

PÔLE

DES ACTIVITÉS & CULTURE SPORTIVE

FSGT *Fédération Sportive
et Gymnique du Travail*



**COMMISSION FÉDÉRALE
D'ACTIVITÉ**

PÉTANQUE



RÈGLEMENT SPORTIF SAISON 2021/2022



FSGT - 14 rue Scandicci 93508 Pantin Cedex
Secrétariat Pétanque : 01 49 42 23 39 - Fax : 01 49 42 23 60
Courriel : clemence.depernet@fsgt.org - www.fsgt.org

FSGT
sport populaire !
PÉTANQUE

Table des matières

| | |
|---|----|
| BIENVENUE..... | 3 |
| Une fédération Omnisports :..... | 3 |
| Une fédération Multisports :..... | 3 |
| Une fédération de clubs :..... | 4 |
| Une histoire :..... | 5 |
| La FSGT dans le mouvement sportif :..... | 5 |
| Les buts de la FSGT :..... | 5 |
| Une culture spécifique :..... | 6 |
| Comportement arbitral :..... | 7 |
| Chapitre 1 : Le jeu..... | 8 |
| Chapitre 2 : Le cercle..... | 10 |
| Chapitre 3 : Le but..... | 11 |
| Chapitre 4 : Les boules..... | 13 |
| Chapitre 5 : La mesure des points..... | 15 |
| Chapitre 6 : Rôle de l'arbitre..... | 16 |
| Chapitre 7 : La discipline..... | 17 |
| Chapitre 8 : Règlement du jeu en cadre..... | 19 |

BIENVENUE

Les règles d'une activité sportive sont les témoins des évolutions et des modifications apportées à son développement.

En particulier les règles nationales et internationales prennent en compte les transformations à son organisation, tout comme les changements apportés dans le matériel.

S'agissant de la PÉTANQUE quelques amendements ont modifié les dispositions établies de longue date. La pétanque FSGT a tenu compte de ces éléments et apporté quelques ajustements et mises à jour dans son règlement de jeu. Sur le fond, pas de transformation spectaculaire, et à l'entrée de ce nouveau siècle, l'enjeu et la raison d'être de la pétanque FSGT restent animés de la volonté de prendre toute sa place dans le développement et l'organisation d'une pratique sportive accessible à toutes et à tous, au plus près des besoins dans leur diversité la plus large.

La pétanque FSGT va célébrer le demi-siècle de son existence en prenant compte des activités de détente, de loisir, de jeu en famille, mais aussi de la tenue de ses championnats fédéraux, offrant à chacune et chacun la possibilité de participer, de vivre le plaisir de la réussite et de la rencontre, de pouvoir se confronter à d'autres, et d'évaluer le niveau de son expérience et de son progrès.

C'est pour cela qu'il faut regarder et faire de ce règlement un cadre, un repère, et un soutien au développement d'un sport populaire pour tous, au sein d'un cadre associatif lieu de l'expression des besoins et de leur traduction dans la vie quotidienne.

Ni complémentaire, ni adversaire de quelque autre fédération, la pétanque FSGT se veut elle-même, celle décidée par ses adhérents et association affiliées, libre des contraintes qu'imposent la logique marchande, la loi de l'argent et le résultat à tout prix.

Pouvoir affirmer son identité, exiger une véritable reconnaissance c'est contribuer au développement du sport populaire, au sport de tous solidaire, au sport au service du progrès. C'est le plus de la FSGT.

Bienvenue et réussite à la pétanque FSGT.

[Une fédération Omnisports :](#)

La FSGT reconnaît à égalité tous les sportifs, quelles que soient leur motivation et les activités qu'ils pratiquent, qu'ils fassent ou non des compétitions, de l'entretien physique et/ou de l'initiation.

Le sport populaire et la FSGT sont aujourd'hui mieux connus et plus soutenus. La FSGT a obtenu l'agrément « Jeunesse et Éducation Populaire ». La loi sur le sport accorde une place meilleure aux fédérations affinitaires, leur donne le droit de construire leurs règles de pratique sans dépendance à quelque autre fédération que ce soit. Elle accorde également une meilleure place aux bénévoles et à leurs compétences acquises.

[Une fédération Multisports :](#)

Activité physique pour adulte : aikido, alpinisme, aqua gym, athlétisme, baby gym, badminton, ball-trap, basket, bébés dans l'eau, boules lyonnaises, boxe, canoë, chasse sous-marine, cyclisme, cyclocross, cycloports, cyclotourisme, dans, échec, escalade, escrime,

fléchettes, équitation, football à 11, à 7, à 5, en salle, force athlétique, gymnastique, gymnastique rythmique et sportive, haltérophilie, handball, joutes nautiques, judo, karaté, kayak, lutte, musculation, natation, parapente, pêche en mer, pétanque, patinage artistique, planche à voile, plongée, production gymnique artistique, randonnée pédestre et à ski, raquette à neige, rugby à 15, à 9, sambo, spéléologie, ski, tennis, tennis de table, tir, tir à l'arc, surf, voile, volley, vélo tout terrain, taekwondo-pancrace.

A votre initiative d'autres activités peuvent se créer.

Pour PRATIQUER pendant les vacances.

Des rassemblements FSGT pour se former, partager avec d'autres, se détendre en **été** comme en **hiver**.

Une fédération de clubs :

- 4400 Associations (Petites, grandes, de quartiers, d'entreprises, de villages, de copains...);
- 220 000 Adhérents ;
- 260 000 Participants aux initiatives FSGT ;
- La FSGT est présente dans 70 départements.

60 Finales nationales

Avec la participation de 20 000 compétiteurs de 25 activités. Dans l'ensemble des épreuves FSGT, l'activité sportive, les performances réalisées sont ni plus ni moins importantes que tous les autres aspects de l'initiative : découverte de la région d'accueil des finales, la soirée conviviale...

Les règlements des épreuves fédérales comportent de nombreuses innovations qui font des rencontres, des moments de plaisir pour les joueurs, les arbitres, les animateurs des clubs, les spectateurs.

Des activités internationales

Le sport populaire n'a pas de frontière. La FSGT a développé des relations avec des organisations sportives diversifiées tout au long de son histoire. Elle continue d'agir pour créer des liens les plus concrets possibles avec les populations, en s'adaptant aux évolutions du monde. La FSGT est membre fondatrice de la Confédération Sportive Internationale du travail (CSIT). Elle développe des coopérations qui se veulent durables sur différents plans :

Des échanges réciproques de club à club pour l'amitié, la convivialité, les connaissances culturelles.

- Des échanges pour se mesurer, progresser dans un esprit d'entraide plutôt que de compétitivité.
- Des échanges pour la solidarité avec les organisations sportives discriminées et isolées.

- Des échanges centrés sur l'animation, les contenus pédagogiques et didactiques, la formation.
- Des échanges pour la promotion du sport populaire.

Une histoire :

Si l'origine de la FSGT remonte à la création des premiers clubs ouvriers, en 1908, sa constitution, dans sa forme actuelle date du 24 décembre 1934. C'est la réunification des deux fédérations sportives ouvrières, la FSGT (fédération sportive du travail) et L'ASSGT (Union des Sociétés et Gymnique du travail) qui donne naissance à la FSGT.

La FSGT est une organisation du monde du travail qui se préoccupe de l'activité sportive pour les travailleurs.

La période 1960-1980 (stage Maurice Bacquet, conseil Pédagogique et scientifique FSGT) est marquée par l'influence réciproque entre les innovations FSGT et le domaine de l'éducation physique et du sport scolaire. A partir des années 70-80 la FSGT se préoccupe à travers de formes nouvelles des activités adaptées aux situations des cités populaires.

La FSGT dans le mouvement sportif :

La FSGT fait partie des fédérations reconnues par l'état et a reçu mission de service public. L'adhésion à la FSGT assure votre reconnaissance par les pouvoirs publics et l'accès aux différents types de soutien qu'ils peuvent offrir.

La FSGT est membre du Comité National Olympique Sportif Français. La FSGT a des conventions avec de nombreuses fédérations utiles à ceux qui font le choix de la double affiliation. La FSGT est membre de la Confédération Sportive Internationale du Travail, elle-même reconnue par le Comité International Olympique. La FSGT entretient des relations avec les organisations sportives d'une trentaine de pays ; cela ouvre les portes d'échanges internationaux sportifs et amicaux. Elle coopère avec de nombreuses organisations poursuivant des buts similaires, en France et dans le monde.

Les buts de la FSGT :

Elle inscrit son activité dans le sens d'un développement des droits de tous les êtres humains à l'éducation, à la santé, au sport, à la culture et aux loisirs. Elle s'appuie sur la dynamique du bénévolat dans une vie associative où chacun doit pouvoir s'autodéterminer en relation avec les autres.

Un espace de liberté où, en s'organisant ensemble, on peut être mieux soi-même.

Un espace de liberté pour pratiquer le sport de votre choix, pour construire vous-même les règles dans un cadre légal.

Une culture spécifique :

La recherche de l'omnisports

C'est le sport au service de l'accomplissement du bien-être de l'homme.

Refus des cloisonnements et des juxtapositions se limitant à une approche technique du sport.

L'engagement et la solidarité en actes contre

Les illégalités sociales

Le refus de la domination des plus forts

Sur les plus faibles

Que ce soit dans le sport ou dans la société, recherche les possibilités pour se développer ensemble, d'où le rejet des formes hiérarchisées de fonctionnement et d'exercice des pouvoirs.

La perspective d'universalité.

Participer à la construction d'un monde plus humain, plus citoyen, plus solidaire.

Comportement arbitral :

D'aucun, sûrement de la vieille école, vous diront qu'un bon arbitre est celui qui voit tout et qui sanctionne tout. Mais aujourd'hui, c'est la capacité à observer, à anticiper et à intervenir qui détermine la frontière entre un arbitre et un très bon arbitre.

Devenir un très bon arbitre nécessite de se remettre en question pour adapter son comportement et ses décisions aux situations les plus inattendues qui pourraient se présenter lors des compétitions. Cette connaissance de soi nécessite de connaître ses points forts et ses points faibles.

L'arbitrage passe par :

- La constance et la régularité lors des compétitions ;
- L'adaptation aux rythmes et aux exigences de ces mêmes compétitions ;
- La vigilance et la capacité d'anticipation ;
- La recherche des indices déclencheurs d'incidents ;
- La justesse et la précision de vos décisions ;
- Une intégrité, une diplomatie et une impartialité ;
- Ne pas succomber à la monotonie d'une compétition

N'hésitez pas à travailler en équipe, communiquez avec vos camarades et les organisateurs. Informez-vous d'éventuelles consignes avant de démarrer un arbitrage.

Il est important de connaître ses limites, soyez honnête avec vous-même et tous les acteurs de la compétition.

Lors d'une compétition :

Dès votre prise de fonction : montrez de l'assurance dans vos actions, vos déplacements, votre gestuelle. Montrez que vous connaissez votre métier sans pour autant être imperméable aux éventuels conseils.

Ne laissez place à aucune critique.

Dès le début de la compétition,

Évitez les interventions inutiles, sanctionnez les évidences.

Soyez vigilant, mais ne mettez pas d'huile sur le feu.

Différenciez, dans votre manière d'être, une information et une sanction.

Faites de l'arbitrage préventif, évitez les problèmes avant qu'ils ne démarrent (anticipation, vigilance, ...).

En conclusion,

Comprenez les enjeux et surtout les impacts de votre arbitrage.

Les joueurs et les organisateurs se souviendront plus facilement de vos erreurs et cela accentue l'image déjà négative qu'ont les arbitres.

L'engagement verbal n'implique pas forcément une faute, mais ne soyez pas envahissant pour autant.

Votre jugement doit être sans appel.

Soyez constant et cohérent dans votre comportement et vos décisions.

Dégagez autorité, conviction et diplomatie tout en étant à l'écoute.

Chapitre 1 : Le jeu

Article 1.1

Le jeu de pétanque se joue :

- a) Soit en tête à tête – 1 joueur contre 1 joueur avec 3 boules chacun.
- b) Soit en doublette - 2 joueurs contre 2 joueurs avec 3 boules chacun.
- c) Soit en triplète – 3 joueurs contre 3 joueurs avec 2 boules chacun.

Article 1.2

Le jeu de pétanque se joue librement sur tout terrain. Toutefois, en cas d'exiguïté du terrain ou d'un nombre élevé de compétiteurs, les organisateurs peuvent être amenés à limiter le terrain de chaque jeu. Les joueurs jouent alors dans un cadre délimité.

Article 1.3

Les parties se jouent en 13 points. Il est impératif que les 2 responsables d'équipe viennent donner les résultats à la table de marque dès la fin de la partie.

Article 1.4

L'équipe qui joue la première et lance le but est désignée par un tirage au sort.

Article 1.5

Avant comme après le lancer du but, il est interdit de niveler le terrain, de déplacer ou d'écraser quoi que ce soit, à l'exception du cercle précédemment tracé ou marqué. Toutefois avant de jouer, le joueur ou un de ses coéquipiers peut ou non boucher un trou qui aurait été fait antérieurement.

Article 1.6

Le temps accordé à chaque joueur pour lancer sa boule est de 1 minute, calculé après la dernière boule jouée. Passé ce délai, application de l'article 6.5.

Article 1.7

En cas d'affectation d'un terrain de jeu délimité à deux équipes adverses, celles-ci ne pourront jouer sur un autre sans autorisation de l'arbitre.

Article 1.8

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

- La boule est introuvable ou cassée.
- Le but est introuvable ou cassé.
- Boule et / ou but non réglementaire.

Article 1.9

Pendant le temps réglementaire nécessaire à un joueur pour lancer sa boule, les autres joueurs et les spectateurs doivent observer le plus grand silence. Les adversaires ne doivent ni marcher, ni gesticuler, ni faire aucun geste qui puisse déranger le joueur. Seuls ses partenaires peuvent lui donner des conseils et se tenir entre le cercle et le but. Les adversaires doivent se tenir soit derrière le cercle ou en fond de cadre.

Article 1.10

L'équipe qui ne se présente pas après la fin de l'appel des équipes rend 1 point à ses adversaires après 15 minutes de retard, 2 points après 20 minutes, 3 points après 25 minutes, elle est déclarée perdante après 30 minutes.

Article 1.11

L'équipe incomplète peut commencer la partie au signal donné. S'il s'agit d'un jeu en triplète, les joueurs présents jouent avec 2 boules chacun. S'il s'agit d'un jeu doublette, le joueur

présent joue avec ses 3 boules. Si le ou les joueurs absents se présentent en cours de partie, ils ne sont admis qu'à la mène suivante. Ils sont exclus de la partie si leur retard excède 30 minutes.

Article 1.12

Si un joueur doit s'absenter au cours d'une partie, pour une raison majeure, il doit en informer l'arbitre et la partie continue. Après 15 minutes d'absence, l'arbitre applique les dispositions de l'article 1.10. Si un joueur s'absente au cours de la partie sans raison majeure et sans information l'arbitre, ses coéquipiers continuent la partie sans que le joueur puisse réintégrer l'équipe avant la fin de la partie.

Article 1.13

Il est interdit de mouiller les boules par quelque procédé que ce soit avant de jouer.

Article 1.14

Si au cours d'une mène, une boule ou le but se trouve masqué accidentellement par une feuille d'arbre, un morceau de papier etc., ces objets sont enlevés avec précaution sans déplacer la boule ou le but.

Article 1.15

En cas d'événement imprévu engageant la responsabilité des organisateurs ou le bon déroulement d'une compétition (respect de l'horaire, conditions climatiques, état du terrain, ...), ceux-ci peuvent interrompre les parties. Dans ce cas, la mène en cours doit se terminer et le score acquis est porté à la connaissance des responsables dès que possible. Il est formellement interdit de continuer le jeu après l'ordre d'interruption.

Chapitre 2 : Le cercle

Article 2.1

Les joueurs doivent jouer dans le cercle tracé sur le sol d'où a été lancé le but. Son diamètre ne peut être inférieur à 0.35 m, ni supérieur à 0.50 m.

Quand il est disponible, le cercle doit être homologué et impérativement marqué au sol au début de chaque mène.

A l'issue de la mène, toute trace doit être effacée.

Article 2.2

Si au cours d'une mène un joueur joue d'un autre cercle que celui défini, il recevra un avertissement. En cas de récidive, la boule sera annulée et toutes celles qu'elle a déplacé sur son passage seront remises en place (sous réserve que les boules et le but aient été marqués).

Article 2.3

Le cercle doit être tracé à au moins 0,50 cm de tout obstacle, le joueur ne doit pas sortir du cercle avant que sa boule n'ait touché le sol.

Article 2.3

Les pieds des joueurs doivent être à l'intérieur du cercle et ne pas empiéter sur celui-ci. Une tolérance est accordée aux personnes à mobilité réduite qui sont exceptionnellement autorisés à placer un pied à l'extérieur du cercle. Les joueurs évoluant en fauteuil doivent placer la roue du bras porteur dans le cercle.

Article 2.4

A la fin d'une mène, le cercle est tracé à l'emplacement où se trouvait le but de la mène précédente.

Sauf dans les cas suivants :

Le cercle ainsi tracé est à moins de 0,50 m d'un obstacle

Le lancer de but ne peut se faire à distance réglementaire

Dans ce cas, le cercle est alors tracé ailleurs après accord des adversaires ou décision de l'arbitre,

mais toujours dans les conditions réglementaires.

Article 2.4 bis

Dans les phases finales, il sera remis à chaque équipe un cercle réglementaire que l'équipe utilisera tout au long de la partie.

Article 2.4 ter

Si un joueur ramasse le cercle alors qu'il reste des boules à jouer :

1) Le cercle est marqué, il est remis à sa place

2) Si le cercle n'est pas marqué, seul l'arbitre est habilité à le remettre en place.

Seules les boules des adversaires peuvent être jouées.

Chapitre 3 : Le but

Article 3.1

Le but doit être exclusivement en bois, son diamètre est de 30 mm +/- moins maximum.
Le but en bois peint permettant une meilleure visibilité est autorisé.
Le but aimanté est interdit.

Article 3.2

Le jet du but appartient à l'équipe qui a été désignée par le tirage au sort, ou qui a marqué à la mène précédente.

Article 3.3

Pour que le lancer de but soit valable, il faut :

- 1) Que la distance qui le sépare du bord du cercle, le plus rapproché soit de :
 - a) 5 mètres minimum et 9 mètres maximum dans les compétitions réservées aux jeunes.
 - b) 6 mètres minimum et 10 mètres maximum pour toutes les autres catégories de compétitions.
- 2) Qu'il se trouve à distance réglementaire de tout obstacle ou terrain prohibé.
- 3) Qu'il soit visible des joueurs.
- 4) Voir le règlement du jeu en cadre

Article 3.4

L'équipe désignée pour lancer le but a droit à 3 jets consécutifs. Si après 3 jets, le but n'est pas en position réglementaire (article 3.3) c'est l'équipe adverse qui a son tour, dispose de trois essais, mais c'est l'équipe désignée par le tirage au sort ou ayant marqué à la mène précédente qui conserve la priorité pour jouer la première boule.

Article 3.5

Au début d'une mène, le joueur qui joue le premier doit demander à l'équipe adverse son accord sur la distance réglementaire du but. L'accord étant réalisé, aucune réclamation n'est admise après la première boule jouée.

Toutefois, si le premier joueur ne sollicite pas l'accord de l'équipe adverse, celle-ci peut attendre que la première boule soit jouée pour mesurer si le but est à distance réglementaire. S'il ne s'y trouve pas, le but est relancé et la boule rejouée.

Article 3.6

Le but est considéré comme perdu :

- 1) Quand après avoir été lancé, il ne se trouve pas dans les limites de l'article 3.3.
- 2) Quand il se trouve par une action volontaire ou non, sur un terrain interdit désigné avant les parties à tous les concurrents par un dirigeant ou un arbitre.
- 3) Quand il est masqué à la vue par un obstacle ou un objet qui n'est pas une feuille d'arbre ou une feuille de papier.
- 4) Quand se trouvant dans l'herbe, il n'est pas visible.
- 5) Quand il se trouve déplacé sur le terrain d'un jeu voisin ou quand il le traverse.
- 6) Quand frappé par une action quelconque,
 - il sort du terrain
 - il heurte un obstacle en terrain interdit et revient dans le terrain de jeu
 - il se trouve au-delà de 20 mètres ou à moins de 3 mètres du cercle
- 7) Quand il se trouve flottant sur une flaque d'eau.
- 8) Quand, après avoir été déplacé, il reste introuvable. Dans ce dernier cas, il est déclaré introuvable au bout de deux minutes de recherches.
- 9) Quand, se trouvant en terrain autorisé, il n'est pas visible du joueur dont les pieds sont placés aux extrémités intérieures du cercle et dont le corps est absolument droit dans le sens d'une ligne allant du cercle au but.

En cas de contestation entre les joueurs, l'arbitre décide sans appel si le but est visible ou non.

Article 3.7

Le but n'est pas perdu :

- 1) quand il est masqué par une boule.
- 2) quand, frappé par une action quelconque des joueurs , il heurte un obstacle en terrain de jeu ou en limite d'un terrain interdit et revient sur le terrain de jeu.
- 3) quand, frappé par un joueur, il est arrêté involontairement par un spectateur ou l'arbitre, et s'immobilise en terrain de jeu réglementaire. Il conserve alors sa position.

Article 3.8

Si le but lancé est arrêté par un coéquipier du lanceur et qu'il se trouve à une distance réglementaire, il peut, au gré de l'équipe adverse, rester ou il se trouve ou être relancé, ce qui compte pour un deuxième jet.

Article 3.9

Si le but est arrêté par un spectateur ou par l'arbitre, il conserve sa position.

Si le but frappé est arrêté par un joueur, l'adversaire de celui l'a arrêté a le choix entre :

- a) laisser le but à sa place d'arrêt,
- b) remettre le but à sa place primitive sous réserve qu'il ait été marqué.
- c) placer le but dans le prolongement d'une ligne allant de sa place primitive à l'endroit où il a été arrêté, mais obligatoirement en terrain de jeu autorisé, de façon à poursuivre la mène, sous réserve qu'il ait été marqué.

Article 3.10

Si au cours d'une mène, le but est perdu :

- a) la mène est nulle si les deux équipes ont encore des boules à jouer
- b) l'équipe, qui seule a encore des boules à jouer, marque autant de points que de boules lui restant en mains
- c) dans le cas où les deux équipes n'ont plus de boules à jouer, la mène est annulée.

Article 3.11

Si au cours d'une mène, le but se casse en deux ou plusieurs morceaux, seul le plus gros morceau compte pour la marque jusqu'à la fin de la mène.

Dès la mène suivante, le remplacement du but est obligatoire.

Article 3.12

Le but considéré perdu au cours d'une mène doit être relancé de l'endroit où il se trouvait avant d'être déplacé (article 3.3).

Article 3.13

Si le but est déplacé involontairement par un spectateur ou s'il est mis en mouvement pour diverses raisons telles que : terrain en pente, vent, intrusion d'un objet extérieur, etc. il est remis à sa place à condition que son emplacement ait été marqué préalablement.

Dans la négative, il reste où il se trouve immobilisé.

Article 3.14

D'une manière générale et pour éviter des contestations ou des malentendus, les joueurs ont intérêt à marquer l'emplacement du but.

Chapitre 4 : Les boules

Article 4.1

Les boules doivent avoir les caractéristiques suivantes :

- a) être en métal, être ni truquées, ni plombées, ni sablées, ni recuites, ni martelées
- b) avoir un diamètre d'au moins 7 cm et au plus 8 cm
- c) avoir un poids minimum de 0,650 kg et au maximum de 0,800 kg
- d) n'avoir subi aucune transformation ou modification après la fabrication d'origine
- e) porter le label du fabricant, le poids, le numéro de série, gravures toujours visibles.

Article 4.2

Tout joueur utilisant des boules ne répondant pas aux normes exigées encourt la disqualification de son équipe

Article 4.3

Tout joueur reconnu coupable de l'infraction a) et d) de l'article 4.1 sera interdit sur les terrains de jeu pendant une période d'au moins cinq ans, sans préjudice d'autres sanctions prononcées par les différentes commissions des litiges.

Article 4.4

Si une ou plusieurs boules non truquées ne répondent pas aux normes exigées, le ou les joueurs qui les utilisent doivent les changer avant la mène suivante ou sinon ils seront disqualifiés.

Article 4.5

Si une équipe dépose une réclamation contestant la régularité des boules adverses, elle devra au même moment déposer une somme forfaitaire équivalent à la valeur estimée des boules incriminées. La somme déposée lui sera restituée si la réclamation est justifiée.

Le ou les joueurs reconnus coupables de falsification ne pourront demander l'indemnisation de leurs boules.

Article 4.6

Il est interdit de lancer une boule dans le jeu à titre d'essai. Toute boule lancée ne peut être rejouée.

Article 4.7

Si une boule est cassée en cours de jeu, le plus gros morceau compte seul pour la marque jusqu'à la fin de la mène. Son remplacement par une autre boule ou par un autre jeu de boules est obligatoire à la mène suivante.

Article 4.8

Toute boule arrêtée dans sa course (tirée ou pointée) :

- a) par une boule ou un objet venant d'un terrain voisin peut être rejouée ou laissée sur place
- b) par l'arbitre ou un spectateur conserve sa position d'arrêt
- c) toute boule arrêtée involontairement par l'adversaire peut être rejouée ou laissée à son point d'immobilisation au gré du joueur
- d) le joueur arrêtant volontairement une boule dans sa course est immédiatement disqualifié.

Article 4.9

Une boule est bonne et conserve sa position d'arrêt :

- a) quand elle est cachée par un obstacle mais ne se trouve pas sur un terrain interdit ou dans un autre jeu.
- b) quand, d'une manière générale, son point d'immobilisation se trouve en terrain non interdit.

Article 4.10

Une boule est déclarée nulle ou annulée :

- a) quand son point d'immobilisation est situé en terrain interdit,
- b) quand dans sa course elle pénètre en terrain interdit, heurte un obstacle et revient en terrain de jeu,
- c) quand tirée ou pointée, elle rentre dans le jeu voisin.

Article 4.11

Si une boule immobilisée vient à se déplacer par suite de l'inclinaison du terrain, du vent, du passage d'un spectateur, d'un joueur, d'un animal d'un objet, elle est remise en place si son emplacement a été marqué.

Dans la négative, elle reste où elle se trouve immobilisée.

Article 4.12

Le joueur qui joue avec la boule d'un autre joueur reçoit un avertissement. La boule jouée reste valable mais doit être remplacée immédiatement après avoir été mesurée.

En cas de récidive, la boule est annulée et tout ce qu'elle a déplacé est remis en place, à la condition d'avoir été marqué

Article 4.13

D'une manière générale et pour éviter des contestations ou des malentendus, les joueurs ont intérêt à marquer l'emplacement des boules jouées.

Article 4.14

Après une deuxième faute, entraînant un avertissement, il y a annulation de la boule jouée. Quand une boule tirée ou pointée reste dans l'aire de jeu, elle est annulée et doit être retirée immédiatement

Chapitre 5 : La mesure des points

Article 5.1

Pour mesurer un point, l'instrument de mesure doit être placé au centre le plus rapproché de la boule et du but.

Article 5.2

La mesure d'un point incombe au joueur qui a joué le dernier ou à l'un de ses coéquipiers. En cas de contestation de l'équipe adverse, celle-ci doit mesurer à son tour. Si le désaccord persiste sur l'appartenance du point, les équipes font appel à l'arbitre et la décision rendue est définitive.

Article 5.3

Pour la mesure d'un point, le joueur ou l'arbitre est autorisé à enlever, après l'avoir marqué, tout objet situé entre la boule et le but. Après le point mesuré, tout est remis en place ou si l'objet ne peut être déplacé, le point est mesuré à l'aide d'un compas.

Article 5.4

Si une équipe après avoir joué et mesuré ou non, estime à tort ne pas avoir gagné le point et continue à jouer, elle pourra revendiquer le point si elle s'aperçoit de son erreur en cours de jeu.

Article 5.5

Si au cours d'une mesure, la boule ou le but est déplacé(e) involontairement par un joueur, l'équipe en cause perd le point. Si l'arbitre déplace une boule ou le but en mesurant le point contesté, il doit déclarer les points égaux et continuer le jeu dans les conditions fixées.

Article 5.6

Lorsqu'un arbitre, sur demande des joueurs, mesure les points litigieux, tous les joueurs et les spectateurs doivent se tenir à au moins deux mètres des boules mesurées. En cas de non observation de cette règle, l'arbitre peut refuser de mesurer les points.

Article 5.7

Si deux boules adverses touchent le but ou si l'arbitre après une mesure précise, déclare les points à égale distance, il appartient à l'équipe qui a joué la dernière de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit repris par l'une d'elles.

Si le point n'est pas repris, la mène est déclarée nulle.

Article 5.8

Tous les cas non prévus par le présent règlement sont soumis à l'arbitrage qui doit en référer au jury. Celui-ci après délibération fait connaître sa décision qui est définitive et sans appel.

Chapitre 6 : Rôle de l'arbitre

Article 6.1

La fonction d'arbitre est un rôle dirigeant. A ce titre et après avoir été désigné par la commission départementale, régionale ou la CFA pour effectuer cette mission, il la représente officiellement et répond devant elle du déroulement des compétitions.

Article 6.2

Son rôle est essentiel auprès des organisateurs et ses décisions sur le terrain sont sans appel.

Article 6.3

Quand il est chargé d'arbitrer un concours, il est tenu de se présenter aux organisateurs une heure avant l'heure fixée pour le début des compétitions.

Article 6.4

Il est responsable :

- De la vérification des licences ;
- De la régularité du tirage au sort ;
- De l'information des aires de jeu autorisées ;
- Du respect des indications et ou des consignes afférant à la compétition ;
- De l'application du règlement de jeu et de la réglementation générale et administrative ;
- De l'application du règlement concernant la bonne tenue des joueurs.

Il ne doit pas rester en permanence à la table de contrôle ou s'absenter sans en informer les organisateurs.

Il doit obligatoirement :

- Faire respecter les horaires de début de compétition ;
- Établir un rapport relatant tout ce qui a trait au déroulement des concours et en particulier les incidents de jeu ou d'organisation ;
- Transmettre son rapport à la commission, une semaine au plus après la date de la compétition.

Article 6.5

Les interventions auprès des joueurs doivent être empreintes de la plus grande courtoisie mais ses décisions sont fermes et définitives.

En cas d'inobservation du règlement général, l'arbitre doit prendre les décisions appropriées suivantes :

- 1) Rappel amical de la réglementation.
- 2) Avertissement, annulation de la boule jouée.
- 3) Carton jaune, exclusion de la partie.
- 4) Carton rouge, exclusion de la compétition.

Chapitre 7 : La discipline

Article 7.1

Toute organisation exige de la part des joueurs, des organisateurs et des spectateurs le respect des conventions et l'application des règlements dans l'esprit de loyauté et de justice.

Article 7.2

Une tenue et un comportement exemplaire de la part des dirigeants et des participants sont la base de toute activité réellement sportive et une des conditions indispensables du succès.

Article 7.3

Les organisateurs de concours officiels sont tenus de respecter la réglementation intérieure départementale ou régionale concernant :

- Les conditions d'organisation des concours ;
- Les indications portées sur les affiches (horaires, participation, récompenses).

Ils sont en outre chargés de la tenue des graphiques.

Article 7.4

En cas d'accident survenu au cours d'une compétition, à l'entraînement ou pendant le trajet, la victime doit en informer immédiatement le responsable de son club qui en fera la déclaration auprès de la compagnie d'assurance dans les trois jours.

La licence ou une photocopie et un rapport circonstancié seront joints à la déclaration.

Article 7.5

Les joueurs doivent se conformer :

- Au règlement de jeu ;
- Aux décisions des organisateurs et aux horaires fixés ;
- Aux décisions de l'arbitre.

Ils doivent avoir une attitude correcte et polie lorsqu'ils s'adressent aux organisateurs et à l'arbitre.

Article 7.6

Il est obligatoire de porter une tenue homogène pour les fédéraux, et pour les parallèles à partir des phases ¼ de finales.

Il est interdit :

- De jouer le torse nu, en débardeur, d'avoir des chaussures ouvertes, shorts ou pantacourt qui ne serait pas au niveau des genoux ;
- De conclure une entente dans le but de partager les prix, de changer de joueurs dans une équipe en cours de compétition et dès l'appel des rencontres ;
- De porter une tenue avec une publicité sur l'alcool ou le tabac ;
- De fumer à partir du moment où la partie est commencée et de consommer de l'alcool ;
- De porter des tenues de toutes autres fédérations.

Article 7.7

Dans les concours officiels, les équipes sont obligatoirement constituées de joueurs appartenant à la même club ou comité.

Des dérogations sont admises en faveur des féminines, vétérans et jeunes, dans la mesure où leurs clubs ne peuvent constituer d'équipes complètes.

Article 7.8

Tout joueur qui ne respecte pas la réglementation ou qui se rend coupable d'incorrection ou de violence envers les spectateurs, d'autres joueurs, un arbitre ou un dirigeant, est passible de l'une ou plusieurs sanctions suivantes :

- a) Avertissement
- b) Exclusion de la partie
- c) Exclusion de la compétition
- d) Confiscation ou restitution des prix
- e) Suspension

Les mêmes sanctions peuvent être appliquées à un ou plusieurs joueurs en cas d'incitation, de soutien ou de complicité.

Les sanctions a) b) c) sont administrés par l'arbitre.

Les sanctions d) et e) sont administrées par la commission de discipline locale ou fédéral.

La Fédération Française de Pétanque et de Jeu Provençal est informée des sanctions prononcées et du motif qui les a provoquées, en cas de convention départemental ou régional.

Si au cours d'une partie, un spectateur licencié se rend coupable de perturbation (critique, quolibets, etc....) l'arbitre doit :

- a) Arrêter provisoirement la partie à la fin de la mène si possible
- b) Inviter le perturbateur au calme en lui adressant un avertissement
- c) Si l'intéressé persiste à indisposer les joueurs, l'aviser de sa comparution devant la commission de discipline, après envoi d'un rapport circonstancié.

Article 7.9

Tout joueur qualifié aux championnats fédéraux qui, sans raison majeure, ne s'y rendrait pas, sera interdit aux dits championnats pendant une durée de deux ans.

Article 7.10

Le comportement du chef et accompagnateur de délégation sont soumis aux mêmes règles disciplinaires que l'article 7.8.

Article 7.11

Dans le cas de sollicitation de la commission de discipline celle-ci intervient rend un jugement. L'appel de ce dernier se fait au niveau supérieur.

Chapitre 8 : Règlement du jeu en cadre

Article 8.1

Le jeu en cadre nécessite une réglementation particulière et complémentaire due à la limitation de l'aire de jeu sans opposition à la règle générale qui reste valable.

Article 8.2

Pour être réglementaire, le cadre doit mesurer 15 mètres de long et de 4 mètres de large. Il peut être de dimensions restreintes dans la limite au minimum 12m x 3m.

Article 8.3

Les lignes servant à la délimitation du cadre doivent être tracées et visibles d'un bout à l'autre du terrain.

En cas de délimitation par ficelle dans les dimensions définies par la commission fédérale de pétanque, sera considérée comme nul le but ou la boule qui aura franchi entièrement la limite extérieure du cadre (c'est-à-dire au-delà de l'aplomb de la limite).

Article 8.4

Le cercle, où prend place le joueur, doit être tracé 0,50 m au moins des lignes délimitant le cadre

Article 8.5

A la fin d'une mène, le joueur qui lance le but doit tracer le cercle conformément à l'article 8.4.

Article 8.6

Si, à la fin d'une mène, le but se trouve à moins de 10,5 mètres (9,5 mètres pour les jeunes), le joueur qui lance le but doit reculer et tracer son cercle de telle sorte que cette distance soit respectée.

Article 8.7

Le but lancé doit se trouver à son point d'arrêt, quelle que soit sa trajectoire dans les mêmes dispositions que l'article 8.4

Si sa trajectoire est détournée par une boule ou un objet venant d'un cadre voisin, il peut être laissé en place ou être relancé au gré du lanceur, ce qui compte pour un seul jet.

Article 8.8

Le but tiré ou déplacé au cours du jeu reste en place tant qu'il n'a pas franchi entièrement la limite extérieure du cadre.

Article 8.9

Toute boule jouée qui franchit entièrement la limite extérieure du cadre pendant sa trajectoire est annulée et retirée du cadre.

Article 8.10

Toute boule lancée ne peut être rejouée. Toutefois, si une boule jouée est arrêtée ou déviée de sa course par une boule ou un objet venant d'un jeu voisin, elle peut être rejouée ou reste en place au gré du joueur.

Article 8.11

Mêmes dispositions que l'article 2.2 (le cercle)

Article 8.12

Mêmes dispositions que l'article 4.8 (les boules).

Article 8.13

Toute boule ou but arrêtée qui, au cours d'une mène, est déplacée par un objet ou une boule venant d'un jeu voisin doit être remis en place si, il ou elle a été marqué(e).

S'ils n'ont pas été marqués, ils restent où ils se trouvent.

Article 8.14

Tout incident de jeu non prévu par le présent règlement sera tranché par le jury.

L'arbitre doit être appelé dès que l'incident se produit.

La mène ou la partie terminée, aucune réclamation ne sera admise.