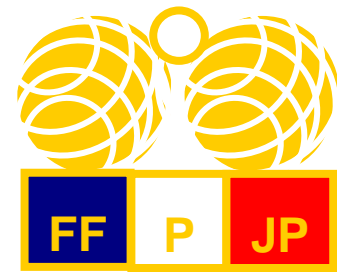
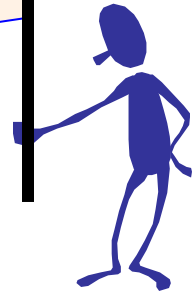


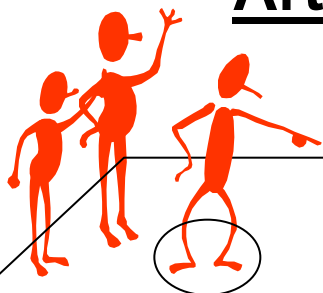
C.N.A.



Apprendre les règles de la pétanque



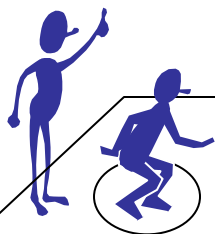
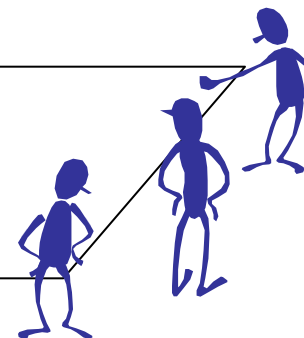
Article 1 – Formation des équipes



La Pétanque est un sport qui oppose :

-3 joueurs à 3 joueurs (triplettes).

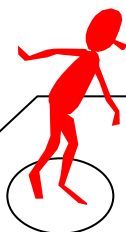
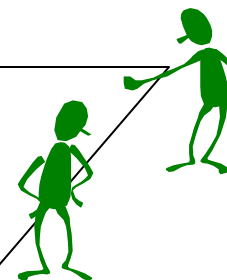
En triplètes, chaque joueur dispose de **2** boules.



Elle peut aussi mettre face à face :

-2 joueurs à 2 joueurs (doublettes) ;

-En doublettes, chaque joueur dispose de **3** boules.



- 1 joueur à 1 joueur (tête-à-tête).

En tête-à-tête, chaque joueur dispose de **3** boules.



Toute autre formule est interdite.

Article 2 – Caractéristiques des boules agrées

La Pétanque se joue avec des boules **agrées** par la F.I.P.J.P. et répondant aux **caractéristiques** suivantes :

★ Matière :
métal

★ Diamètre :
entre 7,05 et 8,00 cm



★ Poids :



entre 650 et 800 grammes

★ Le **label** (marque du fabricant) et le **chiffre du poids** doivent être gravés sur les boules et être **toujours** lisibles.

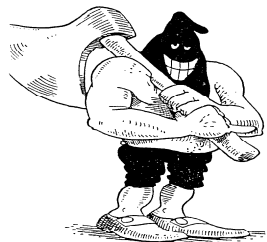
★ Le joueur change sa (ou ses) boule(s).
Réclamation recevable seulement avant la partie

★ Et bien sûr :
n'être **ni plombées, ni sablées,**

★ ni avoir été **truquées** ni avoir subi de **transformation** ou modification après usinage

★ **Sanctions pour boules non-conformes**

Exclusion immédiate pour le joueur **et** son (ses) partenaire(s).
Réclamation recevable pendant la partie, entre 2 mènes. Si réclamation sans fondement faite après la troisième mène, 3 points ajoutés au score de l'adversaire



Les jeunes de 12 ans et moins, dans leurs compétitions spécifiques, ont la possibilité d'utiliser des boules de 600 grammes et de 65 mm de diamètre, (labels homologués).

2Bis - Sanctions pour boule non conforme

Poids / Diamètre / Caractéristiques

Recevable qu' en début de partie

Truquée

Recevable pendant toute la partie

Mais uniquement entre 2 mènes

Réclamation Fondée → disqualification de toute l'équipe

Réclamation Non Fondée

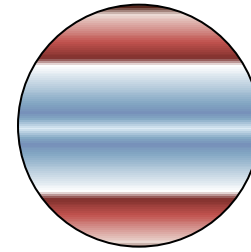
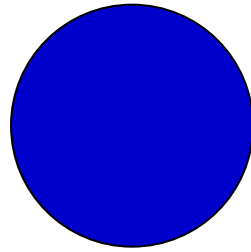
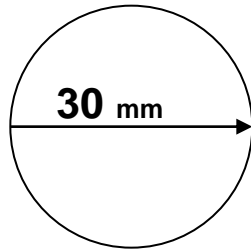
Avant la 3ème mène

La partie continue

Après la 3ème mène

3 Pts Suplt

Article 3 – LE BUT



Il doit être en bois, ou en matière synthétique (VMS)

- avoir un diamètre de 30 mm (tolérance + ou – 1mm)
- il peut être peint ► une couleur ou plusieurs

IL NE DOIT PAS POUVOIR ÊTRE RAMASSÉ AVEC UN AIMANT *sauf le nouveau but en matière synthétique ayant OBUT en relief*

QUELQUES RAPPELS

- 1 minute pour le lancer d'un cercle valable.
- à 1 mètre de tout obstacle et d'un terrain interdit
- si il était marqué, on le relance d'un cercle placé ou tracé à l'endroit où il était avant son annulation ou son déplacement sur un terrain voisin.
- s'il n'était pas marqué, on le relance d'un cercle placé ou tracé à l'endroit où il est sorti du terrain

Article 3 – Buts agrées

Matière : - bois
- ou **matière synthétique**
portant le label du fabricant VMS
ou portant l'inscription OBUT en
relief qui peut être, lui, ramassé
avec un aimant

Diamètre : 30 mm ± 1mm

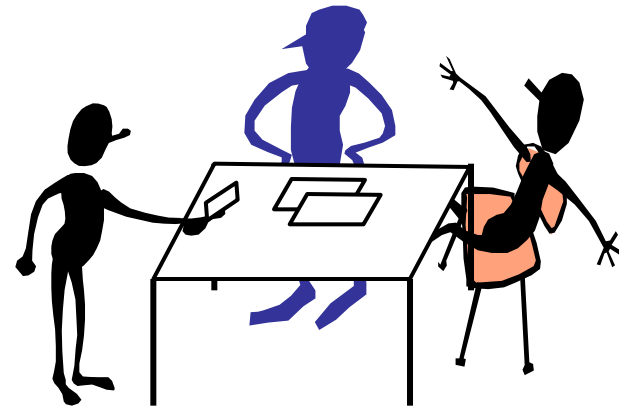
**Finis les
petits buts !**

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

*Pas de peinture métallisée,
pas de petit clou aimanté qui
colle **magiquement** le but à la
boule !*

Article 4 – Licences

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



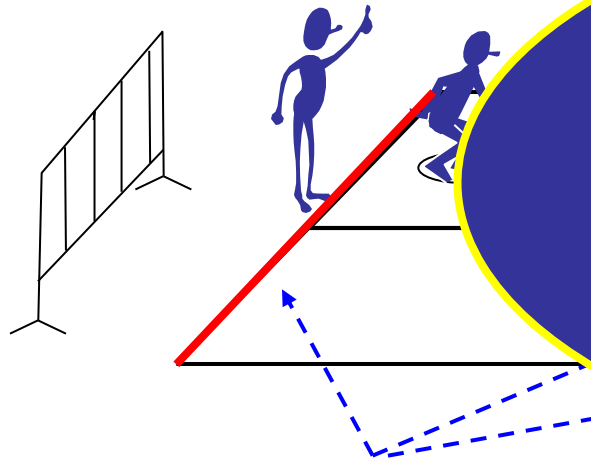
Article 5 - Terrains réglementaires

La Pétanque se pratique sur **tous** les terrains ou bien sur un terrain **tracé**

Championnats Nationaux et
Compétitions Internationales

Dimensions **minimales** : 4 m. de largeur et **15** m. de longueur.

Compét' à Trifoulli les Oies Dimensions pas inférieures à **12** m. x **3** m



lignes de fond de cadre = lignes de perte

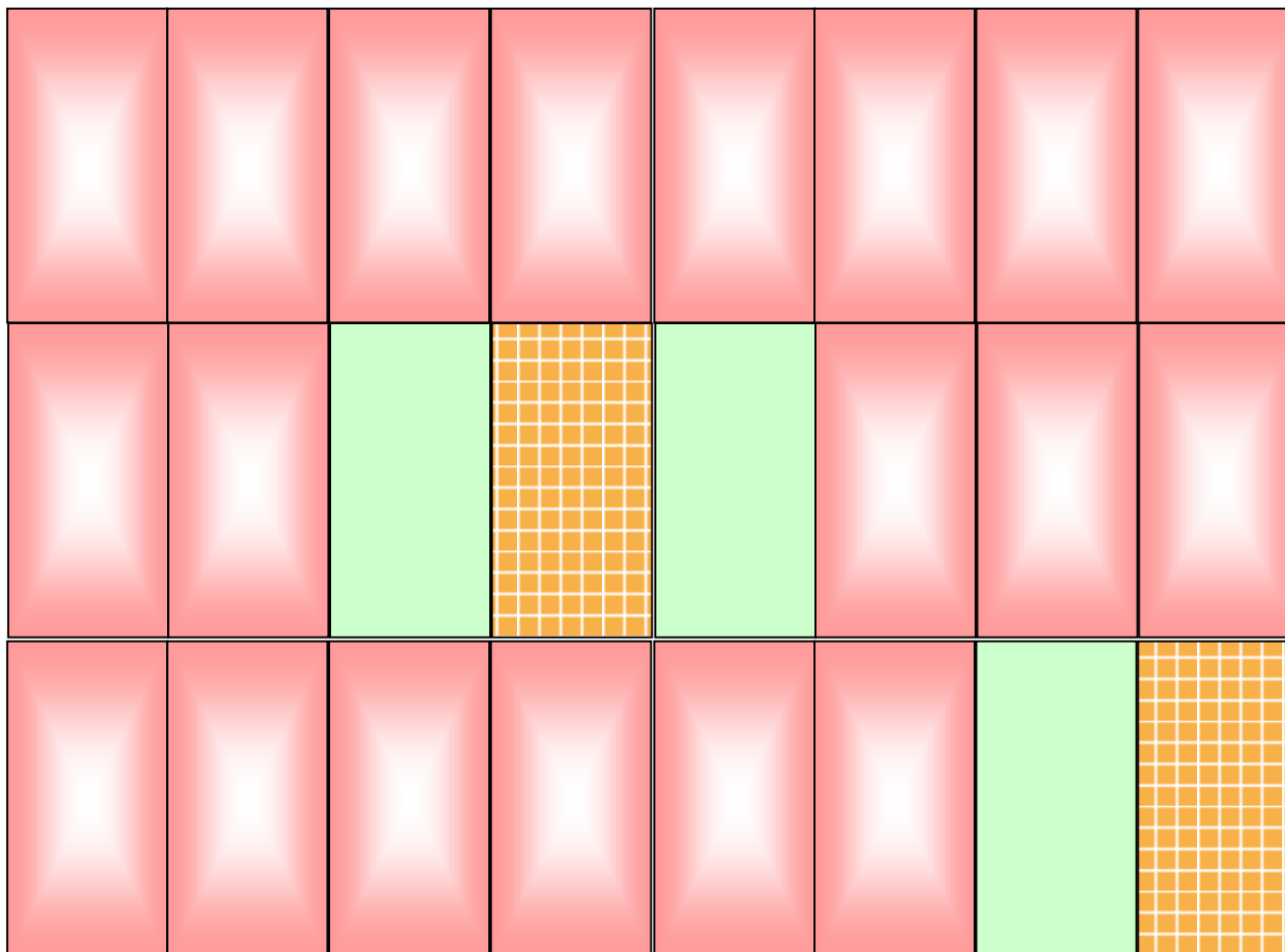
Nouveauté 2009
Cette disposition permettra de
gérer plus facilement la durée et
l'organisation d'une compétition
et donc favoriser la
retransmission par TV

Les parties se jouent en **13 points**.

Possibilité de faire disputer poules et cadrage en **11 points**.

Certaines compétitions peuvent être organisées avec des parties en **temps limité**.

Article 5 - Terrains réglementaires



Article 6 – Début du jeu ; règlement concernant le cercle

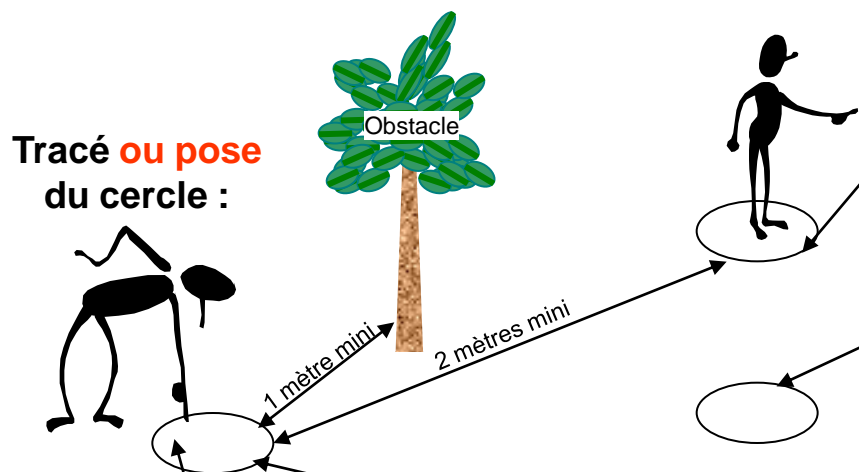
Tirage au sort (la pièce) pour déterminer :

Qui choisit le terrain
Qui lance le but.

En cas d'affectation d'un terrain par les organisateurs, le but doit être lancé sur le terrain imparti.

Pas de changement sans autorisation de l'arbitre.

Tracé **ou pose** du cercle :

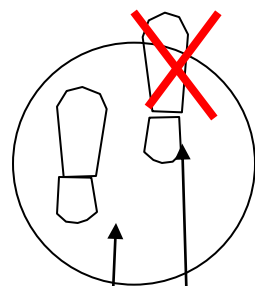


Autre cercle de lancement

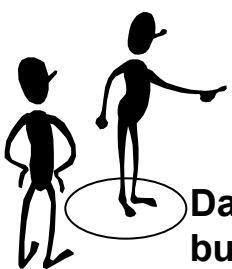
Effacer les anciens cercles de lancement avant de lancer le but

Diamètre : Si cercle matérialisé, il doit être RIGIDE et mesurer : Diamètre interieur = 50 cm ± 2 mm

Le 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 le but de la mène suivante.



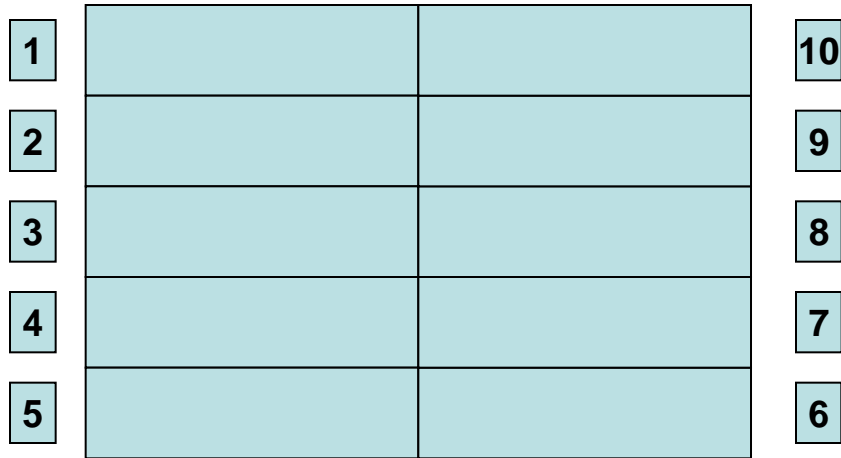
Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit.



Dans l'équipe, celui qui lance le but n'est pas forcément celui qui joue le premier

Les pieds ne doivent 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.

Article 5 - JEU EN TERRAINS TRACÉS



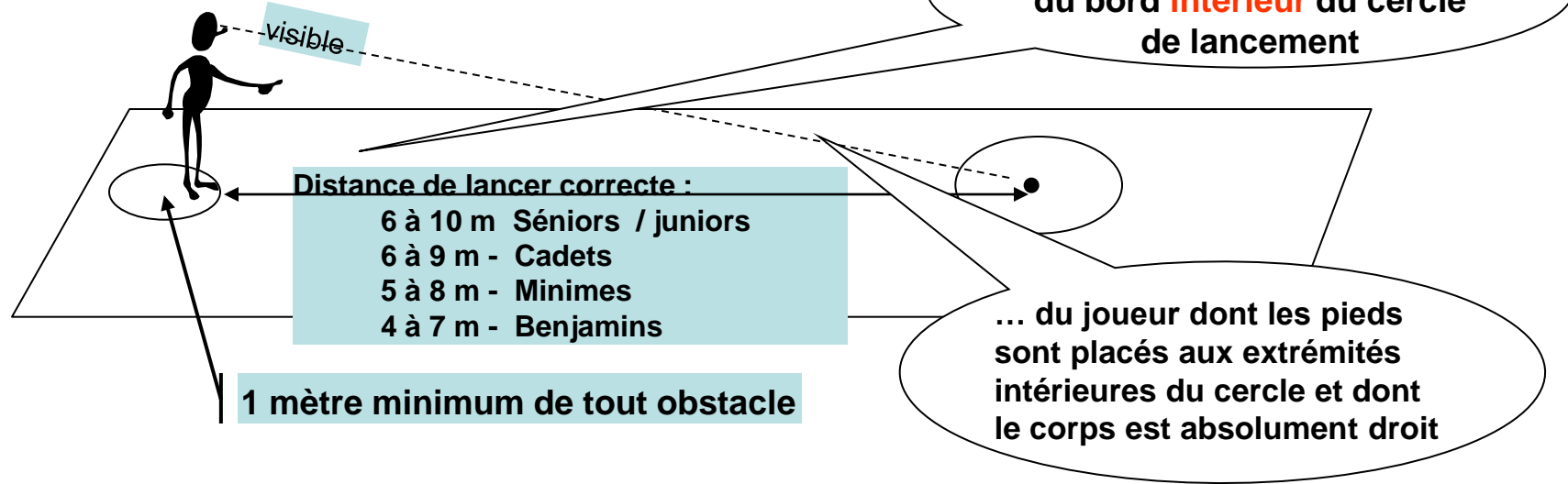
Quand deux équipes sont envoyées sur le terrain n°3, celle qui « gagne » la pièce doit **OBLIGATOIREMENT** tracer le cercle et lancer le but dans le terrain 3 **Orange**.

En cours de mène, le but et les boules qui sont déplacés sur les terrains 2 et 4, terrains contigus verts clairs, sont **BONS**

Le but et les boules qui sont déplacés sur n'importe lequel des autres terrains tracés, les terrains 1, 5, 6, 7, 8, 9 et 10, ou hors du terrain de jeu, sont **NULS**.

Article 7 – Distances réglementaires pour le lancer du but

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



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

Le cercle est à moins de 1 mètre de tout obstacle

Sauf si :

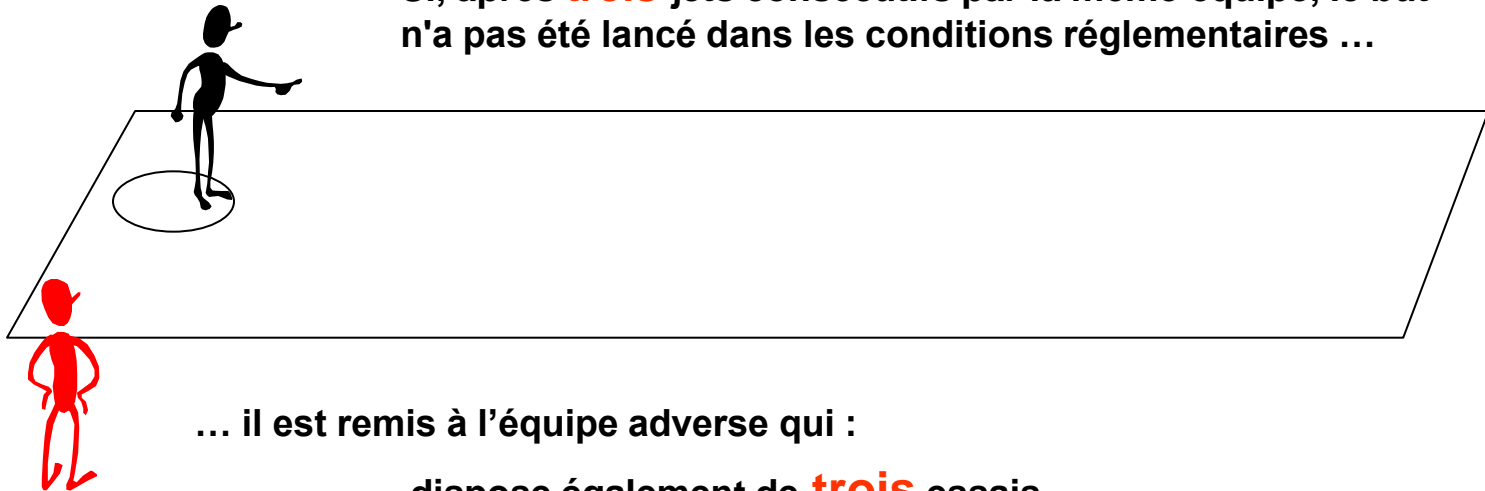
Le lancer du but ne pourrait se faire à toutes distances réglementaires.

Dans ce cas, le joueur **peut** reculer dans l'alignement du jeu précédent sans dépasser la distance maxi autorisée pour lancer le but (10m pour les séniors , ...)

Dans ce cas, le joueur déplace le cercle à la limite réglementaire de l'obstacle

Article 7 – Lancer du but -Suite

Si, après **trois** jets consécutifs par la même équipe, le but n'a pas été lancé dans les conditions réglementaires ...



... il est remis à l'équipe adverse qui :

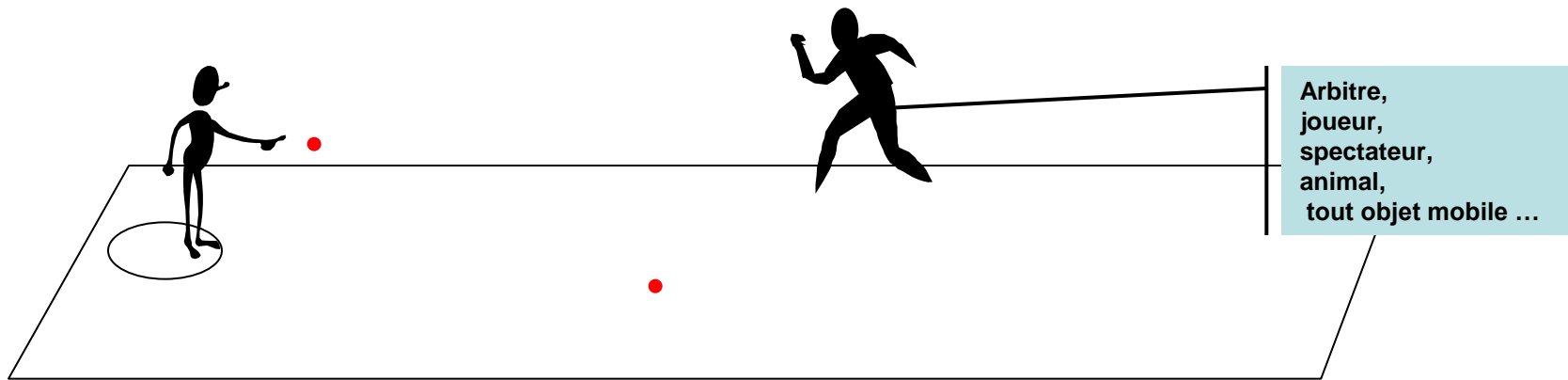
- dispose également de **trois** essais
- **peut** reculer le cercle dans les conditions précédentes. Dans ce cas, le cercle ne peut plus être changé par la suite.

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

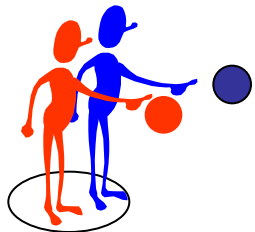
C'est l'équipe qui a perdu le but après les 3 premiers jets qui joue la première boule.
C'est toujours celle qui a marqué à la mène précédente qui joue en premier.

LORSQUE LA MÈNE EST NULLE, LE BUT EST LANCÉ PAR L'ÉQUIPE QUI L'A LANCÉ PRÉCÉDEMMENT.

Article 8 – Validité du lancer du but



NON VALABLE : le but doit être relancé sans que ce jet compte pour les trois auxquels l'équipe ou le joueur a droit.



Il est pas bon !



L'adversaire a encore le droit de contester sa position réglementaire.

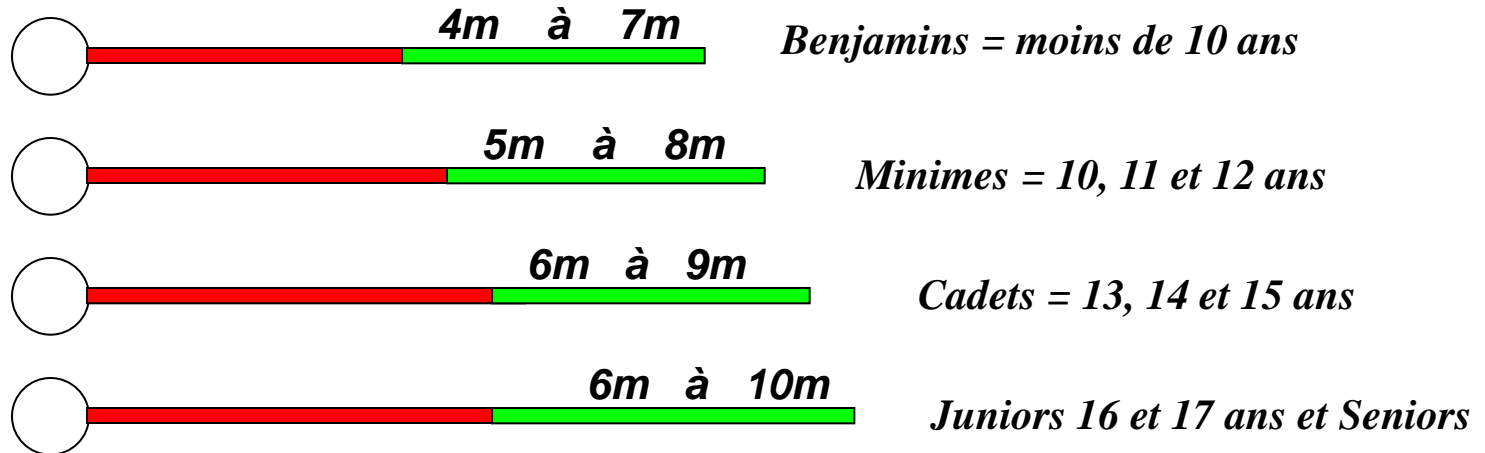
L'adversaire a joué : le but est définitivement considéré comme valable et aucune réclamation n'est admise.

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

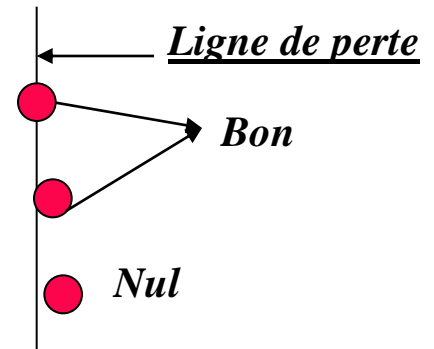
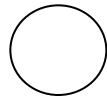
Art.9 – le but est nul dans les 6 cas suivants:

Après avoir été lancé, ne se trouve pas dans les limites prévues à art.7

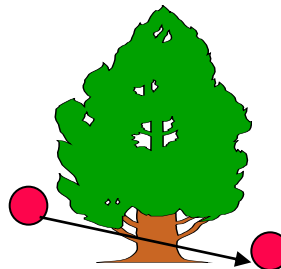
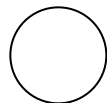
1er cas:



2ème cas:



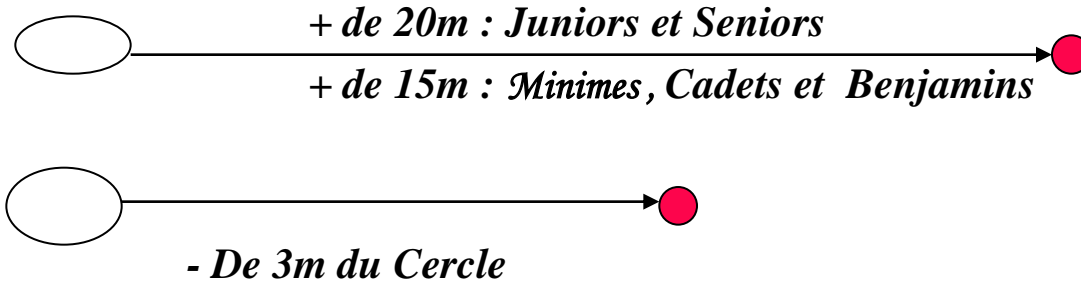
3ème cas:



But déplacé non visible du cercle

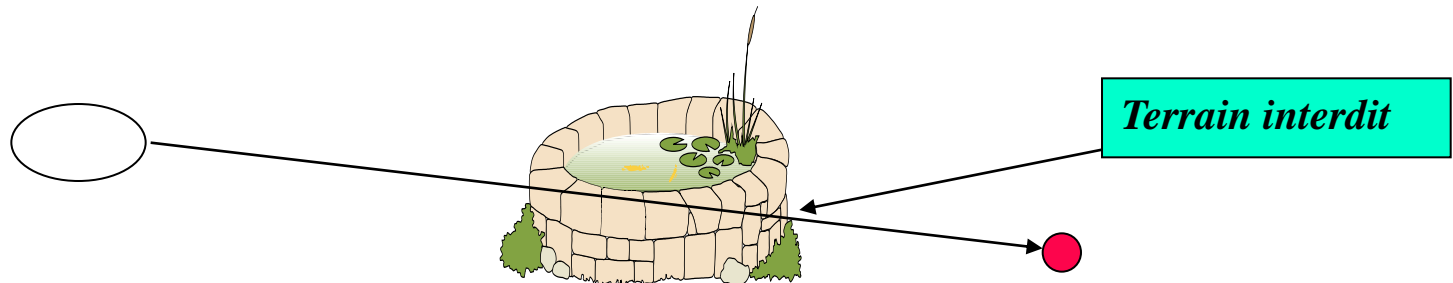
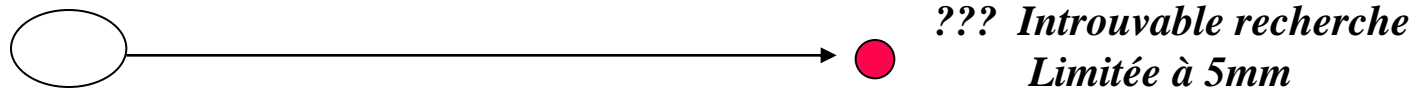
Art. 9 - Suite :

4ème cas:



Additif Article 9 : Lorsque en cas de jeux cadrés, le but traverse plus d'un jeu contigu au jeu utilisé, ainsi que lorsqu'il franchit les lignes de fond de cadre. Ainsi que dans les parties au temps se déroulant sur un seul terrain, le but sort du cadre attribué.

5ème cas:

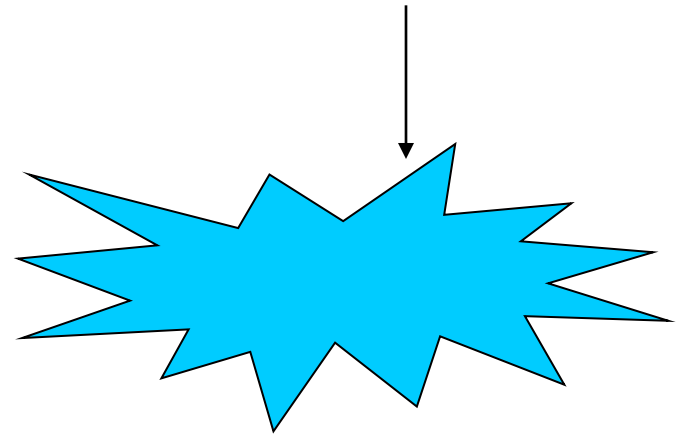


6ème cas:

Art. 9 – La Flaque d'eau.



FLAQUE D'EAU



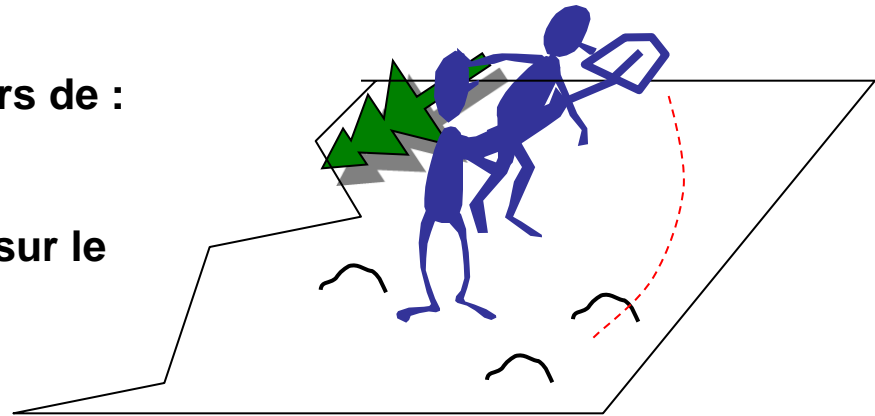
Le but flotte librement

But nul - réf. art.13

Article 10 – Déplacement des obstacles – Sanctions

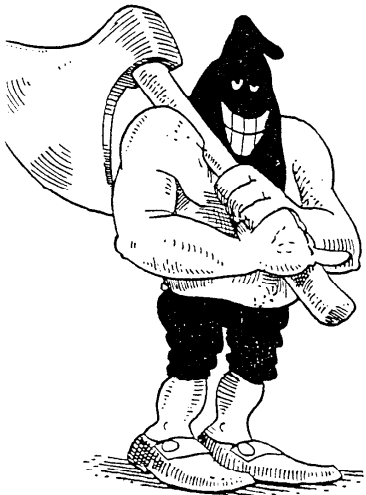
Il est **formellement interdit** aux joueurs de :
- **supprimer, déplacer, écraser**

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-observation des règles ci-dessus, les joueurs encourent les sanctions suivantes :

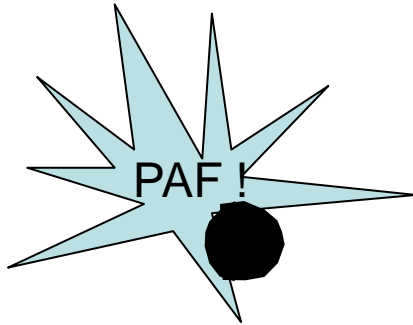
- Avertissement ;
- Annulation de la boule jouée ou à jouer = **1 BOULE**
- Annulation de la boule jouée ou à jouer et de la suivante = **2 BOULES**
- Exclusion du joueur fautif pour la partie ;
- Disqualification de l'équipe fautive ;
- Disqualification des deux équipes en cas de connivence.

Article 10 bis – Changement de but ou de boule

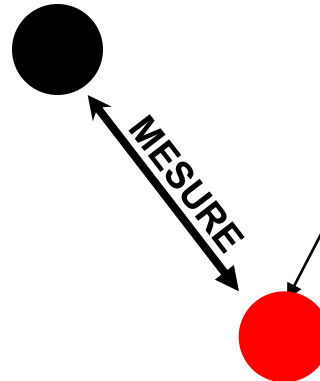
Changement interdit

sauf si:

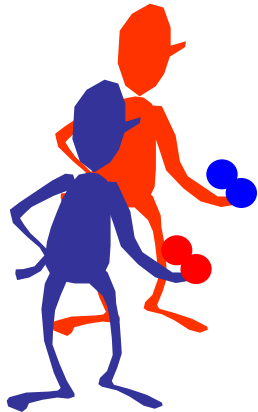
Il (ou elle) est introuvable,
(temps de recherche limité à cinq minutes)



Il (ou elle) se casse



Le plus gros morceau est pris en considération

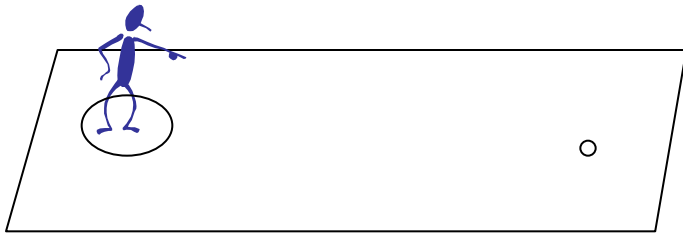


S'il reste des boules à jouer :

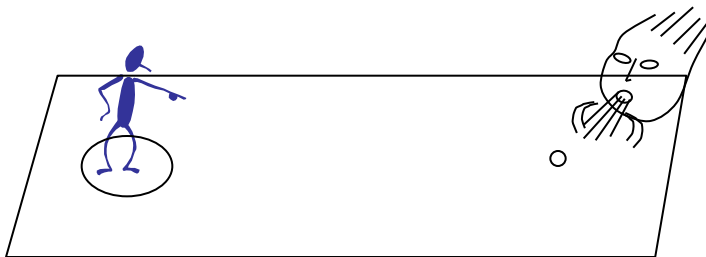
La boule (ou le but) est remplacée (diamètre identique ou avoisinant)

A la mène suivante, le joueur concerné peut prendre un nouveau jeu complet.

Article 11 – But masqué ou déplacé



But masqué : enlever feuille ou papier



But déplacé : remis en place si marqué.

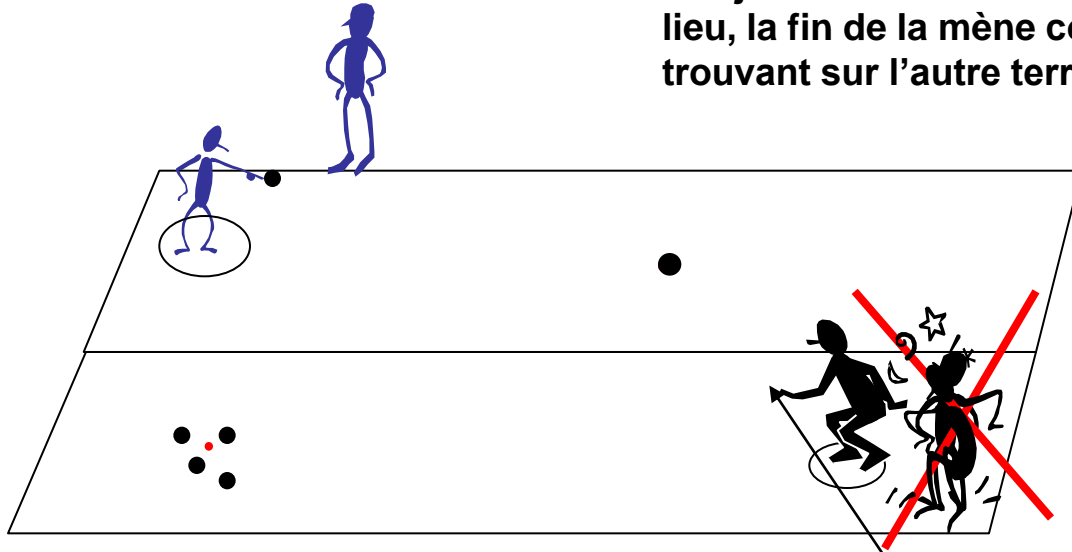
Idem si le but est déplacé accidentellement par :
un arbitre,
un joueur,
un spectateur,
une boule ou un but **provenant d'un autre jeu**,
un animal ou tout objet mobile.

Rappel : 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 admis aucune réclamation impliquant des boules ou un but non marqués.

Article 12 – Déplacement du but dans un autre jeu

Les joueurs utilisant le but déplacé 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.



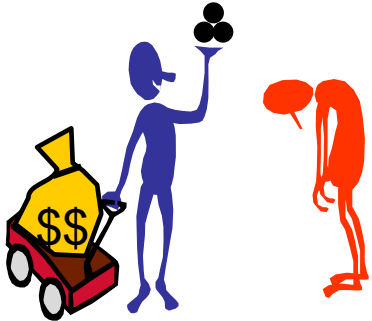
Les joueurs doivent faire preuve de **patience** et de **courtoisie**.

le but est bon,
sous réserve des dispositions
de l'article 9.

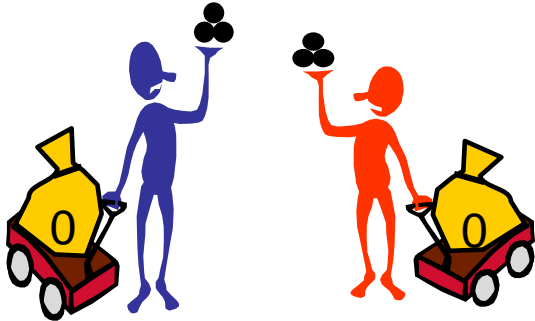
A la mène suivante, les équipes continuent sur le terrain qui leur a été affecté et le but est relancé du point où il se trouvait lorsqu'il a été déplacé, sous réserve qu'il ait été marqué et des dispositions de l'article 7.

Article 13 – Dispositions à prendre si le but est nul

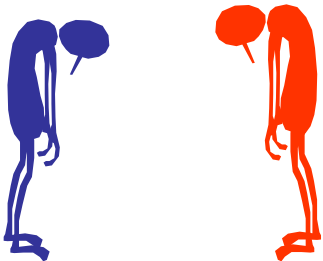
Si, au cours d'une mène, le but est nul, **trois cas** se présentent :



1 - Il reste des boules à une seule équipe : cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.

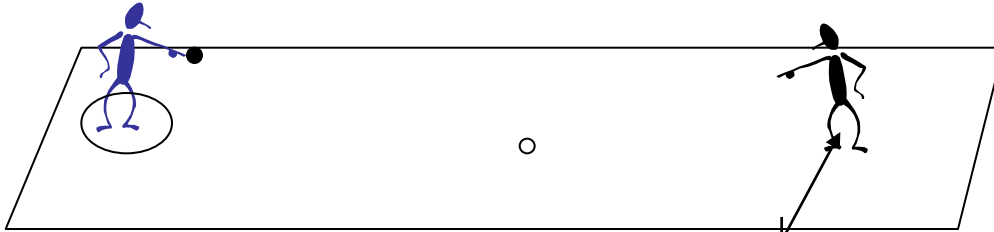


2 - Il reste des boules à jouer à chaque équipe : la mène est nulle.



3 - Les deux équipes n'ont plus de boules en main : la mène est nulle.

Article 14 – Placement du but après arrêt



Le but conserve sa position.

Le but, **frappé**, est arrêté par

Spectateur
ou arbitre

Le but, **frappé**, est arrêté ou dévié par

un joueur situé en terrain de jeu autorisé

l'adversaire de ce joueur a le **choix** entre

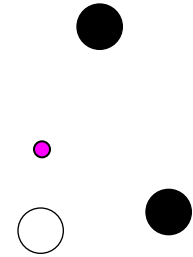
Remettre le but à sa place primitive
Si préalablement marqué

Laisser le but à sa nouvelle place
Si non marqué

Placer le but (de façon à ce qu'il soit visible) dans le prolongement d'une ligne allant de sa place primitive à l'endroit où il se trouve
maxi 20 mètres du cercle (juniors - seniors) –
Si préalablement marqué

Cas le plus courant:
le but n'a pas été marqué donc il reste à sa nouvelle place

Article 14 - But dévié ou arrêté



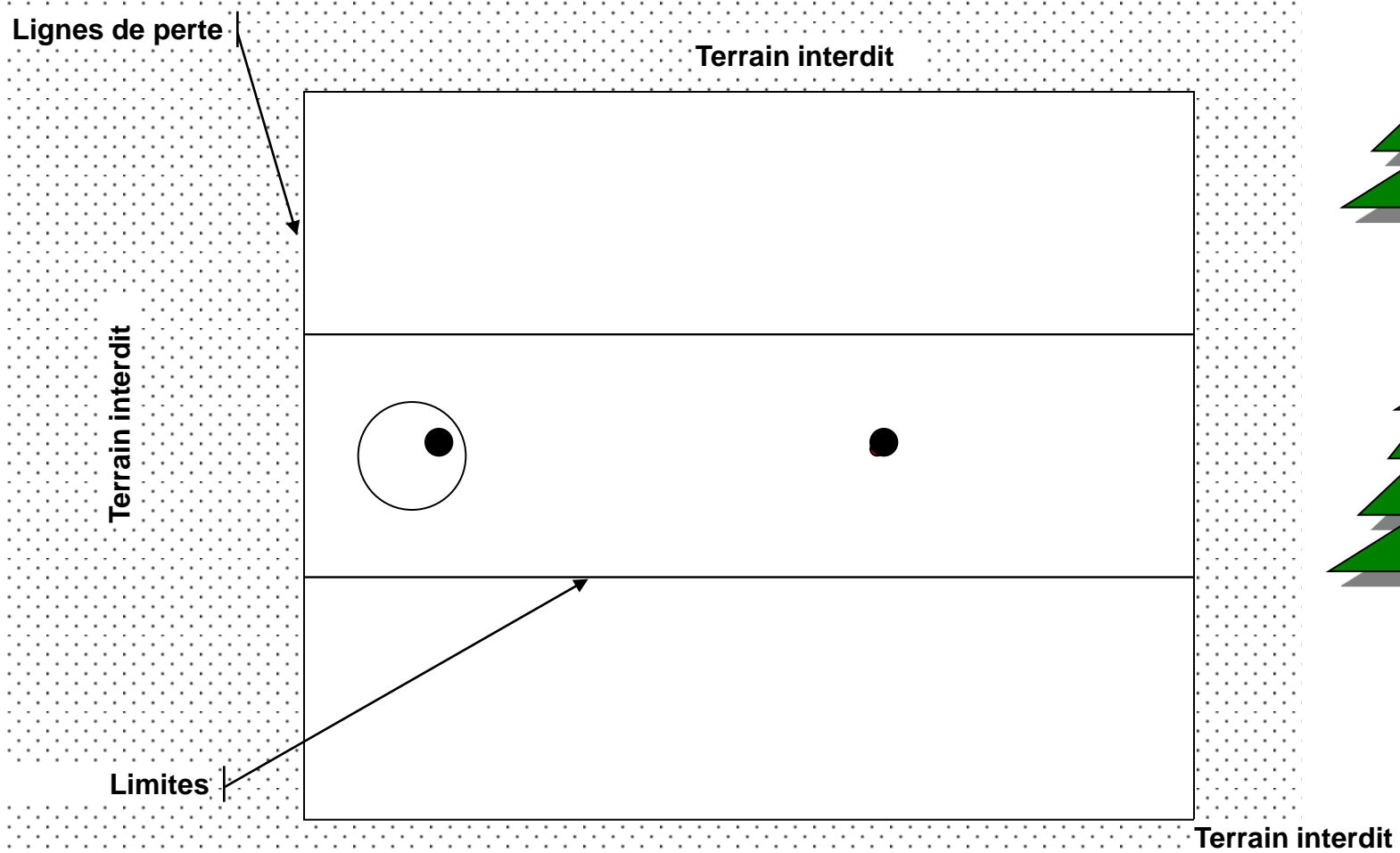
L'adversaire de celui qui à commis la faute à le choix entre :

Le remettre à sa place initiale (si marqué)

Le laisser à son point immobilisation → But nul (application de l'article 13)

Ou le mettre dans le prolongement (initial/Arrêt si Marqué)

Article 14 – Placement du but après arrêt (SUITE)



Après avoir été frappé, le but passe dans sa course en terrain interdit pour revenir finalement en terrain de jeu

il est nul

Il faut appliquer les dispositions de l'article 13 précédent.

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.

Pour s'équilibrer sans doute.

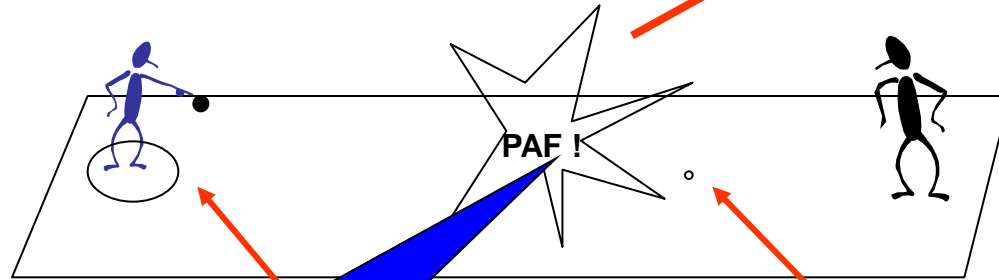
Lorsqu'il joue sa dernière boule, il lui est interdit de disposer d'une boule supplémentaire dans l'autre main

Les boules doivent être jouées une par une.

Article 15 (2) – Jet de la première boule et des suivantes

Toute boule lancée ne peut être rejouée.

~~Crochettée !
Je la rejoue~~



Boule arrêtée ou déviée par :
- Boule ou but d'un autre jeu,
- Objet mobile (ballon ...)

le **cercle** de lancement et le **but**

... doit être rejouée

Il est interdit de mouiller boules ou but

Avant de lancer sa boule, le joueur doit enlever de celle-ci toute trace de boue ou de dépôt quelconque

Article 15 (3) – 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.

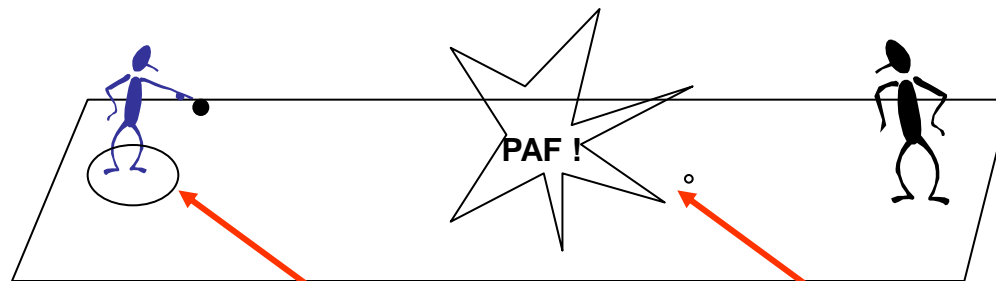
Par la suite, c'est à l'équipe qui n'a pas le point de jouer.

objet mobile (ballon, boule, but, animal etc...)

Les boules doivent être jouées une par une.

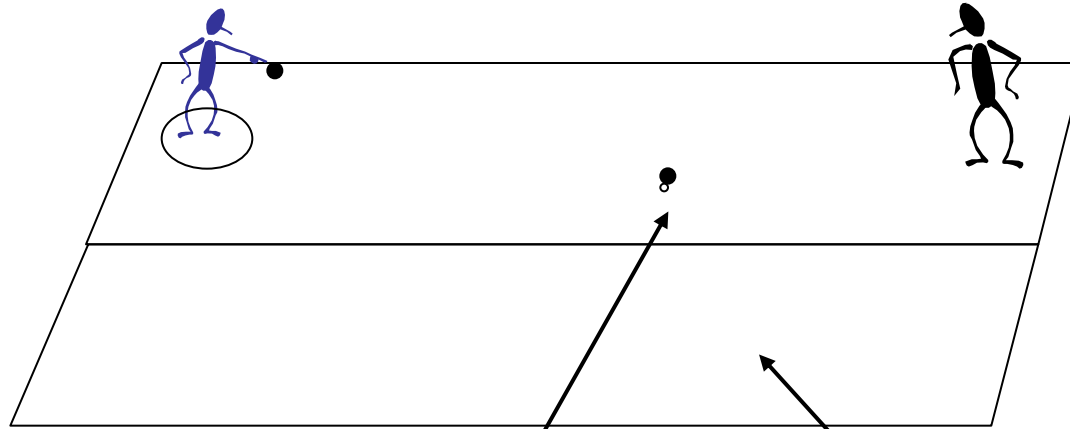


Toute boule lancée ne peut être rejouée.



La boule arrêtée, ou déviée entre le **cercle** de lancement et le **but** doit être rejouée

Article 15 (4) – Jet de la première boule et des suivantes



Si marqué; il est relancé, à la mène suivante, du point où il se trouvait lorsqu'il a été déplacé

Si pas marqué: il est relancé contre la ligne où il est sorti sous réserve que :

(Rappel article 7) :

- Le cercle puisse être tracé à 1 mètre de tout obstacle et de la limite du terrain interdit.**
- Le lancer du but puisse se faire à toutes distances réglementaires.**

Article 15/19 :

Toute Boule jouée *ne peut être rejouée* sauf :

- 1) Première boule jouée de la mène si l'adversaire n'ayant pas encore joué de boule conteste la position du but.
- 2) Boule arrêtée ou déviée **entre le cercle et le but** par un objet mobile ou un animal
- 3) Boule pointée, arrêtée par l'adversaire. (s'il ne veut profiter de la règle de l'avantage)

Article 17 : Nul ne peut pour s'entraîner, lancer sa boule dans la partie.

Article 19 :

Arrêt d'une Boule	Boule Pointée		Boule tirée ou frappée (Si marquée)
	Entre But/Cercle	Ailleurs	
Arbitre/Spectateur	<i>Conserve sa Position</i>		
Objet Mobile Animal	<i>à rejouer</i>	<i>Conserve sa Position</i>	
Partenaire	Nulle		
Adversaire	Le joueur a le choix : La rejouer ou la laisser à son point d'immobilisation		L'adversaire de celui qui l'a arrêtée peut: 1) La laisser 2) La mettre dans le prolongement Point initiale - Arrêt (TJ)

Un joueur arrêtant volontairement une boule → Son équipe sera disqualifiée pour la partie en cours

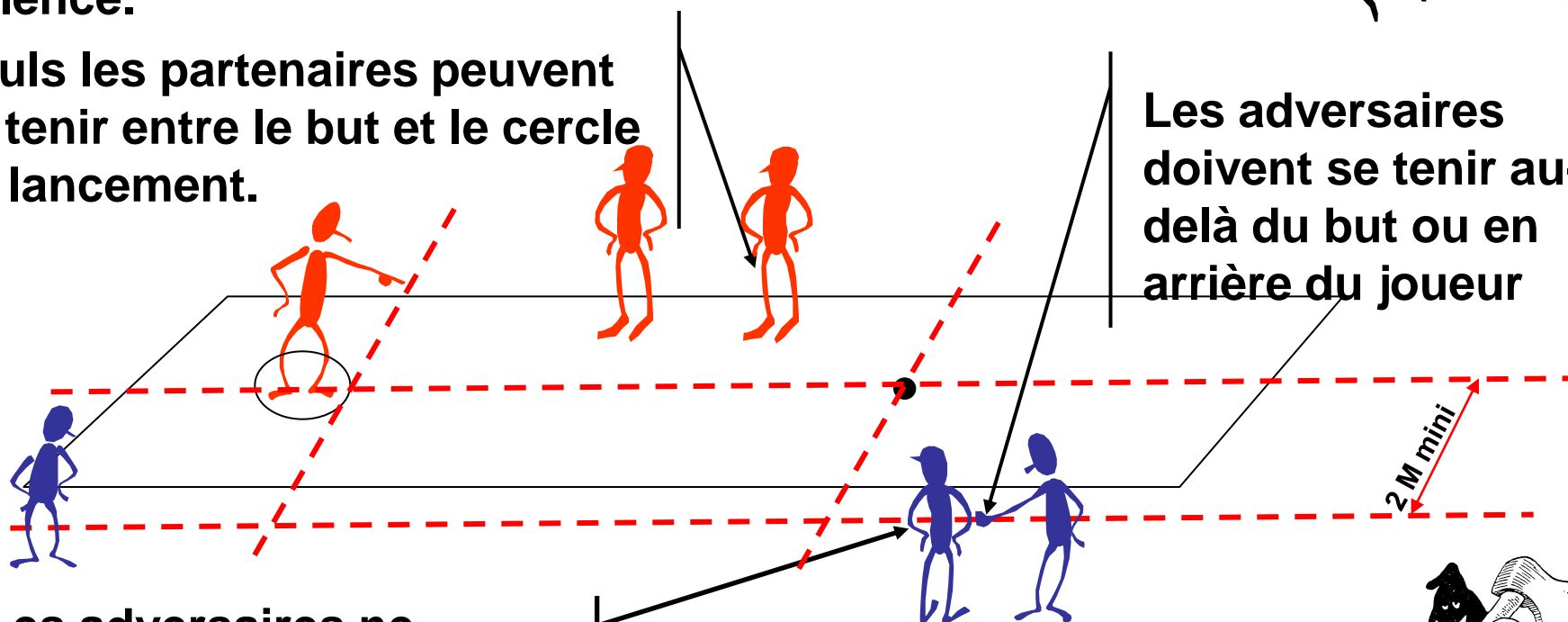
Toute boule déplacée par autre chose qu'une boule du jeu sera remise en place (si marquée)

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

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



Seuls les partenaires peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancement.



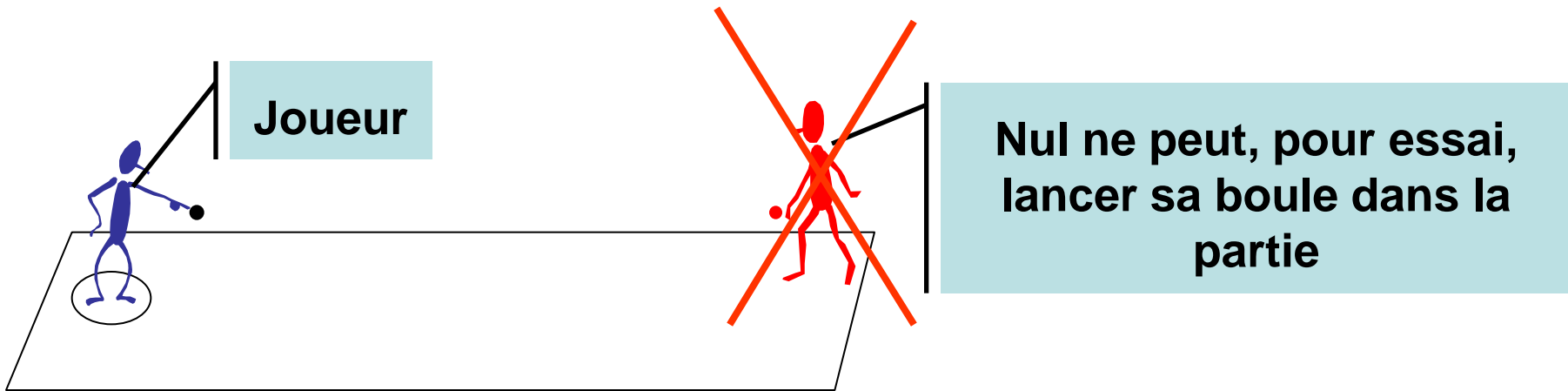
Les adversaires doivent se tenir au-delà du but ou en arrière du joueur

Les adversaires ne doivent ni marcher, ni gesticuler, ni rien faire qui puisse déranger le joueur.

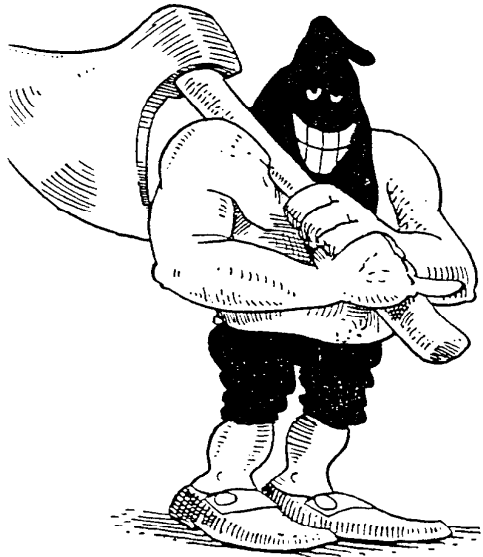
Les joueurs qui n'observeraient pas ces prescriptions pourraient être exclus de la compétition, si, après avertissement de l'Arbitre, ils persistent dans leur manière de faire.



Article 17 - Lancer des boules et boules sorties du terrain



Les joueurs qui n'observeraient pas cette prescription pourraient être frappés des sanctions prévues à l'article 34.



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

Article 18 – Boules nulles

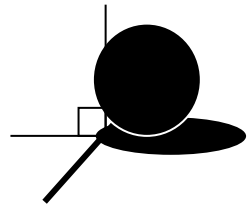
Toute boule est nulle dès qu'elle passe en terrain interdit.

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.

Dans les cas où un seul terrain une boule qui sort entièrement du terrain est nulle dès qu'elle sort entièrement du terrain.

Après un coup effectué pendant un jeu, dès qu'une boule sort du terrain, elle est nulle.

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



Une boule à cheval sur la limite est bonne

En cas de sortie d'une boule entièrement du terrain, elle est nulle dès qu'elle sort entièrement du terrain.

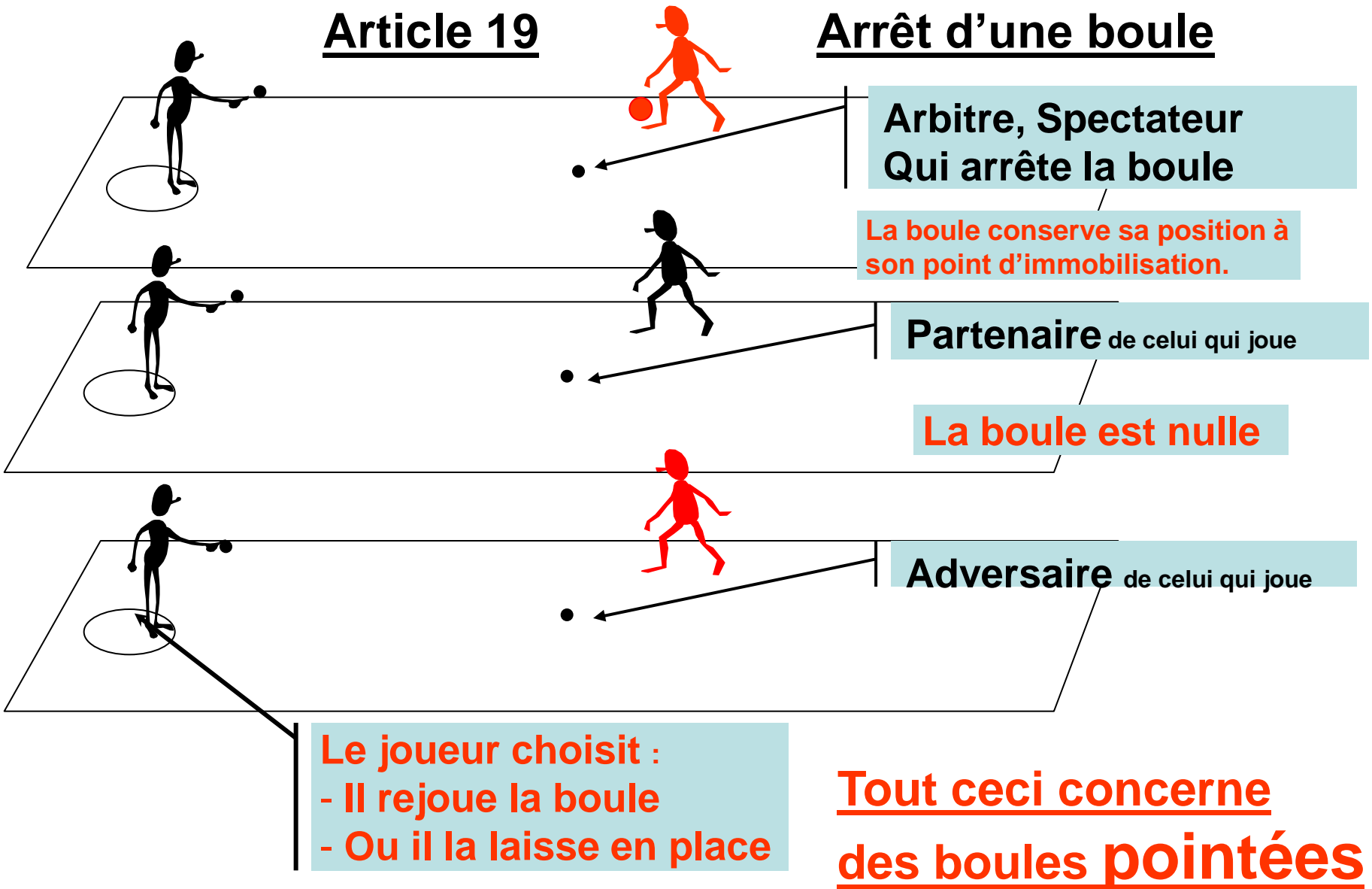
Après un coup effectué

terrain interdit

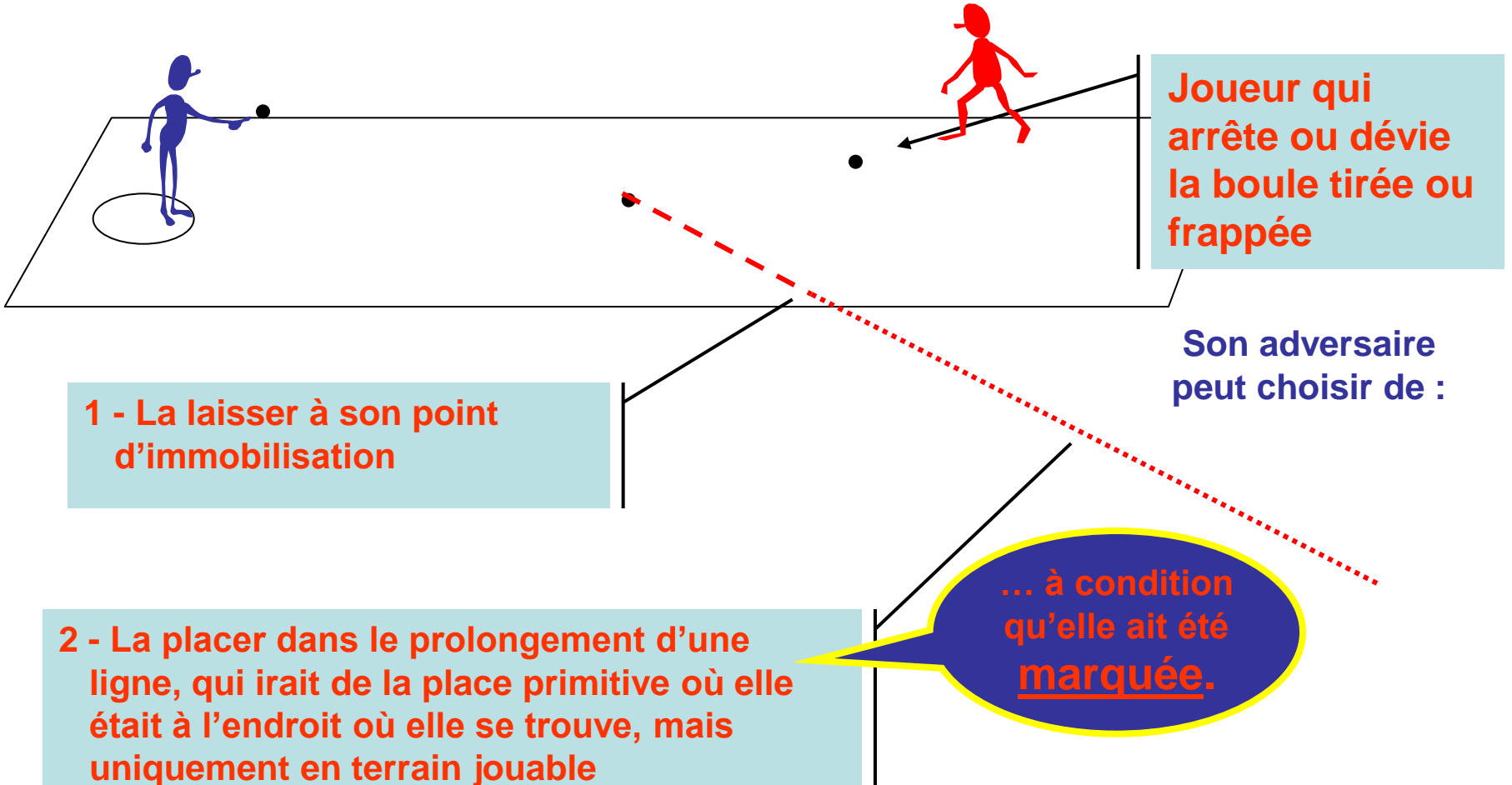
ligne de perte

Article 19

Arrêt d'une boule



Article 19 – Arrêt d'une boule (suite)



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 lancé dans les conditions réglementaires est arrêté, tout joueur dispose d'une durée maximale d'une minute pour lancer sa boule

Ce délai court :

- dès l'arrêt du **but**,
- dès l'arrêt de la **boule** jouée précédemment,
- le temps mis pour la **mesure** d'un point doit être décompté de la minute

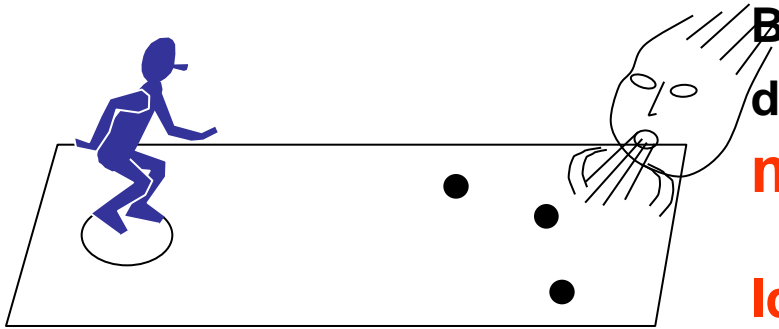
Idem pour le lancer du **but** c'est-à-dire **1 minute pour les 3 lancers**.

Le joueur ne respectant pas ce délai, encourt des pénalités prévues à l'article 34.

(Petit rappel)

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

Article 21 – Boules déplacées



Boule arrêtée déplacée (vent, inclinaison du terrain) : Elle est remise en place **si marquée.**

Idem si la boule est déplacée **accidentellement** par :

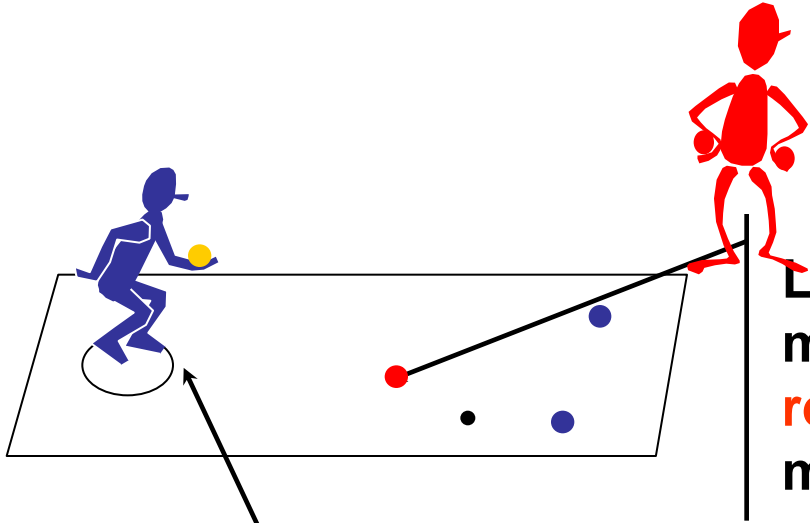
- un arbitre,
- un joueur,
- un spectateur,
- un animal ou tout objet mobile.

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

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.

Article 22 – Joueur lançant une autre boule que la sienne

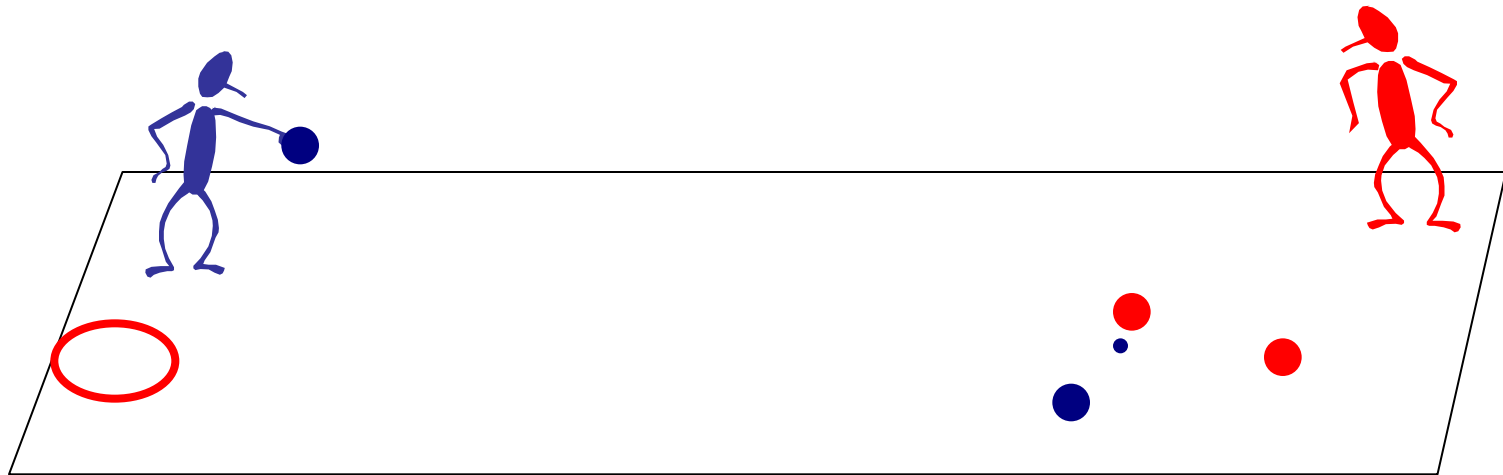


La boule jouée est néanmoins valable mais elle doit être **immédiatement remplacée**, éventuellement après mesure faite.

Le joueur qui joue une boule autre que la sienne reçoit un **avertissement**.

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

Article 23 - Boule jouée hors du cercle

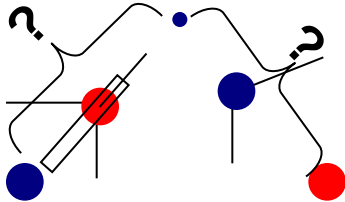


Toute boule jouée hors du cercle d'où a été lancé le but est **nulle** et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place, si marqué.

Dans ce cas, le joueur reçoit directement un carton **ORANGE** et la boule est retirée immédiatement du terrain... sauf

.... Sauf si l'adversaire demande à faire appliquer la **règle de l'avantage** . Dans ce cas, la boule pointée ou tirée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé demeure en place. Le joueur ne reçoit alors qu'un carton jaune.

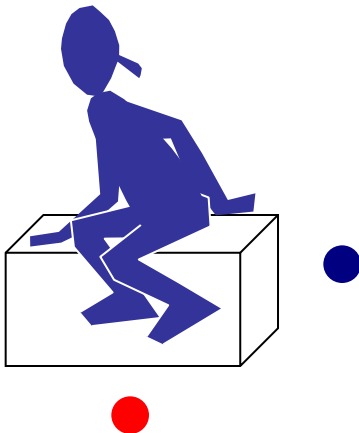
Article 24 – Enlèvement momentané des boules



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

Après mesure,

les boules et les obstacles enlevés
sont remis à leur place.



Si les obstacles ne peuvent être retirés, la
mesure du point est faite à l'aide d'un compas.

Article 25 - Mesure de points

La mesure d'un point incombe au joueur qui a joué le dernier ou à l'un de ses coéquipiers.

Les adversaires ont toujours le droit de mesurer après l'un de ces joueurs.

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

Les mesures doivent être effectuées avec des instruments appropriés, chaque équipe devant en posséder un. Il est notamment interdit d'effectuer des mesures avec les pieds.

Le joueur ne respectant pas cette prescription encourt les pénalités prévues dans le chapitre « Discipline » article 34.

Article 26 - Boules enlevées

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

A la fin d'une mène, toute boule enlevée avant le décompte des points est **nulle**. Aucune réclamation n'est admise à ce sujet.

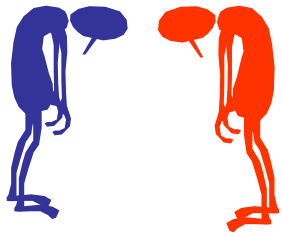
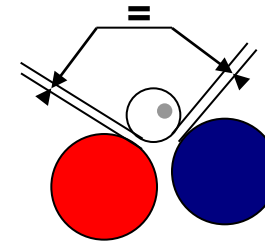
Article 27 – Déplacement des boules ou du but

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

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

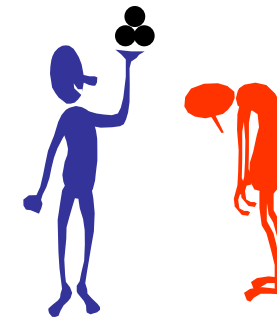
Article 28 – Boules à égales distances du but

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



1) Si les deux équipes n'ont plus de boules, la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui l'a lancé précédemment

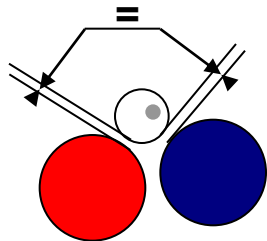
2) Si une équipe est seule à disposer de boules, elle les joue et marque autant de points que de boules finalement plus proches du but que la boule de l'adversaire la plus proche



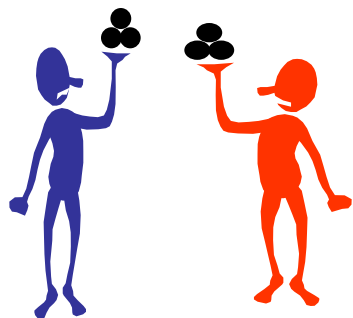
3) Si les deux équipes disposent de boules, il appartient à celle qui a joué la dernière boule de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point appartienne à l'une d'elles. Quand une équipe reste seule à posséder des boules, les dispositions du paragraphe précédent s'appliquent

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

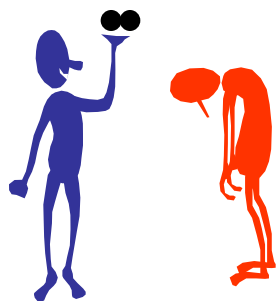
Suite Article 28 – Boules à égales distances du but



Si les deux équipes disposent de boules,
celle qui a joué la **dernière** boule **rejoue**,
puis 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,
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

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

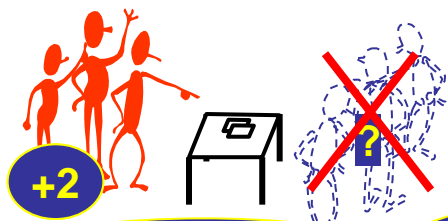
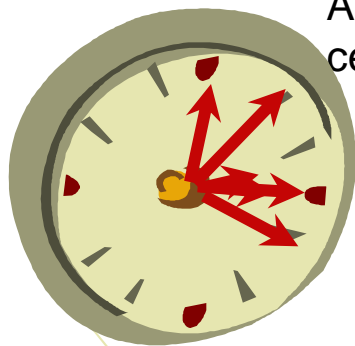
Pour être admise, toute réclamation doit être faite à l'Arbitre, entre deux mènes.

Dès que la partie est terminée, aucune réclamation ne peut être admise.

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

Article 31 : Pénalités pour absence des équipes ou des joueurs

Au moment du tirage au sort des rencontres et de la proclamation des résultats de ce tirage, les joueurs doivent être présents à la table de contrôle.



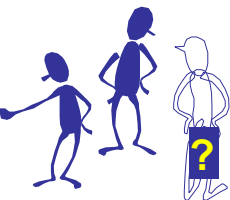
Ce délai est ramené à
5 min. dans les parties en temps limité

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.

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

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

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



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

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

Art. 31 – absence d’une équipe

L’ équipe qui sera absente après l’annonce officielle du début de la partie, sera pénalisée de :

1 point après 15mn de retard.

Ce délai est ramené à 5mn dans les concours organisés avec les parties en temps limité.

puis, 1 point par 5mn de retard.

1 heure de retard = Elimination de la compétition
(Même par Poule)

Ces mêmes pénalités s’appliquent en cours de partie, suite à une interruption (Intempérie ou repas)

Art. 32: absence d'un joueur

L'équipe incomplète a la faculté de commencer la partie sans attendre son joueur absent, mais elle ne dispose pas des boules supplémentaires.

Si après le début d'une mène le joueur absent se présente

- Il ne participe pas à cette mène.

- Il sera admis dans le jeu à partir de la mène suivante, sous réserve qu'il soit nominativement inscrit.

Si ce retard est supérieur à 1 heure, il perd le droit de participer à cette partie.

Si son (ou ses) partenaire(s) gagne(nt) cette partie, il pourra participer à celle qui suit, à condition que l'équipe soit nominativement inscrite.

Elle peut également attendre son partenaire. Dans ce cas, il sera fait l'application des pénalités prévues à l'article 31

Art. 33 – Remplacement d'un joueur **AVANT le début de la première partie**

Le remplacement d'un joueur en doublette, d'un ou deux joueurs en triplète n'est autorisé que jusqu'à l'annonce officielle du début de la compétition (coup de sifflet, bombe, annonce, etc.)

A condition que le ou les remplaçants n'aient pas été inscrits dans la compétition au titre d'une autre équipe.

Avec 2 équipes on ne peut pas en faire 1.

Une fois la compétition commencée seul les joueurs nominativement inscrits peuvent y participer.

Article 34 – Sanctions

Pour non-observation des règles ci-dessus, les joueurs encourent les sanctions suivantes :

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

- **CARTON JAUNE** = avertissement officiel
- **1^{er} CARTON ORANGE** = annulation de la boule fautive
- **2^{ème} CARTON ORANGE** = annulation de la boule fautive et de la suivante
- **CARTON ROUGE**
= exclusion du joueur multirécidiviste de la partie
ou = exclusion directe du joueur de la compétition



Article 35 – Intempéries

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

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

Article 37 – Manque de sportivité

Les équipes qui disputeraient les parties 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.

Le comité d'organisation peut garder les prix et les envoyer au Comité Départemental

Cette exclusion peut entraîner la non-homologation des résultats éventuellement obtenus, ainsi que l'application des sanctions, prévues à l'article 37.

Article 38 – Incorrection

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

1 - Exclusion de la compétition ← | Appliquée par l'Arbitre.

2 - Retrait de la licence ← | Appliquée par le Jury.

3 - Confiscation ou restitution
Indemnités et Récompenses. — | Appliquée par le Comité d'Organisation

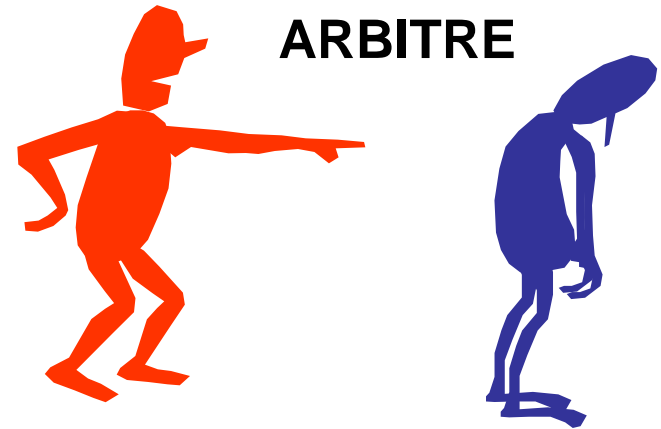
La sanction prise à l'égard du **joueur** fautif peut être **appliquée** à ses **coéquipiers**.

Article 39 – Devoirs des Arbitres



Les Arbitres désignés pour diriger les compétitions sont chargés de veiller à la **stricte application** des règlements de jeu et règlements administratifs qui les complètent.

Ils ont autorité pour **exclure** de la compétition tout joueur ou toute équipe qui **refuserait** de se conformer à leur décision.



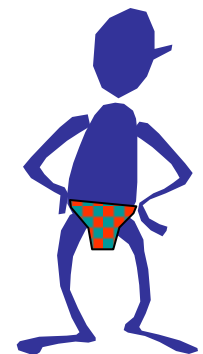
Les **spectateurs licenciés** ou **suspendus** qui, par leur comportement, seraient à l'origine d'incidents sur un terrain de jeu, feront l'objet d'un **rapport** de l'Arbitre à l'organisme fédéral. Celui-ci convoquera le ou les fautifs devant la Commission de Discipline compétente qui statuera sur les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

Article 40 – Composition et décisions du Jury

Tout cas **non prévu** par le règlement est soumis à **l'Arbitre** qui peut en référer au **Jury** du concours.

Ce Jury comprend 3 membres au moins et 5 au plus..
Les **décisions** prises en application du présent paragraphe par le Jury sont **sans appel**.

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.