

REGLEMENT DE JEU

Le règlement de jeu actuel, version actuelle, adopté à Grenoble en 2006.

- **Déroulement du jeu**
 - **Boules**
 - **Points et mesure**
 - **Discipline**
-

DISPOSITIONS GENERALES

Article 1 - Formations des équipes

La Pétanque est un sport qui oppose :

- trois joueurs à trois joueurs (Triplettes)

Elle peut aussi mettre face à face :

- deux joueurs à deux joueurs (Doublettes)

- un joueur à un joueur (Tête-à-tête).

En triplettes, chaque joueur dispose de deux boules

. En doublettes ou en tête-à-tête, chaque joueur dispose de trois boules.

Toute autre formule est interdite.

Article 2 - Caractéristiques des boules agréées

La Pétanque se joue avec des boules agréées par la fédération par la FIPJP et répondant aux caractéristiques suivantes :

- 1) Etre en métal.

- 2) Avoir un diamètre compris entre 7,05 centimètres (minimum) et 8 centimètres (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.

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

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

Toutefois, le nom et prénom du joueur (ou les initiales) peuvent y être gravés ainsi que divers logo

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. En l'occurrence deux cas peuvent se présenter :

- 1) Boules dites « truquées ou recuites » : le joueur s'expose au retrait de sa licence pour une période dont la durée est fixée par le code de Discipline de la Fédération dont dépend le joueur fautif, sans préjudice d'autres sanctions infligées par la commission fédérale de discipline.

Si les boules ont été prêtées et leur propriétaire identifié, ce dernier se verra infliger une suspension dont la durée est fixée par le Code de Discipline de la Fédération dont dépend le joueur fautif.

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 a), b) et c) 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 intérêts à s'assurer que leurs boules et celles de leurs adversaires répondent bien aux normes édictées.

Les réclamations fondées sur l'alinéa d) 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.

Dans le cas où les boules ont dû être ouvertes, la responsabilité de réclamant est engagée. Il sera tenu de rembourser ou de remplacer ces boules si elles se sont révélées régulières. Toutefois il ne pourra, en aucun cas, lui être réclamé des dommages et intérêts.

L'arbitre ou le jury peut, 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 F.I.P.J.P., en application du cahier des charges spécifique relatif aux normes requises.

Leur diamètre doit être compris entre 25 mm (minimum) et 35 mm (maximum).

Les butts peints (quelle que soit la couleur) sont autorisés.

Article 4 - Licences

Toute licence doit être établie conformément au règlement administratif de la Fédération et comporter, notamment, une photographie récente estampillée et la signature du titulaire.

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

JEU

Article 5 - Terrains réglementaires

La Pétanque se pratique sur tous les terrains. Cependant, par décision du comité d'organisation ou de l'arbitre, les équipes peuvent être tenues de se rencontrer sur un terrain délimité. Dans cette éventualité, ce dernier doit avoir, pour les Championnats nationaux et les compétitions

internationales les dimensions minimales suivantes : 4 mètres de largeur et 15 mètres de longueur. Pour les autres concours, les fédérations pourront accorder ou permettre à leurs subdivisions d'accorder des dérogations relatives à ces minima, sans que ceux ci soient inférieurs à 12m. sur 3m.

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

Lorsque les terrains de jeu sont clos par des barrières, celles-ci doivent se trouver au-delà de la ligne de perte et à une distance minimale de 0,30 m de cette dernière. La ligne de perte ceinturera extérieurement les terrains de jeu à une distance maximale de 4 mètres. Ces dispositions sont, bien entendu, applicable dans les Carrés d'Honneur.

Les parties se jouent en treize points avec possibilité de faire disputer celles des poules et des cadrages en 11 points.

Article 6 - Début du jeu, règlement concernant le cercle

Les joueurs doivent procéder à un tirage au sort pour déterminer laquelle de 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 choisi 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, il ne peut mesurer moins de 35 cm. ni plus de 50 cm. de diamètre.

En cas d'utilisation de cercles matérialisés, ceux-ci devront avoir un diamètre intérieur de 50 cm..

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

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

L'intérieur du cercle peut être nettoyé entièrement durant la mène, mais devra être remis en état à la fin de celle-ci ou, au plus tard, avant de lancer la première boule de la mène suivante.

Les pieds doivent être entièrement à l'intérieur du cercle, ne pas mordre sur celui-ci et ils ne doivent en sortir ou quitter entièrement le 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. Par exception, les mutilés d'un membre inférieur sont autorisés à ne placer qu'un pied à l'intérieur du cercle.

Pour les joueurs évoluant en fauteuil roulant,.

Au moins une roue (celle du bras porteur) doit reposer à l'intérieur du cercle..

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

Article 7 - Distances réglementaires pour le lancer du but

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

- 1) il faut que la distance le séparant du bord le plus rapproché du cercle de lancement soit de :
 - 4 mètres (minimum) et 8 mètres (maximum) pour les Minimes.
 - 5 mètres (minimum) et 9 mètres (maximum) pour les Cadets.
 - 6 mètres (minimum) et 10 mètres (maximum) pour les autres catégories.

2) Que le cercle de lancement soit à un mètre minimum de tout obstacle et de la limite d'un terrain interdit.

3) Que le but soit à un mètre minimum 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 d'un 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 la plus proche d'un terrain interdit.

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

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

Article 8 - Validité du lancer du but

Si le but lancé est arrêté par l'arbitre, un joueur, un spectateur, un animal ou tout autre 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. Il est alors impossible de revenir au jeu précédent. Si une équipe procède différemment, elle perd le bénéfice du lancement du but.

Article 9 - Annulation du but

Le but est nul dans les six 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 de la ligne de perte, c'est à dire lorsque qu'il se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite. Est considéré comme terrain interdit la flaque d'eau sur la quelle le but flotte librement.

2) Quand, se trouvant en terrain autorisé, le but déplacé n'est pas visible du cercle, dans les conditions prévues par l'article 7. Toutefois, le but masqué par une boule n'est pas nul. L'arbitre est autorisé à enlever momentanément une boule pour constater si le but est visible.

3) Quand le but est déplacé à plus de 20 mètres ou à 15 mètres pour les Cadets et les Minimes 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, ainsi lorsqu'il franchit les lignes de bout de jeu, quand les terrains sont placés bout à bout.

5) Quand le but, déplacé, est introuvable, le temps de recherche étant limité à 5 minutes.

6) Quand un terrain interdit se trouve entre le but et le cercle de lancer.

Article 10 - Déplacement des obstacles. 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 trois fois le sol. En outre, celui qui s'apprête ou l'un de ses partenaires, peut boucher le trou qui aurait été fait par la boule jouée précédemment. Pour non-observation des règles ci-dessus, les joueurs encourent les sanctions suivantes prévues dans le chapitre Discipline, article 34.

Article 10 bis - Changement de but ou de boules

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

1) Il ou elle est introuvable, le temps de recherche étant limité à 5 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 éventuelle nécessaire, par une boule ou but de diamètre identique ou avoisinant. A la mène suivante, le joueur concerné peut prendre un nouveau jeu complet.

Article 11 - But masqué ou déplacé

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

Article 12 - Déplacement du but dans un autre jeu

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

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

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

A la mène suivante les équipes continuent sur le terrain qui leur a été affecté.

et le but est relancé du point où il se trouvait lorsqu'il a été déplacé, sous réserve des dispositions de l'article 7.

Article 13 - Dispositions à prendre si le but est nul

Si, au cours d'une mène, le but est nul, 3 cas se présentent :

- 1) Il reste des boules à jouer aux deux équipes : 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 : la mène est nulle.

Article 14 - 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, l'adversaire de celui qui l'a arrêté a le choix entre :
 - a) Laisser le but à sa nouvelle place.
 - b) Le remettre 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 (15 mètres pour les Cadets et les Minimes) et de façon qu'il soit visible.

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

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

BOULES

Article 15 - Jet de la première boule et des suivantes

La première boule d'une mène est lancée par un joueur de l'équipe qui a gagné le tirage au sort ou qui a été la dernière à marquer. Par la suite, c'est à l'équipe qui n'a pas le point de jouer. Le joueur ne doit s'aider d'aucun objet, 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 les cas prévu à l'article 8, deuxième paragraphe. Il est interdit de mouiller les boules ou le but.

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

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

Si aucune boule ne se trouve 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 16 - Attitude des joueurs et 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, ne rien faire qui puisse déranger le joueur.

Seuls ses partenaires peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancer.
Les adversaires doivent se tenir au-delà du but ou en arrière du joueur et, dans les 2 cas, de côté par rapport au sens du jeu et à au moins 2 mètres l'un ou de l'autre.
Les joueurs qui n'observeraient pas ces prescriptions pourraient être exclus de la compétition si, après avertissement de l'arbitre, ils persistent dans leur manière de faire.

Article 17 - Lancer de boules et sortie du terrain

Nul ne peut, par essai, lancer sa boule dans la partie.
Les joueurs qui n'observeraient pas cette prescription pourraient être frappés des sanctions prévues à l'article 34.
En cours de mène, les boules sortant des terrains tracés sont bonnes (sauf application de l'article 18)

Article 18 - 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. Elle n'est nulle qu'après avoir dépassé entièrement la limite du terrain autorisé ou de la ligne de perte, 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

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 19 - Arrêt d'une boule

Toute boule jouée, arrêtée par un spectateur ou par l'arbitre, conserve sa position à son point d'immobilisation. Toute boule jouée, arrêtée par un joueur de l'équipe à la quelle elle appartient est nulle.

Toute boule pointée, arrêtée par un adversaire peut, au gré du joueur, être rejouée ou laissée à son point d'immobilisation. Si une boule, tirée ou frappée, est arrêtée par un joueur, l'adversaire de celui qui a commis la faute, peut :

- a) La laisser à son point d'immobilisation.
- b) La placer dans le prolongement d'une ligne qui irait de la place primitive ou elle était à l'endroit ou elle se trouve, mais uniquement en terrain jouable, à condition que quelle ait été marquée.

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

Article 20 - Temps autorisé pour jouer

Dès que le but est lancé, tout joueur dispose d'une durée maximale d'une minute pour jouer 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 après chaque mène.

Chaque joueur ne respectant pas ce délai encourt les pénalités prévues à l'article 10.

Article 21 - Boules déplacées

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

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

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

Article 22 - Joueur lançant une autre boule que la sienne

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

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

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 10.

Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène.

Article 23 - Lancement non réglementaire des boules

Toute boule lancée dans des conditions non réglementaires est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place, si marqué. Il en va de même pour toute boule jouée d'un cercle autre que celui d'où a été lancé le but.

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 reste en place.

POINTS ET MESURES

Article 24 - Enlèvement momentané des boules

Pour la mesure d'un point, il est autorisé de déplacer momentanément, après les avoir marqués, les boules ou obstacles situés entre le but et les boules à mesurer.

Après mesure, les boules et les obstacles enlevés seront remis en place. Si les obstacles ne peuvent être retirés, la mesure du point est faite au moyen d'un compas.

Article 25 - Mesure des points

La mesure d'un point incombe au joueur qui a joué le dernier ou à l'un de ses coéquipiers. Les adversaires ont toujours le droit de mesurer après l'un de ces joueurs. Quel que soit le rang des boules à mesurer, et le moment de la mène, l'arbitre peut être consulté et sa décision est sans appel.

Les mesures doivent être effectuées avec des instruments appropriés, chaque équipe devant en posséder un. Il est notamment interdit d'effectuer des mesures avec les pieds. Les joueurs qui n'observeraient pas cette prescription pourraient être frappés des sanctions prévues à l'article 10, si, après avertissement de l'arbitre, ils persistaient dans leur manière de faire.

Article 26 - Boules enlevées avant le décompte des points

A la fin d'un mène, toute boule enlevée avant le décompte des points est nulle si elle n'a pas été marquée. Aucune réclamation n'est admise à ce sujet.

Article 27 - 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, et si, après une nouvelle mesure, le point demeure à la boule estimée primitivement plus proche du but, l'arbitre se prononce en toute équité. Il en va de même dans l'hypothèse où, après une nouvelle mesure, le point ne demeure pas à la boule estimée primitivement gagnante.

Article 28 - Boules à égale distance du but

Lorsque les deux boules les plus proches du but et 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 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 que le point soit gagné par l'une d'elles. Quand une équipe reste seule à posséder des boules, les dispositions du paragraphe précédent s'appliquent
- Si, en fin de mène aucune boule ne se trouve en terrain autorisé, la mène est nulle.

Article 29 - Corps étranger adhérent à la boule ou au but

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

Article 30 - Réclamations

Pour être admise, toute réclamation doit être faite à l'arbitre. Déposée après que le résultat de la partie a été acquis, elle n'est plus prise en considération.

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

DISCIPLINE

Article 31 - Pénalités pour absence des équipes ou des joueurs

Au moment du tirage au sort des rencontres et 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 est pénalisée d'un point, qui est à porter au crédit de l'équipe adverse.

Passé ce délai d'un quart d'heure, 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 et en cas de

reprise des parties à la suite d'une interruption pour un motif quelconque.

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

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

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

Article 32 - Arrivée des joueurs retardataires

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

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

Si son ou ses coéquipiers gagnent cette partie, il pourra participer à celle qui suit, sous réserve que l'équipe soit nominativement inscrite. Si la compétition se déroule par poules, il pourra participer à la seconde partie quel que soit le résultat de la première.

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

Article 33 - Remplacement d'un joueur

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

Article 34 - Sanctions de jeu

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

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

Article 35 - Intempéries

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

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

Aucun joueur ne peut s'absenter d'une partie ou quitter les terrains de jeu sans autorisation de l'arbitre. Si celle-ci n'a pas été accordée, il est fait application des dispositions des articles 32 et 33.

Article 36 - Nouvelle phase de jeu

Si, après l'annonce d'une nouvelle phase de la compétition (2ème tour, 3ème tour, etc) certaines parties ne sont pas terminées, l'Arbitre, après avis du comité d'organisation, peut prendre toutes les dispositions ou décisions qu'il juge nécessaire pour la bonne marche du concours.

Article 37 - Partage des indemnités

Le partage des indemnités et récompenses est formellement interdit.

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

Article 38 - Incorrection

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

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

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

Les sanctions 1 et 2 sont infligées par l'arbitre. La sanction 3 est appliquée par le comité d'organisation qui, sous 48 heures, fait parvenir, avec son rapport, les indemnités et récompenses retenues, à l'organisme fédéral qui décide de leur destination.

En tout état de cause. Le comité directeur de l'instance fédérale concernée statue en dernier ressort.

Une tenue correcte est exigée de chaque joueur (le torse nu et les pieds nus ne sont pas admis)

Tout joueur qui n'observerait pas ces prescriptions serait exclu de la compétition après avertissement de l'arbitre.

Article 39 - Devoirs des Arbitres

Les arbitres désignés pour diriger les compétitions sont chargés de veiller à la stricte application du règlement de jeu et *---des règlements administratifs qui le complète---* Ils ont autorité pour exclure de la compétition tout joueur ou toute équipe que refuseraient de se conformer à leur décision.

Les spectateurs licenciés ou suspendus qui, par leur comportement seraient à l'origine d'incidents sur un terrain de jeu, feront l'objet d'un rapport de l'arbitre à l'organisme fédéral. Celui-ci convoquera le ou les fautifs devant la commission de discipline compétente qui statuera sur les sanctions à prendre.

Article 40 - Composition et décisions du Jury

Tout cas non prévu par le règlement est soumis à l'arbitre qui peut en référer au jury du concours. Ce jury comprend 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.

Le présent règlement à été approuvé par le Congrès International de la F.I.P.J.P le 21 septembre

2006 à Grenoble (France)



[Retour à la page principale](#)