barrière a 1m – le cercle peut être placé sur la ligne

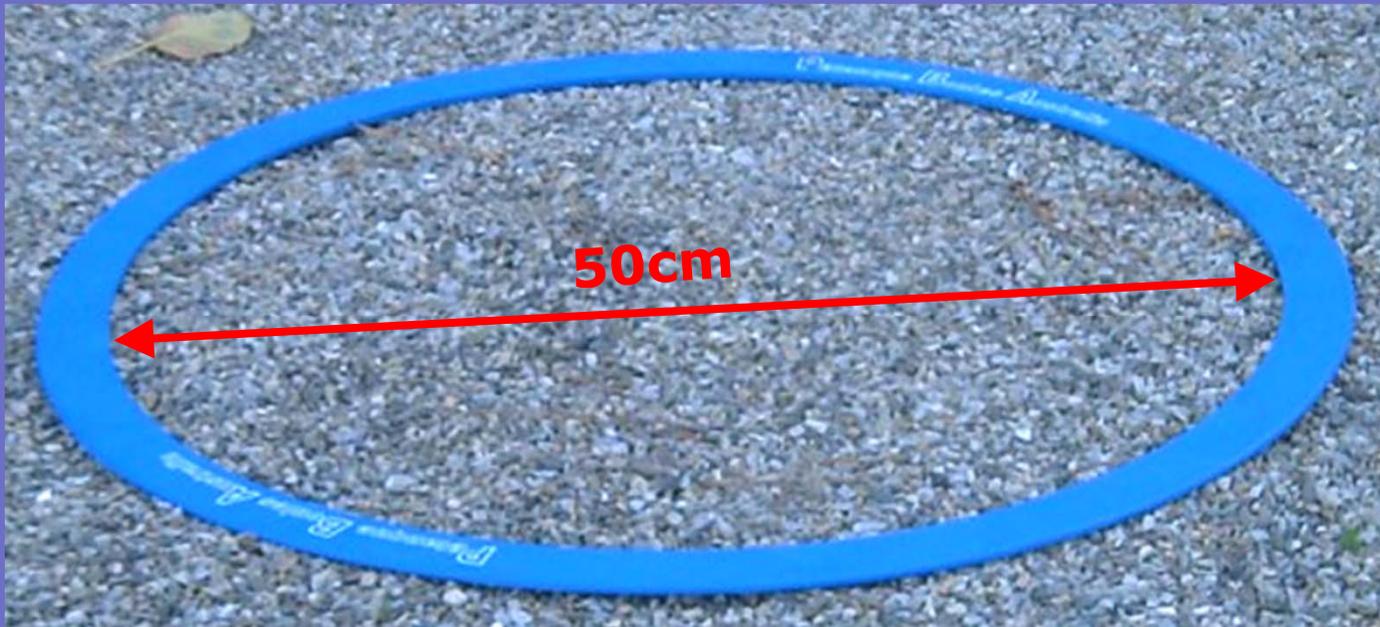


Article 6: Début du jeu et règlement concernant le cercle

- *L'intérieur du cercle peut être nettoyé entièrement durant toute la mène mais il doit être remis en état à la fin de celle-ci.*
- *Les pieds doivent être entièrement à l'intérieur du cercle, ne pas mordre sur celui-ci et ils ne doivent en sortir ou être entièrement décollés du sol que lorsque la boule lancée a touché celui-ci.*
- *Aucune autre partie du corps ne doit toucher le sol à l'extérieur du cercle. Tout joueur ne respectant pas cette disposition, encourt les pénalités prévues à l'article 35.*

Article 6: Cercle autorisé et approuvé par la FIPJP

Quand un cercle préfabriqué est utilisé, il doit avoir un diamètre intérieur de 50cm (*tolérance de + ou - 2mm*)



Article 6: Marquage du cercle

La position du cercle sur le terrain doit être marquée pour éviter son déplacement délibéré ou accidentel par un joueur.

Marquage simple du cercle comme sur la photo ci dessous.



Article 6: Début du jeu et règlement concernant le cercle

- *Par exception, les handicapés d'un membre inférieur sont autorisés à ne placer qu'un pied à l'intérieur du cercle, l'autre ne devant pas être en avant du premier. Pour ceux évoluant en fauteuil roulant, au moins une roue (celle du bras porteur) doit reposer à l'intérieur du cercle.*
- *Si un joueur ramasse le cercle alors qu'il reste des boules à jouer, le cercle est remis en place mais seuls les adversaires sont autorisés à jouer leurs boules.*

Article 6: Début du jeu et règlement concernant le cercle

- Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit.
- Dans tous les cas les cercles doivent être marqués avant le lancement du but.
- *L'équipe qui va lancer le but doit effacer tous les cercles de lancement tracés à proximité de celui qu'elle va utiliser.*
- L'équipe qui gagne le droit de lancer le but - soit après tirage au sort, soit parce qu'elle aura marqué à la mène précédente - *n'a droit qu'à un essai*. S'il est infructueux le but est remis à l'autre équipe qui *doit le placer* sur le terrain dans une position réglementaire..

Article 6: Position des pieds du joueur dans le cercle



Les 2 pieds doivent être place a l'intérieur du cercle

Sans toucher l'intérieur du cercle



Article 6: Début du Jeu



Aucune partie du corps ne doit toucher le terrain lors du lancement de la boule

Article 6: Début du jeu et règlement concernant le cercle

- Si le but n'est pas placé en position réglementaire par la seconde équipe celui qui a
- posé le but encourt les sanctions de l'article 35. En cas de récidive un nouveau carton est infligé à l'ensemble de l'équipe, lequel s'ajoute, le cas échéant, aux cartons reçus précédemment
- Le lancer du but par un joueur d'une équipe n'implique pas qu'il soit dans l'obligation de jouer le premier.
- Les joueurs doivent marquer la position du but, initialement et après chacun de ses déplacements. Aucune réclamation ne sera admise pour un but non marqué et l'arbitre ne statuera qu'en fonction de l'emplacement du but sur le terrain.

Article 7: Distances réglementaires pour le lancé 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 6 mètres minimum et 10 mètres maximum pour les juniors et les seniors. Dans les compétitions destinées aux plus jeunes des distances moindres peuvent être appliquées.
- 2) Que le cercle de lancement soit à 1 mètre minimum de tout obstacle et à au moins 1,50 m d'un autre cercle utilisé ou du but d'une autre partie.

Article 7: Distances réglementaires pour le lancé du but

- 3) Que le but soit à au moins 50cm de tout obstacle, de la ligne de fond de jeu et 1,50 mètre d'un cercle ou d'un but utilisé. (Note : il n'est requis aucun minimum vis-à-vis des lignes de séparation de jeu ou des lignes de perte sur le côté des jeux)
- 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, un arbitre décide sans appel si le but est visible.
- A la mène suivante, le but est lancé à partir d'un cercle tracé ou posé autour du point où il se trouvait à la mène précédente, sauf dans les cas suivants :

Article 7: Distances réglementaires pour le lancé du but

- *Le cercle se situerait ainsi à moins de 1 mètre d'un obstacle, de 1,50 mètre d'un cercle ou d'un but utilisé*
- Le lancé du but ne pourrait se faire à toutes distances réglementaires.
- Dans le premier cas, le joueur trace ou place le cercle à la limite réglementaire de l'obstacle ou de l'objet en cause.

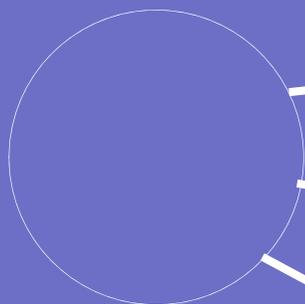
Ne pas oublier que la mesure entre le cercle et le but se fait de l'intérieur du cercle à la face intérieure du but.



Lancement du but

Distance entre Cercle et But

F h u f ð h



Minime et cadet

Distances plus courtes peuvent être appliquées



Juniors et seniors



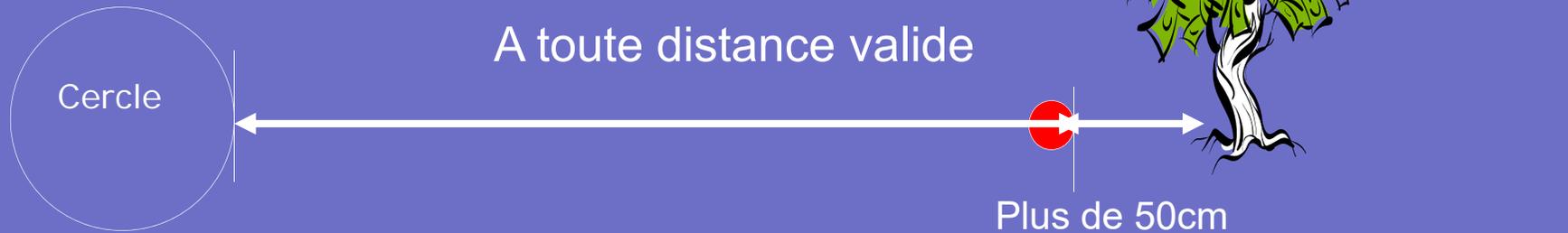
Juniors et seniors = 6m à 10m



35cm à 50cm

Lancement du but

Distance du cercle au but



But a 50 cm minimum d'un obstacle



Article 7: Distances réglementaires pour le lancé du but

- 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 le but n'a pas été lancé dans les conditions ci-dessus définies, l'équipe adverse le dépose dans une position réglementaire sur le terrain de jeu et elle peut auparavant, à son tour, reculer le cercle dans les conditions prévues à l'alinéa précédent si un premier recul par l'équipe adverse n'aurait pas permis un lancement à la distance maximale.

Article 7: Distances réglementaires pour le lancé du but

- En tout état de cause, l'équipe qui a perdu le but parce qu'elle n'a pas réussi à le placer de façon réglementaire doit jouer la première boule.
- L'équipe qui a gagné le droit de lancer le but dispose d'une durée maximale d'une minute. Celle qui a gagné le droit de le poser après le jet infructueux de son adversaire doit le faire immédiatement.

Déplacer le cercle - étape par étape

Lorsque une équipe veut reculer le cercle:

Reculer n'est pas une obligation c'est un choix

Le cercle peut être ramener en arrière dans le prolongement de la ligne de jeu de la mène précédente

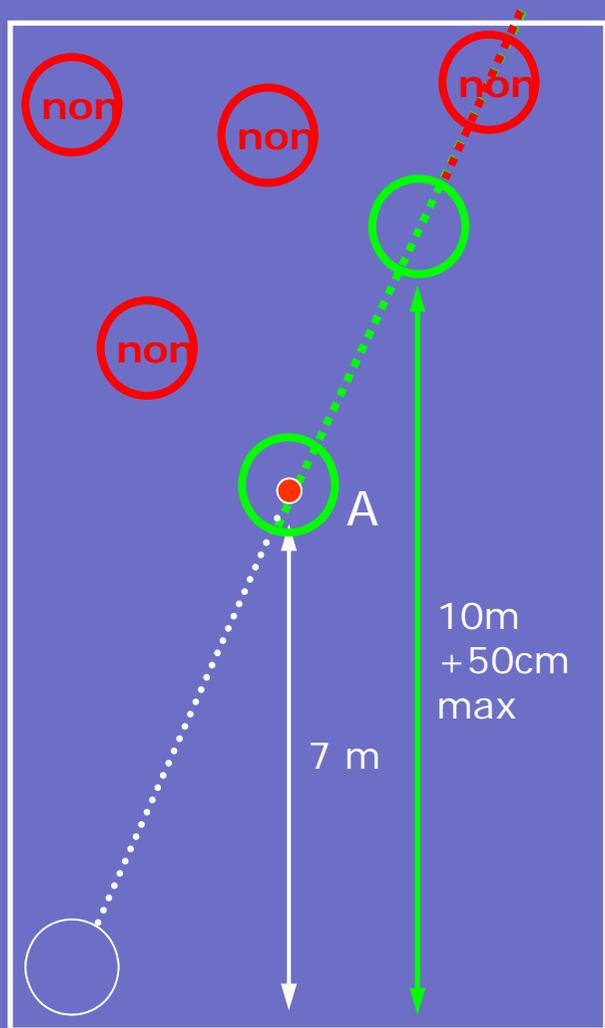
et

Jusqu'à ce que le but puisse être lancé à toute distance réglementaire, et jusqu'à la distance maximale autorisée mais pas au delà.

Ceci peut être expliqué simplement en utilisant un diagramme.

Déplacer le cercle - étape par étape

*Dans le diagramme ci dessous le but a été lancé à 7m au point A.
Depuis le bord de la piste*



A la mène suivante le cercle est placé autour de l'emplacement du but.

L'équipe lançant le but peut reculer le cercle pour augmenter la distance du lancé.

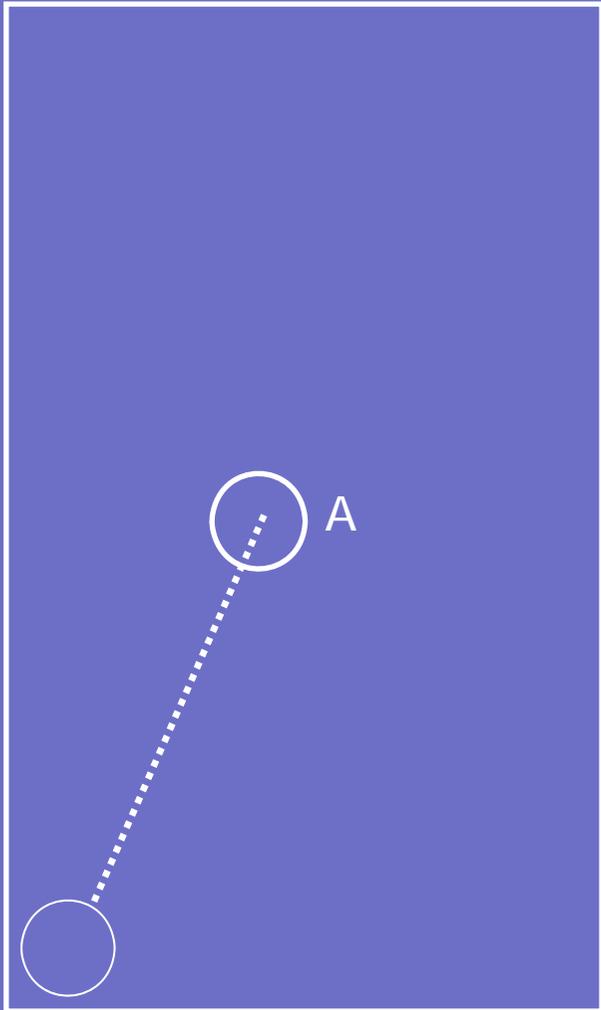
Dans ce cas l'équipe reculera le cercle dans la ligne de jeu de la mène précédente

Le cercle ne peut pas être placé ailleurs qu'à la position du but

Dans cet exemple les distances sont applicables pour juniors et seniors.

Lancé du but dans la mène suivante

Même partie: le but lancé au point A, si il y a une distance règlementaire suffisante, l'équipe ayant gagnée la mène peut lancer le but dans la même direction que la mène précédente

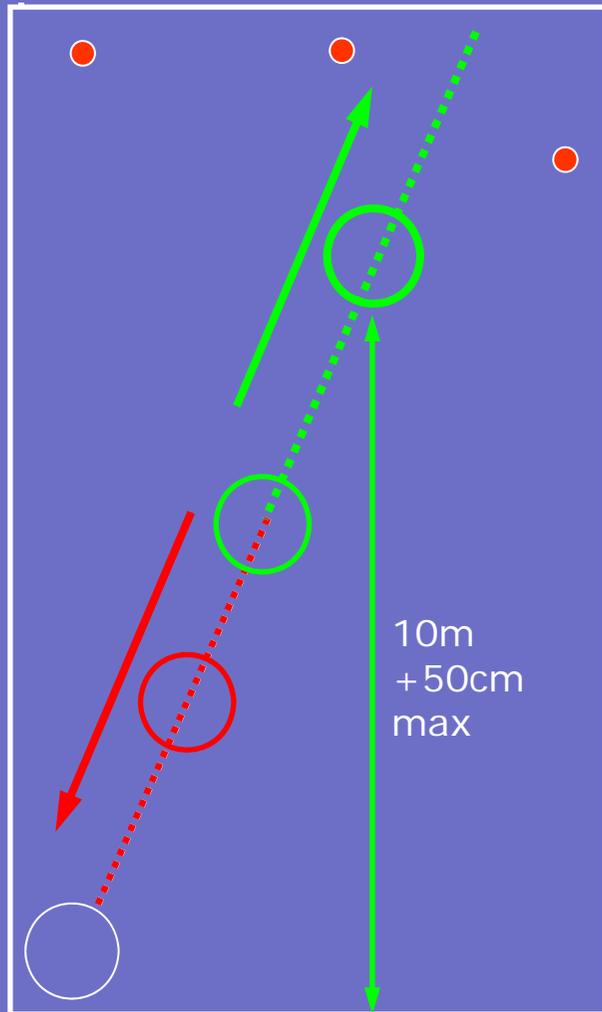


Dans ce cas le cercle doit être placé à l'endroit où le but était positionné à la fin de la mène précédente.

Si l'équipe ne lance pas le but à une distance règlementaire, l'équipe adverse le placera à une distance de leur choix, et si elle le souhaite pourra reculer le cercle en respectant les règlements.

LANCÉ DU BUT A LA MÈNE SUIVANTE

Dans ce cas comme dans l'exemple précédent le joueur reculera dans la ligne de la mène précédente mais seulement jusqu'à la distance maximale autorisée, mais pas au delà.



Note Le cercle ne peut pas être ramener a sa position originale.

Le cercle ne peut être déplacé que vers l'arrière contre la direction de la mène précédente.

Cela ramenant la partie dans sa forme normale pour le lancé du but.

Après cela, le cercle ne peut plus être déplacé à nouveau même si le joueur n'a pas placé le but correctement.

L'équipe ayant perdu le but après le 1er lancé doit toujours jouer la première boule de la mène.

Article 8 : Validité du lancé du but

- Si le but lancé est arrêté par un arbitre, un adversaire, un spectateur, un animal ou tout objet mobile, il doit être relancé.
- Si le but lancé est arrêté par un partenaire, il est donné à l'adversaire qui doit le placer dans une position réglementaire.
- Si, après le jet du but, une première boule est jouée, l'adversaire a encore le droit de contester sa position réglementaire *sauf si c'est l'un de ses membres* qui a placé le but en terrain de jeu après échec du jet par l'autre équipe.

Article 8 : Validité du lancé du but

- Avant que le but soit donné à l'adversaire pour qu'il le place il faut que les deux équipes aient reconnu que le jet n'était pas valable ou qu'un arbitre en ait décidé ainsi.
- 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 en cours de mène

- Le but est nul dans les sept 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 considérée 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. Un arbitre est autorisé à enlever momentanément une boule pour constater si le but est visible.

Article 9: Annulation du but en cours de mène :

- 3) Quand le but est déplacé à plus de 20 mètres (pour les juniors et les seniors) ou 15 mètres (pour les plus jeunes) ou à moins de 3 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.
- 5) Quand le but déplacé est introuvable, le temps de recherche étant limité à cinq minutes.
- 6) Quand un terrain interdit se trouve entre le but et le cercle de lancement.
- 7) Quand, dans les parties se déroulant en temps limité, le but sort du cadre attribué.

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. 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-respect de cette règle, notamment en cas de balayage devant une boule à tirer, le joueur fautif encourt les sanctions prévues à l'article 35.

Article 11: 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 de boules complet.

Article 12 : 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 un 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



Article 13 : 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 14 : Règles à appliquer si le but est nul

- 1) Si, au cours d'une mène, le but est nul, trois cas se présentent :
- 2) Il reste des boules à jouer à chaque équipe : la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.
- 3) Il reste des boules à une seule équipe : cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.
- 4) Les deux équipes n'ont plus de boules en main : la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.

Article 15 : Placement du but après arrêt

- 1) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un spectateur ou par un 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 20 mètres du cercle (15 mètres pour les compétitions des jeunes) 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 14.

Article 15 – ÉTAPE PAR ÉTAPE

Le but frappé au point A est stoppé à point B

1) Par un spectateur ou arbitre: Il reste au point B

2) Par un joueur: L'adversaire peut:

i. Laisser en B;

ii. Le Replacer en A

iii. Placer où il veut sur la ligne en extension entre A et C
(De sa position originale à la position où le

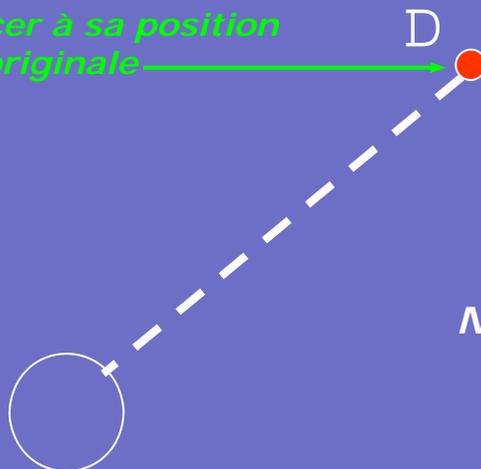
but est trouvé) mais au delà de B (But stoppé)

Jusqu'à une distance maximum de 20m
du cercle

(15m pour les plus jeunes joueurs)

mais le but devant être visible

iii Replacer à sa position
originale



i. Laisser le but où il a été arrêté

ii. Placer quelque part sur la ligne en extension

Cela est l'extension
20m max (ou 15m)
depuis le cercle

Le but ne peut pas être
placé sur cette ligne
entre A et B

N.B. (ii) et (iii) peuvent être appliqués seulement
si le but était marqué.

Article 16 : 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. Ensuite, 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, troisième paragraphe.

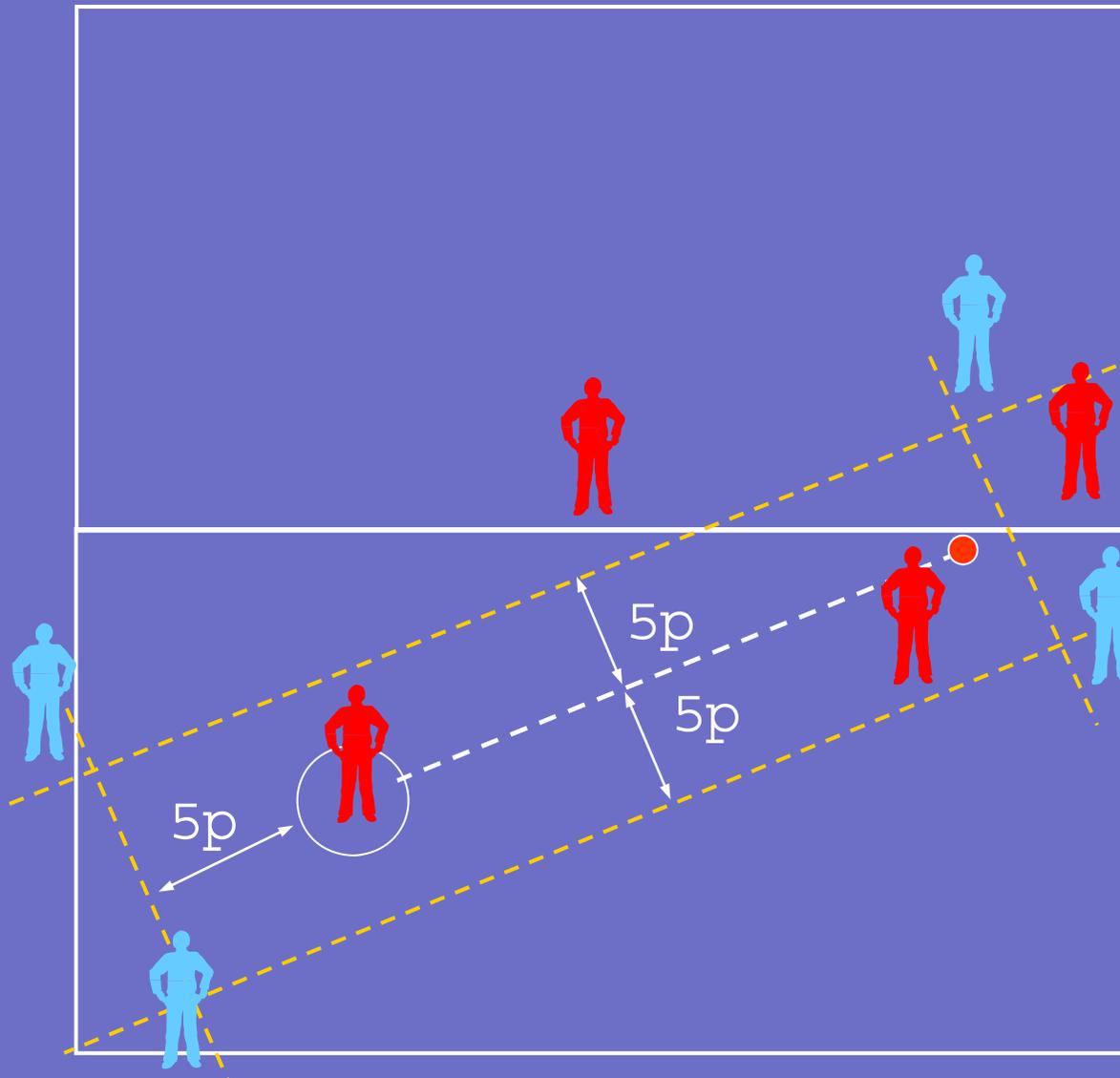
Article 16 : Jet de la première boule et des suivantes

- 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 35.
- 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 29 relatives au point nul.

Article 17 : 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 d'un arbitre, ils persistaient dans leur manière de faire.

Article 17 – Position des joueurs pendant la partie



Position des joueurs lorsque l'adversaire est dans le cercle prêt à jouer sa boule

Les adversaires doivent se placer derrière le but ou derrière le joueur en diagonale et dans les 2 cas, en dehors de la ligne de jeu.

A une distance minimum de 2 metres

Seul ses partenaires peuvent se placer entre le cercle de lancer et le but – En fait ils peuvent se placer où ils veulent sur le terrain de jeu.

Article 18 : Lancer des boules et boules sorties du terrain

- Nul ne peut, pour essai, lancer une de ses boules pendant une partie, même hors du terrain où il joue. Les joueurs qui n'observeraient pas cette prescription pourraient être frappés des sanctions prévues à l'article 35.
- En cours de mène, les boules sortant du cadre affecté sont bonnes sauf application de l'article 19.

Article 19: 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. Il en va de même, quand, en terrains tracés, la boule traverse entièrement plus d'un des jeux latéralement contigus au jeu utilisé ou sort en bout 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..

Article 19: boules nulles

- 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 à condition que ces objets aient été marqués.
- 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 20 : Arrêt d'une boule

- Toute boule jouée, arrêtée ou déviée par un spectateur ou par un 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.

Article 20 : Arrêt d'une boule

- 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 autorisé 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.

BOULE TIRÉE— ÉTAPE PAR ÉTAPE

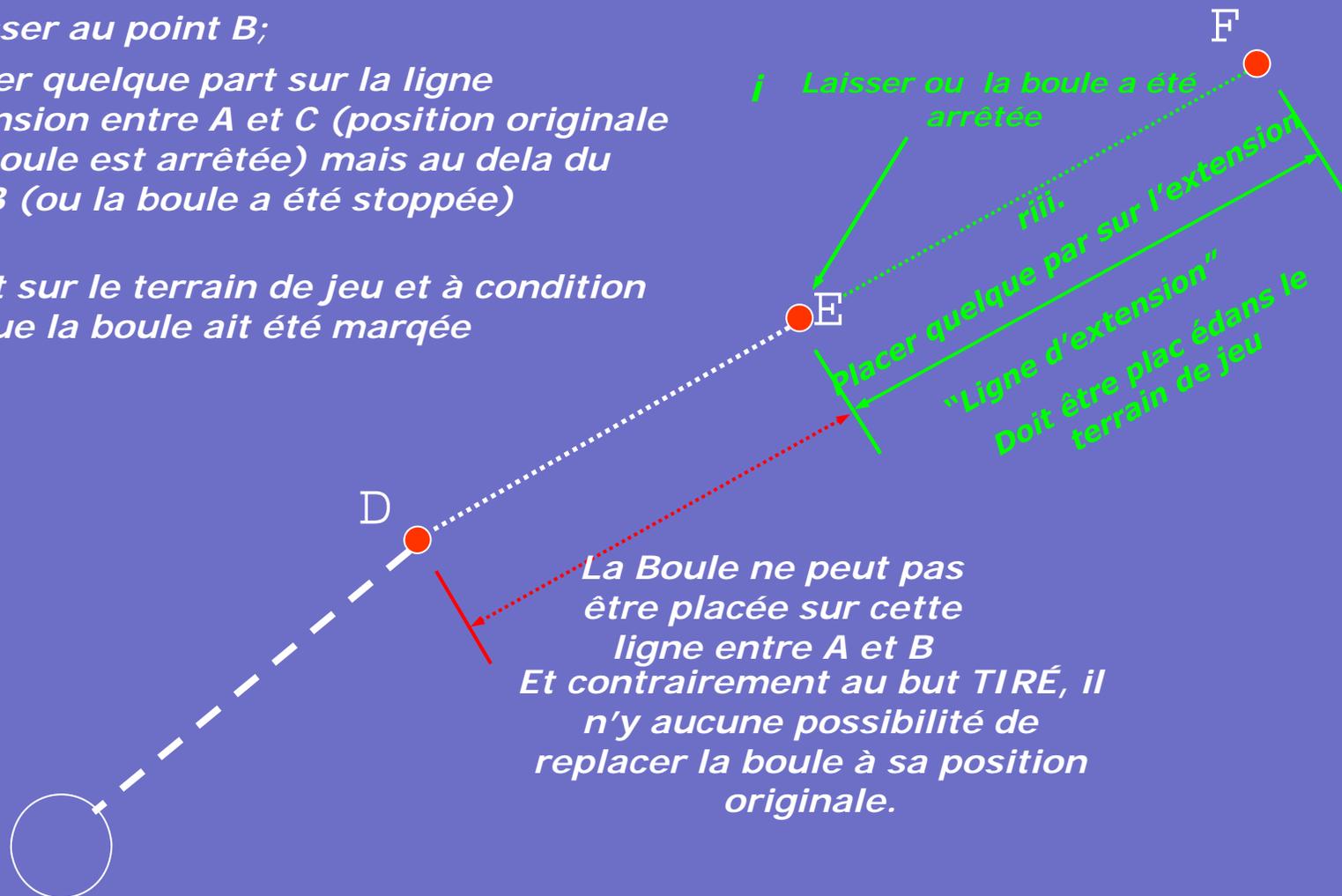
Une boule TIRÉE au point A est arrêtée au point B

1) Par un spectateur ou un arbitre: la boule reste au point B

2) Par un joueur: L'adversaire peut:

- i. La Laisser au point B;
- ii. La Placer quelque part sur la ligne d'extension entre A et C (position originale ou la boule est arrêtée) mais au delà du point B (ou la boule a été stoppée)

NB Seulement sur le terrain de jeu et à condition que la boule ait été marquée



Article 21: 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, 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.
- Tout joueur ne respectant pas ce délai, encourt les sanctions prévues à l'article 35.

.

Article 22 : 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, à condition qu'elle ait été marquée.
- 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 dans la même partie, elle demeure dans sa nouvelle position.

Article 23 : 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, *si les objets avaient été marqués.*

Article 24 : Boule jouée contrairement aux règles

- A l'exception des cas dans lesquels le présent règlement prévoit l'application des sanctions spécifiques et graduées de l'article 35, toute boule jouée contrairement aux règles est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place, si les objets avaient été marqués.
- 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 25 : 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.

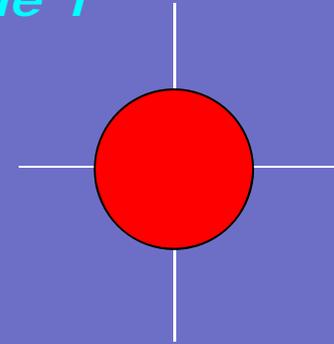


***Marquer la position d'une
boule ou du but***

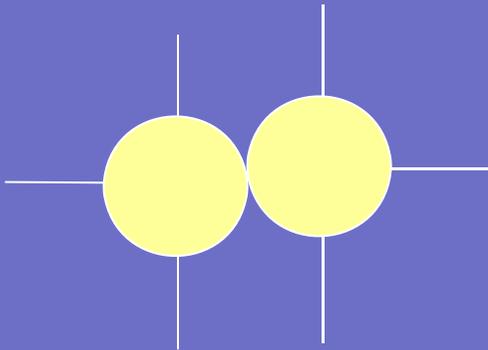
Marquage correct de positions

La boule est marquée d'une manière permettant de la repositionner correctement au cas où elle serait déplacée.

Exemple 1



Exemple 2

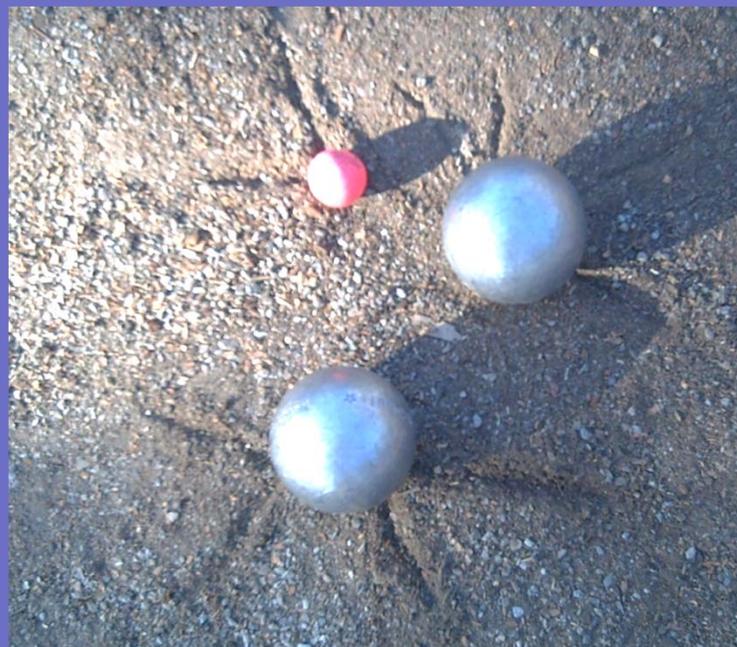


Parfois on ne peut pas marquer les boules avec 4 marques. Dans ce cas le marquage indiqué sur le diagramme est acceptable..

Marquer la position d'une boule pour la déplacer avant de mesurer en tapant sur la boule n'est pas autorisé et cela doit être pénalisé immédiatement..

Marquage de position incorrect

Marquage incorrect ne montrant pas la position exacte de la boule et du but au cas que l'un ou l'autre soit déplacé en mesurant.



A Gauche: Positions sont marquées correctement mais la largeur et profondeur des marques peuvent être un obstacle pendant le jeu.

Exemple de marquage de boule et but

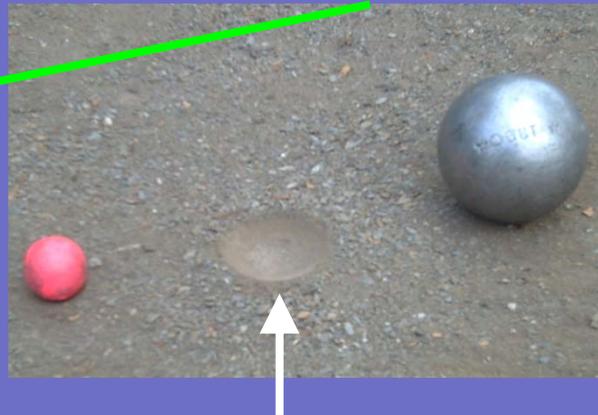


Dans cet exemple les boules et le but sont correctement marqués et dans le cas qu'une boule ou le but soit déplacé pendant une mesure, il sera facile de les replacer.

Les boules et le but pourront être déplacés pendant le jeu sans difficulté.

Taper une Boule pour Marquer sa Position

On ne doit pas taper une boule au lieu de la marquer car le trou/marque fait pourra être un problème dans la mène en cours.



Le trou/marque fait a changé la nature de la surface et pourra avoir un impact dans le déroulement de la partie.



Marquage sur surface difficile

Parfois il vous sera difficile ou impossible de marquer la position des boules ou du but avant de mesurer. Terrain lourd ou recouvert de gros gravier.

Dans ces cas là vous allez devoir utiliser des marqueurs qui pourront se glisser en place indiquant la position exacte de la boule ou du but.

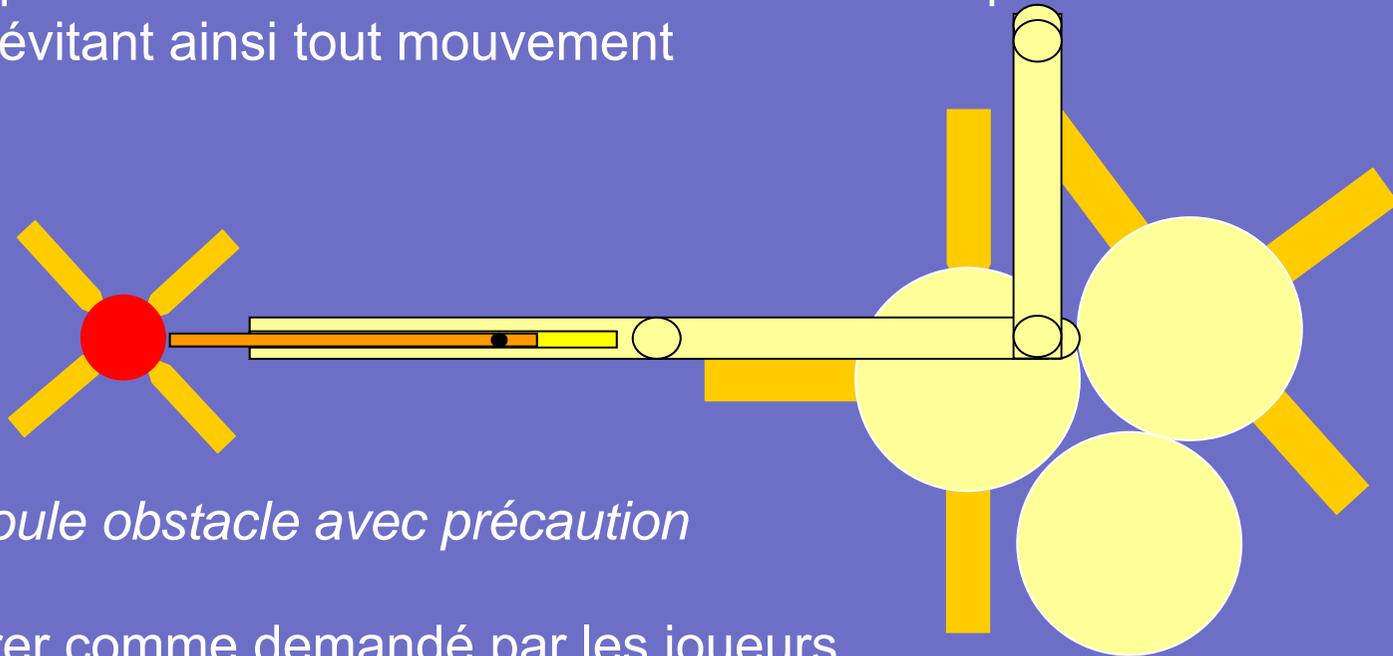


Les marqueurs ou cales peuvent être fabriqué, en bois, ou metal, **ou** à partir de feuille de plomb, idéal pour cette tache, assez lourd pour ne pas bouger quand placés correctement.

Marquer la position sur un terrain difficile

Placement des marqueurs

Avec attention glisser les marqueurs en position, en prenant soin de ne pas déplacer la boule ou le but et s'assurer qu'ils restent bien à niveau évitant ainsi tout mouvement



Retirer la boule obstacle avec précaution

et mesurer comme demandé par les joueurs

Après avoir mesuré, remettre la boule en place et retirer les marqueurs.

Marquer une position sur un terrain difficile

Une alternative pour marquer une boule dans certains cas serait d'utiliser une cordelette placée autour et à la base de la boule.

Un lacet rond est idéal pour cela, malléable et flexible.

Ce n'est pas aussi bien qu'utiliser des marqueurs, mais dans certaines situations, c'est une bonne solution.

Attention à ne pas trop serrer le lacet autour de la boule obstacle car on pourrait en le retirant la déplacer.

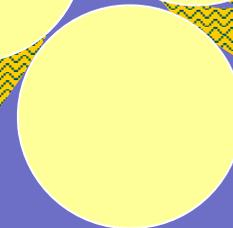
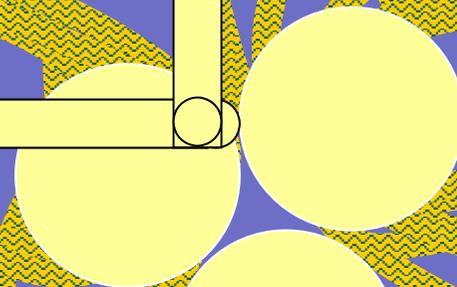
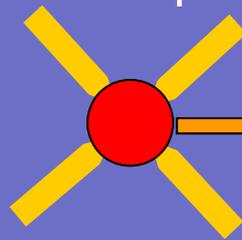
L'utilisation du lacet n'est pas recommandé pour marquer la position du but, mais appropriée pour marquer les boules.

Marquer la position sur terrain difficile

La méthode du lacet

Glisser délicatement la fin du lacet entre les boules et entourer le autour de la boule dont vous voulez marquer la position, répéter l'opération pour les autres boules.

(Utiliser les marqueurs pour le but)



Délicatement retirer les obstacles

Mesurer comme demandé par les joueurs

Après avoir mesuré, replacer les boules dans leur position et retirer le lacet et les marqueurs avec attention.

Boule reposant sur une boule obstacle ***Utilisation de cales et cordelette (lacet)***

Même boule

Marquée avec des cales mais aussi avec le lacet indiquant la position de la boule obstacle à retirer pour mesurer.



La boule a été retirée pour permettre la mesure.

Le lacet permettant de replacer la boule à sa position originale.

Note Utilisation de cales pour le but

Après avoir mesuré:

Remettre les boules dans leur position originale si vous avez dû les déplacer.

Effacez les marques que vous avez fait sur le terrain en mesurant.

Informez les joueurs de votre décision.

Ne vous engagez pas dans une discussion avec un ou plusieurs joueurs une fois votre décision prise.

Soyez ferme et décisif et éloignez-vous.

Article 26 : 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.
- 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 sanctions prévues à l'article 35.

Article 26 : Mesure de points

- Quel que soit le rang des boules à mesurer, et le moment de la mène, un arbitre peut être consulté et sa décision est sans appel. Les joueurs doivent se tenir à au moins deux mètres de lui quand il effectue une mesure.
- Cependant sur décision du comité d'organisation, notamment en cas de parties télévisées, il peut être décidé que seul un arbitre sera habilité à mesurer.

Article 27 : 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.
- Si un joueur ramasse une de ses boules en terrain de jeu alors qu'il reste des boules à ses partenaires, ces derniers ne seront pas autorisés à les jouer.

.

Article 28 : Déplacement des boules ou du but

- Le point est perdu par une équipe si l'un de ses joueurs, effectuant une mesure, remue ou déplace le but ou l'une des boules litigieuses.
- Si, lors de la mesure d'un point, un arbitre remue ou déplace le but ou une boule, il rend une décision impartiale.

Article 29 : Boules à égale distance 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 avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.
- 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.

Article 29 : Boules à égale distance du but

- 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 30 : 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 31 : Réclamations

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

Article 32 : Pénalités pour absence d'équipe ou de joueur

- 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 de retard.
- Ces mêmes pénalités s'appliquent en cours de compétition après chaque tirage au sort.

Article 32 : Pénalités pour absence d'équipe ou de joueur

- *En cas de reprise d'une partie à la suite d'une interruption pour un motif quelconque, les pénalités seront d'un point par cinq minutes de retard.*
- Est déclarée éliminée de la compétition, l'équipe qui ne s'est pas présentée sur le terrain de jeu *dans les 30 minutes* qui suivent 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.

Article 32 : Pénalités pour absence d'équipe ou de joueur

- Aucun joueur ne peut s'absenter d'une partie ou quitter les terrains de jeu sans l'autorisation d'un arbitre.
- En tout état de cause cette sortie n'interrompt ni le déroulement de la partie, ni l'obligation pour ses partenaires de jouer leurs boules dans la minute impartie.
- S'il n'est pas revenu au moment où il devrait jouer ses boules celles-ci sont annulées à raison d'une boule par minute.
- Si l'autorisation n'a pas été accordée, il est fait application des sanctions de l'article 35.

Article 32 : Pénalités pour absence d'équipe ou de joueur

- En cas d'accident ou de problème médical dûment constaté par un médecin il pourra être accordé une interruption maximale d'un quart d'heure.
- Si l'utilisation de cette possibilité se révélait frauduleuse le joueur et son équipe seraient immédiatement exclus de la compétition.

Article 33 : 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 de 30 minutes* 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.

Article 33 : Arrivée des joueurs retardataires

- La première mène d'une partie est considérée comme commencée dès que le but a été lancé, quelle que soit la validité du jet. Les mènes suivantes sont considérés comme ayant commencé dès que la dernière boule de la mène précédente s'est arrêtée.

Article 34 : Remplacement d'un joueur

- Le remplacement d'un joueur en doublette, d'un ou deux joueurs en triplette n'est autorisé qu'avant 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 35 : Sanctions

- Pour non observation des règles *pendant une partie*, les joueurs encourent les sanctions suivantes :
- 1) Avertissement officiel qui est marqué officiellement par la présentation par un arbitre d'un carton jaune au fautif.
- Néanmoins un carton jaune pour dépassement du temps est infligé à l'ensemble des joueurs de l'équipe fautive. Si l'un de ces joueurs a déjà un carton jaune il lui sera infligé la suppression d'une boule pour la mène en cours ou pour la mène suivante s'il n'a plus de boule à jouer.
- 2) Annulation de la boule jouée ou à jouer qui est marquée officiellement par la présentation par un arbitre d'un carton orange au fautif.

Article 35 : Sanctions

- 3) Exclusion du joueur fautif pour la partie qui est marquée officiellement par la présentation par un arbitre d'un carton rouge au fautif.
- 4) Disqualification de l'équipe fautive.
- 5) Disqualification des deux équipes en cas de connivence.
- L'avertissement étant une sanction il ne peut être donné qu'après constatation d'une infraction. Ne peut donc être considéré comme un avertissement officiel l'information donnée aux joueurs en début de compétition ou de partie qu'ils doivent respecter le règlement.

Article 36 : Intempéries

- En cas d'intempéries, telles que de fortes chutes de pluie, toute mène commencée doit être terminée, sauf décision contraire de l'arbitre qui est seul habilité, après consultation avec le jury ou le comité d'organisation, pour décider de l'arrêt des parties ou de l'annulation de la compétition pour cas de force majeure.

- ”
.

Article 37 : Nouvelle phase de Jeu

- Si, après l'annonce du début d'une nouvelle phase de la compétition (2ème tour, 3ème tour, etc.), *certaines parties de la phase précédente ne sont pas terminées, un arbitre peut, constatant que la bonne marche du concours ne peut plus être assurée, demander au jury ou au comité d'organisation, d'arrêter l'ensemble des parties en cours voire la compétition.*

Article 38: 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 39.

Article 39 : Mauvais comportement

- 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 ou de la pièce officielle d'affiliation
 - 3) Confiscation ou restitution des indemnités et récompenses.
- La sanction prise à l'égard du joueur fautif peut être appliquée à ses coéquipiers.

Article 39 : Mauvais comportement

- La sanction 1 est appliquée par un arbitre.
- La sanction 2 est appliquée par le jury ou le comité d'organisation
- 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.

Article 39 : Mauvais comportement

- Une tenue correcte est exigée des joueurs auxquels il est interdit de jouer torse nu et qui doivent notamment, pour des raisons de sécurité, porter des chaussures entièrement fermées protégeant les orteils et les talons. Il est interdit de fumer sur les jeux, y compris des cigarettes électroniques. Il est également interdit d'utiliser un téléphone portable durant les parties.
- Tout joueur qui n'observerait pas ces prescriptions, serait exclu de la compétition s'il persistait après avertissement d'un arbitre.
- .

Article 40 : 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.
- Subject to the seriousness of the offence, they have the *Selon la gravité de l'infraction*, ils ont autorité *d'exclure pour une partie ou* de disqualifier 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 d'un 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 41 : Composition et décisions du jury

- Tout cas non prévu par le règlement est soumis à un arbitre qui peut en référer au jury du concours.
- Ce jury comprend trois membres au moins et cinq 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.

Adoption de modifications

- **Note:** Le présent règlement a été approuvé
- par le Comité Exécutif de la FIPJP
- December 2020.



Adopté par le Confédération d'Océanie de Pétanque
JANVIER 2021

- Présentation développée par
- Raymond Beaumont
- et
- Peter Beaumont
- Traduction
- André Deramond