



# **LIVRET ARBITRAGE**

## **2012**

## Membres de la Commission Arbitrage 35 :

Responsable :

❖ Jean Pierre THELLIER - 06 14 41 33 40 - [thellier.jean-pierre@orange.fr](mailto:thellier.jean-pierre@orange.fr)

Secrétaire :

❖ Brigitte MALAQUIN – 06 03 20 73 96 – [brit35rennes@orange.fr](mailto:brit35rennes@orange.fr)

Monsieur GUYON Louis – 02 99 39 33 83

Monsieur MAURY Jean Paul – 02 99 41 49 01 – [jeannicolemaury@orange.fr](mailto:jeannicolemaury@orange.fr)

Monsieur GANDIN Michel – 02 99 09 23 26 – [marie-odile.gandin@wanadoo.fr](mailto:marie-odile.gandin@wanadoo.fr)

Monsieur PASCUAL Anthony – 06 64 24 18 49 – [a.pascual@petanquejp35.fr](mailto:a.pascual@petanquejp35.fr)

Monsieur MALET Jean-Pierre – 06 11 02 48 34 – [jpe.malet@gmail.com](mailto:jpe.malet@gmail.com)

Monsieur JOSEPH Alain – 06 82 45 35 61 – [alain.joseph0526@orange.fr](mailto:alain.joseph0526@orange.fr)

Monsieur SOCOLOVSKY Christian – 06 64 63 26 29 – [christian.socolovsky@sfr.fr](mailto:christian.socolovsky@sfr.fr)

Pour toutes correspondances :

**Commission d'Arbitrage**

**FFPJP - Comité d'Ille et Vilaine**

**17 Rue Francisco Ferrer**

**35200 RENNES**

## RÈGLEMENT DE JEU OFFICIEL DE PÉTANQUE

**Applicable sur l'ensemble des territoires des fédérations nationales, membres de la  
F.I.P.J.P**

### DISPOSITIONS GÉNÉRALES

#### Article 1 – Formation des équipes

La Pétanque est un sport qui oppose : - 3 joueurs à 3 joueurs (triplettes).

Elle peut aussi mettre face à face :

- 2 joueurs à 2 joueurs (doublettes) ; - 1 joueur à 1 joueur (tête-à-tête).

En triplètes, chaque joueur dispose de 2 boules.

En doublettes, et en tête-à-tête, chaque joueur dispose de 3 boules.

Toute autre formule est interdite.

#### Article 2 – Caractéristiques des boules agréées

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

- 1) Être en métal ;
  - 2) Avoir un diamètre compris entre 7,05 cm. (minimum) et 8 cm. (maximum) ;
  - 3) Avoir un poids compris entre 650 grammes (minimum) et 800 grammes (maximum). Le label (marque du fabricant) et le poids doivent être gravés sur les boules et être toujours lisibles ;  
Les jeunes de 9 ans et moins, dans leurs compétitions spécifiques, ont la possibilité d'utiliser des boules de 600 grammes et de 65 mm de diamètre, à condition qu'elles soient fabriquées dans un des labels homologués.
  - 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 les nom et prénom du joueur (ou les initiales) peuvent y être gravés ainsi que divers logos 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.

Si une boule non truquée, mais usagée ou de fabrication défectueuse, ne subit pas avec succès les examens de contrôle ou ne répond pas aux normes figurant dans les alinéas 1), 2) et 3) de l'article précédent, le joueur doit la changer. Il peut aussi changer de jeu.

Les réclamations portant sur ces trois alinéas et formulées par des joueurs, ne sont recevables qu'avant le début de la partie. Ces derniers ont donc intérêt à s'assurer que leurs boules et celles de leurs adversaires répondent bien aux normes édictées.

Les réclamations fondées sur l'alinéa 4) sont recevables toute la partie, mais elles ne peuvent être formulées qu'entre deux mènes. Néanmoins à compter de la troisième mène, s'il s'avère qu'une réclamation à l'encontre des boules de l'adversaire est sans fondement, trois points seront ajoutés au score de ce dernier.

L'arbitre ou le jury peuvent, à tout moment, procéder au contrôle des boules d'un ou 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 de 30mm (tolérance : + ou - 1mm).

Les butts peints sont autorisés, mais ne doivent pas pouvoir être ramassés avec un aimant. **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.

## **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 : 15 m. x 4m.

Pour les autres concours, les Fédérations pourront permettre à leurs subdivisions d'accorder des dérogations relatives à ces minima, sans que les dimensions soient inférieures à 12 m. x 3m.

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

Lorsque les terrains sont clos par des barrières, celles-ci doivent se trouver à une distance minimale de 1m. de la ligne extérieure des terrains de jeu.

Les parties se jouent en 13 points, avec possibilité de faire disputer celles des poules et de cadrage en 11 points.

Certaines compétitions peuvent être organisées avec des parties en temps limité. **Article 6 – Début du**

### **jeu ; règlement concernant le cercle**

Les joueurs doivent procéder à un tirage au sort pour déterminer laquelle des 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 choisit le point de départ et trace ou pose sur le sol un cercle tel que les pieds de tous les joueurs puissent y être posés entièrement.

Toutefois, un cercle tracé ne peut mesurer moins de 35 cm. ni plus de 50 cm. de diamètre. En cas de cercle matérialisé, celui-ci doit être rigide et avoir un diamètre intérieur de 50 cm (tolérance : + ou -2 mm).

Les cercles matérialisés sont utilisables sur décision de l'organisateur qui doit les fournir.

Le cercle de lancement, valable pour les trois jets consécutifs auxquels a droit l'équipe, doit être tracé (ou posé) à plus d'un mètre de tout obstacle 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 toute la mène mais devra être remis en l'état à la fin de celle-ci.

Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit.

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) Que la distance le séparant du bord intérieur du cercle de lancement soit de :
  - 4 mètres minimum et 7 mètres maximum pour les Benjamins
  - 5 mètres minimum et 8 mètres maximum pour les Minimes,
  - 6 mètres minimum et 9 mètres maximum pour les Cadets.
  - 6 mètres minimum et 10 mètres maximum pour les Juniors et les Seniors.
- 2) Que le cercle de lancement soit à un mètre minimum de tout obstacle.
- 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 ou posé autour du 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.
- Le lancer du but ne pourrait se faire à toutes distances réglementaires.

Dans le premier cas, le joueur trace ou place le cercle à la limite réglementaire de l'obstacle.

Dans le deuxième cas, le joueur peut reculer, dans l'alignement du déroulement du jeu de la mène précédente, sans toutefois dépasser la distance maximale autorisée pour le lancer du but. Cette possibilité n'est offerte que si le but ne peut être lancé, dans une direction quelconque, à la distance maximale.

Si, après 3 jets consécutifs par la même équipe, le but n'a pas été lancé dans les conditions réglementaires ci-dessus définies, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de 3

essais et qui peut reculer le cercle dans les conditions prévues à l'alinéa précédent. Dans ce cas, le cercle ne peut plus être changé si cette équipe ne réussit pas ses 3 jets.

Le temps maximal pour effectuer ces 3 jets est d'une minute.

En tout état de cause, l'équipe qui a perdu le but après les 3 premiers jets, joue la première boule.

### **Article 8 – Validité du lancer du but**

Si le but est arrêté par l'arbitre, un joueur, un spectateur, un animal ou tout 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.

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.

Si l'adversaire a également joué une boule, le but est définitivement considéré comme valable et aucune réclamation n'est admise.

### **Article 9 – Annulation du but**

Le but est nul dans les 6 cas suivants :

- 1) Quand, le but est déplacé en terrain interdit même s'il revient en terrain autorisé. Le but à cheval sur la limite d'un terrain autorisé est bon. Il n'est nul qu'après avoir dépassé entièrement la limite du terrain autorisé ou la ligne de perte, c'est-à-dire lorsqu'il se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite.  
Est considérée comme terrain interdit, la flaque d'eau sur laquelle le but flotte librement.
- 2) Quand, se trouvant en terrain autorisé, le but déplacé n'est pas visible du cercle, dans les conditions prévues à l'article 7. Toutefois, le but masqué par une boule n'est pas nul. 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 (pour les Juniors et les Seniors) ou 15 mètres (pour les Cadets, Minimes et Benjamins) ou à moins de 3 mètres du cercle de lancement.
- 4) Quand, en terrains tracés, le but traverse plus d'un des jeux contigus au jeu utilisé ou sort en fond de cadre.
- 4bis) Quand, dans les parties au temps se déroulant sur un seul terrain, le but sort du cadre attribué.
- 5) Quand le but déplacé est introuvable, le temps de recherche étant limité à cinq minutes.
- 6) Quand un terrain interdit se trouve entre le but et le cercle de lancement. **Article 10 –**

### **Déplacement des obstacles**

Il est formellement interdit aux joueurs de supprimer, déplacer ou écraser un obstacle quelconque se trouvant sur le terrain de jeu. Toutefois, le joueur appelé à lancer le but est autorisé à tâter une donnée avec l'une de ses boules sans frapper plus de trois fois le sol. En

outre, celui qui s'apprête à jouer ou l'un de ses partenaires peut boucher un trou qui aurait été fait par une boule jouée précédemment.

Pour non observation des règles ci-dessus, les joueurs encourent les sanctions prévues dans le chapitre « Discipline » article 34.

### **Article 10 bis – Changement de but ou de boule**

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

- 1) Il ou elle est introuvable, le temps de recherche étant limité à cinq minutes.
- 2) Il ou elle se casse : en ce cas le plus gros morceau est pris en considération. S'il reste des boules à jouer, il ou elle est immédiatement remplacé(e), après mesure éventuellement nécessaire, par une boule ou un but de diamètre identique ou avoisinant. A la mène suivante, le joueur concerné peut prendre un nouveau jeu complet.

## **BUT**

### **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 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.

Pour éviter toute contestation, les joueurs doivent marquer le but. Il ne sera admise aucune réclamation impliquant des boules ou un but non marqués.

Si le but est déplacé par l'effet d'une boule jouée de cette partie, il est valable. **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 – Règles à appliquer 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 jouer à chaque équipe : 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 en main : la mène est nulle.

#### **Article 14 – Placement du but après arrêt**

- 1) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un spectateur ou par l'arbitre, il conserve sa position.
- 2) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un joueur situé en terrain de jeu autorisé, son adversaire a le choix entre :
  - a) Laisser le but à sa nouvelle place ;
  - b) Remettre le but à sa place primitive ;
  - c) Placer le but dans le prolongement d'une ligne allant de sa place primitive à l'endroit où il se trouve, à la distance maximale de 20 mètres du cercle (15 mètres pour les Cadets, Minimes et Benjamins) et de façon à ce qu'il soit visible.

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

Si, après avoir été frappé, le but passe dans sa course en terrain interdit pour revenir finalement en terrain de jeu, il est considéré comme nul et il y a lieu d'appliquer les dispositions de l'article 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 le cas prévu à l'article 8, deuxième paragraphe.

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, 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 puis alternativement tant qu'il n'y aura pas de boules en terrain autorisé.

Si aucune boule ne se trouve plus en terrain autorisé à la suite d'un tir ou d'un appoint, il est fait application des dispositions de l'article 28 relatives au point nul.

#### **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.

Les adversaires ne doivent ni marcher, ni gesticuler, ni rien faire qui puisse déranger le joueur. Seuls ses partenaires peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancement.

Les adversaires doivent se tenir au-delà du but ou en arrière du joueur et, dans les deux cas, de côté par rapport au sens du jeu et à au moins 2 mètres de l'un ou de l'autre.

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

### **Article 17 – Lancer des boules et boules sorties du terrain**

Nul ne peut, pour essai, lancer sa boule dans la partie. Les joueurs qui n'observeraient pas cette prescription pourraient être frappés des sanctions prévues dans le chapitre « Discipline » article 34.

En cours de mène, les boules sortant du cadre affecté 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. La boule n'est nulle qu'après avoir dépassé entièrement la limite du terrain autorisé, c'est-à-dire lorsqu'elle se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite. Il en va de même, quand, en terrains tracés, la boule traverse entièrement plus d'un des jeux latéralement contigus au jeu utilisé ou sort en bout de cadre.

Dans les parties au temps se déroulant sur un seul terrain une boule est nulle dans les mêmes conditions dès qu'elle sort entièrement du cadre affecté.

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.

Toute boule nulle doit être immédiatement retirée du jeu. A défaut, elle sera considérée comme bonne dès qu'une boule aura été jouée par l'équipe adverse.

### **Article 19 – Arrêt d'une boule**

Toute boule jouée, arrêtée ou déviée par un spectateur ou par l'arbitre, conserve sa position à son point d'immobilisation.

Toute boule jouée, arrêtée ou déviée involontairement par un joueur de l'équipe à laquelle elle appartient, est nulle.

Toute boule pointée, arrêtée ou déviée involontairement par un adversaire, peut, au gré du joueur, être rejouée ou laissée à son point d'immobilisation.

Quand une boule tirée ou frappée, est arrêtée ou déviée involontairement par un joueur, son adversaire peut :

- 1) La laisser à son point d'immobilisation ;
- 2) La placer dans le prolongement d'une ligne, qui irait de sa place primitive à l'endroit où elle se trouve, mais uniquement en terrain jouable et à condition qu'elle ait été marquée.

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

### **Article 20 – Temps autorisé pour jouer**

Dès que le but est lancé, tout joueur dispose d'une durée maximale d'une minute pour lancer sa boule. Ce délai court dès l'arrêt du but ou de la boule jouée précédemment ou s'il a fallu effectuer la mesure d'un point, dès que cette dernière a été réalisée.

Ces mêmes prescriptions s'appliquent pour le lancer du but, c'est-à-dire 1 minute pour les 3 lancers.

Tout joueur ne respectant pas ce délai, encourt les pénalités prévues dans le chapitre « Discipline » article 34.

### **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 par tout objet mobile.

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

Par contre, si une boule est déplacée par l'effet d'une boule jouée 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 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.

Toutefois, l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et de déclarer qu'elle est valable. En ce cas, la boule pointée ou tirée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé demeure en place.

## **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 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. **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. 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...).

## DISCIPLINE

### **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. Un quart d'heure après la fin de la proclamation de ces résultats, l'équipe absente du terrain de jeu est pénalisée d'un point, qui est porté au crédit de l'équipe adverse. Ce délai est ramené à 5 min. dans les parties en temps limité.

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.

### **Article 32 – Arrivée des joueurs retardataires**

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

Si le joueur absent se présente plus 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 deux joueurs en Triplette n'est autorisé que jusqu'à l'annonce officielle du début de la compétition (bombe, coup de sifflet, annonce, etc...) à condition que le ou les remplaçants n'aient pas été inscrits dans la compétition au titre d'une autre équipe.

### **Article 34 – Sanctions**

Pour 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 deux 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 pour cas de force majeure.

### **Article 36 – Nouvelle phase de Jeu**

Si, après l'annonce du début d'une nouvelle phase de la compétition (2<sup>ème</sup> tour, 3<sup>ème</sup> 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.

### **Article 37– Manque de sportivité**

Les équipes qui disputeraient une partie en faisant preuve de manque de sportivité et de respect envers public, dirigeants ou arbitres, seront exclues de la compétition. Cette exclusion peut entraîner la non homologation des résultats éventuellement obtenus, ainsi que l'application des sanctions, prévues à l'article 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 des sanctions suivantes, 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. La sanction 1 est appliquée par l'arbitre

La sanction 2 est appliquée par le jury.

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. Tout joueur qui n'observerait pas cette prescription, 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 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. En cas de partage des voix, celle du Président du Jury est prépondérante.

§

**N.B.** : Le présent règlement a été approuvé par le Congrès International de la F.I.P.J.P. le 13 novembre 2008 à DAKAR (Sénégal)

---

# FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL



## RÈGLEMENT OFFICIEL DU JEU PROVENÇAL

### DISPOSITIONS GÉNÉRALES

#### Article 1 – Formation des équipes

Le Jeu Provençal est un sport qui oppose : - 3 joueurs à 3 joueurs (triplettes).

Il peut aussi mettre face à face :

- 2 joueurs à 2 joueurs (doublettes) ; - 1 joueur à 1 joueur (tête-à-tête).

En triplettes, chaque joueur dispose de 2 boules.

En doublettes, et en tête-à-tête, chaque joueur dispose de 3 boules.

Toute autre formule est interdite.

#### Article 2 – Caractéristiques des boules agréées

Le Jeu Provençal se joue avec des boules agréées par la F.I.P.J.P. et répondant aux caractéristiques suivantes :

- 1) Être en métal ;
- 2) Avoir un diamètre compris entre 7,05 cm. (minimum) et 8 cm. (maximum) ;
- 3) Avoir un poids compris entre 650 grammes (minimum) et 800 grammes (maximum). Le label (marque du fabricant) et le chiffre du poids doivent être gravés sur les boules et être toujours lisibles ;

Pour les compétitions réservées aux jeunes âgés de 11 ans et moins, sont autorisées les boules de 600 grammes et de 65 mm 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 les nom et prénom du joueur (ou les initiales) peuvent y être gravés ainsi que divers logos 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.

Si une boule non truquée, mais usagée ou de fabrication défectueuse, ne subit pas avec succès les examens de contrôle ou ne répond pas aux normes figurant dans les alinéas 1), 2) et 3) de l'article précédent, le joueur doit la changer. Il peut aussi changer de jeu.

Les réclamations portant sur ces trois alinéas et formulées par des joueurs, ne sont recevables qu'avant le début de la partie. Ces derniers ont donc intérêt à s'assurer que leurs boules et celles de leurs adversaires répondent bien aux normes édictées.

Les réclamations fondées sur l'alinéa 4) sont recevables toute la partie, mais elles ne peuvent être formulées qu'entre deux mènes.

Néanmoins à compter de la troisième mène, s'il s'avère qu'une réclamation à l'encontre des boules de l'adversaire est sans fondement, trois points seront ajoutés au score de ce dernier.

L'arbitre ou le Jury peuvent, à tout moment, procéder au contrôle des boules d'un ou 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 de 30 mm. (tolérance : + ou - 1mm).

Les butts peints sont autorisés, mais ne doivent pas pouvoir être ramassés avec un aimant. **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.

## **JEU**

### **Article 5 – Terrains réglementaires**

Le Jeu Provençal 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, les dimensions minimales suivantes : 4 m. de largeur et 24 m. de longueur.

Lorsque des 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 à une distance minimale de 1,50 m. de la ligne extérieure des terrains de jeu.

Les parties se jouent en 13 points, avec possibilité de les faire disputer jusqu'au quarts de finale en 11 points.

Cette dernière possibilité sera supprimée dans les compétitions où aura été institué le "point de mène". Il s'agira de donner un point supplémentaire à chaque mène à l'équipe qui marquera, sauf dans le cas où ce "point de mène" donnerait la victoire, celle-ci ne pouvant être acquise que par un point marqué dans le jeu.

Le point de mène est interdit lors des qualifications à un Championnat de France et dans certaines compétitions organisées avec des parties en temps limité.

### **Article 6 – Début du jeu ; règlement concernant le cercle**

Les joueurs doivent procéder à un tirage au sort pour déterminer laquelle des 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 choisit le point de départ et trace ou pose sur le sol un cercle tel que les pieds de tous les joueurs puissent y être posés entièrement. Toutefois il ne peut mesurer moins de 35 cm, ni plus de 50 cm de diamètre.

En cas de cercle matérialisé, celui-ci doit être rigide et avoir un diamètre de 50 cm (tolérances + ou - 2 mm) et posséder une ouverture positionnée à l'arrière dont la corde est de 35 cm. Les cercles matérialisés sont utilisables sur décision de l'organisateur qui doit les fournir.

Ce cercle, valable pour les trois jets consécutifs auxquels a droit l'équipe, doit être tracé ou positionné à plus d'un mètre de tout obstacle 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 toute la mène mais devra être remis en l'état à la fin de celle-ci.

Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit.

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

Il sera fait obligatoirement un pas pour lancer le but. Pour pointer :

Au départ le joueur doit avoir les pieds placés entièrement dans le cercle. Il sera fait obligatoirement un pas, sans sortir du cercle le pied qui y est resté et sans faire un saut. Ce pas ne peut se faire qu'en terrain autorisé.

Après avoir fait son pas, le joueur doit :

- soit se tenir sur une jambe lorsqu'il envoie la boule sans que la jambe en suspension ne dépasse la jambe d'appui, en ce cas, le pied qui a quitté le cercle ne peut être à nouveau appuyé au sol que lorsque la boule a quitté la main. Lorsque le pied resté dans le cercle a été soulevé, le joueur ne peut plus déplacer, tourner ou faire pivoter l'autre pied.

- soit laisser les deux pieds par terre, mais il ne peut déplacer le pied resté dans le cercle.

- ou encore pour les handicapés des membres inférieurs et les joueurs âgés de plus de 65 ans, ramener le pied resté dans le cercle à hauteur de l'autre sans le dépasser.

Pour tirer :

Il sera fait obligatoirement trois pas pour tirer. Au départ le joueur doit avoir au moins un pied entièrement dans le cercle. En aucun cas, un pied ne doit dépasser le bord du cercle le plus proche du but. Le tireur ne peut effectuer le mouvement ou petit pas supplémentaire du pied placé dans le cercle et qui est désigné sous le nom de choc.

Il doit lâcher sa boule à la fin du troisième pas, c'est-à-dire au moment du troisième appui de l'un de ses pieds et au plus tard avant le quatrième appui.

Pour les joueurs évoluant en fauteuil roulant, au moins une roue doit reposer à l'intérieur du cercle.

Les unijambistes ont la possibilité d'utiliser leurs béquilles pour effectuer leur pas.

#### **Article 7 – Distances réglementaires pour le lancer du but**

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

1) Que la distance le séparant du bord intérieur du cercle de lancement soit de :

- 12 mètres minimum et 15 mètres maximum pour les Minimes,
- 13 mètres minimum et 17 mètres maximum pour les cadets.
- 15 mètres minimum et 20 mètres maximum pour les Juniors et les Seniors.

2) Que le cercle de lancement soit à un mètre minimum de tout obstacle.

3) Que le but soit, au minimum, à 1 mètre latéralement et à 3 mètres en profondeur de tout obstacle et de la limite la plus proche d'un terrain interdit.

4) Les 3 mètres en profondeur s'apprécient d'une ligne allant du milieu du cercle au-delà du but et à 50 centimètres sur les côtés de ce dernier.

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

Dans le premier cas, le joueur trace le cercle à la limite réglementaire de l'obstacle.

Dans le deuxième cas, le joueur peut reculer, dans l'alignement du déroulement du jeu de la mène précédente, sans toutefois dépasser la distance maximale autorisée pour le lancer du but. Cette possibilité n'est offerte que si le but ne peut être lancé, dans une direction quelconque, à la distance maximale.

Si, après 3 jets consécutifs par la même équipe, le but n'a pas été lancé dans les conditions réglementaires ci-dessus définies, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de 3 essais et qui peut reculer le cercle dans les conditions prévues à l'alinéa précédent. Dans ce cas, le cercle ne peut plus être changé si cette équipe ne réussit pas ses 3 jets.

Le temps maximal pour effectuer ces 3 jets est d'une minute trente.

En tout état de cause, l'équipe qui a perdu le but après les 3 premiers jets, joue la première boule.

### **Article 8 – Validité du lancer du but**

Si le but est arrêté par l'arbitre, un joueur, un spectateur, un animal ou tout 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.

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.

Si l'adversaire a également joué une boule, le but est définitivement considéré comme valable et aucune réclamation n'est admise.

### **Article 9 – Annulation du but**

Le but est nul dans les 6 cas suivants :

- 1) Quand, le but est déplacé en terrain interdit même s'il revient en terrain autorisé. Le but à cheval sur la limite d'un terrain autorisé est bon. Il n'est nul qu'après avoir dépassé entièrement la limite du terrain autorisé ou la ligne de perte, c'est-à-dire lorsqu'il se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite. Est considéré comme terrain interdit, la flaque d'eau sur laquelle le but flotte librement.
- 2) Quand, se trouvant en terrain autorisé, le but déplacé n'est pas visible du cercle, dans les conditions prévues à l'article 7. Toutefois, le but masqué par une boule n'est pas nul. 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 40 mètres (pour les Juniors et les Seniors) ou 20 mètres (pour les Cadets et les Minimes) ou à moins de 6 mètres du cercle de lancement.
- 4) Quand, en terrains tracés, le but traverse plus d'un des jeux contigus au jeu utilisé, ou sort en fond de cadre.
- 4bis) Quand, dans les parties au temps se déroulant sur un seul terrain, le but sort du cadre attribué.
- 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 lancement.

### **Article 10 – Déplacement des obstacles**

Il est formellement interdit aux joueurs de supprimer, déplacer ou écraser un obstacle quelconque se trouvant sur le terrain de jeu.

Toutefois, le joueur appelé à lancer le but est autorisé à tâter une donnée avec l'une de ses boules sans frapper plus de trois fois le sol.

Le joueur qui s'apprête à pointer, et lui seul, est aussi autorisé à tâter, de la même manière, une donnée qui, en aucun cas, ne devra excéder 50 cm de diamètre, à l'égaliser avec le pied, à la marquer d'un segment de droite de 30 cm au maximum dans le sens du jeu et ce pour chaque boule jouée.

Ce segment peut être effacé par les autres joueurs.

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 prévues dans le chapitre «Discipline » article 34.

### **Article 10 bis – Changement de but ou de boule**

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

- 1) Il ou elle est introuvable, le temps de recherche étant limité à cinq minutes.
- 2) Il ou elle se casse : en ce cas le plus gros morceau est pris en considération. S'il reste des boules à jouer, il ou elle est immédiatement remplacé(e), après mesure éventuellement nécessaire, par une boule ou un but de diamètre identique ou avoisinant. A la mène suivante, le joueur concerné peut prendre un nouveau jeu complet.

### **BUT**

### **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 à se placer, 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.

Pour éviter toute contestation, les joueurs doivent marquer le but. Il ne sera admise aucune réclamation impliquant des boules ou un but non marqués.

Si le but est déplacé par l'effet d'une boule jouée de cette partie, il est valable. **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 – Règles à appliquer 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 jouer à chaque équipe : 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 en main : la mène est nulle.

### **Article 14 – Placement du but après arrêt**

- 1) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un spectateur ou par l'arbitre, il conserve sa position.
- 2) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un joueur situé en terrain de jeu autorisé, son adversaire a le choix entre :
  - a) Laisser le but à sa nouvelle place ;
  - b) Remettre le but à sa place primitive ;
  - c) Placer le but dans le prolongement d'une ligne allant de sa place primitive à l'endroit où il se trouve, à la distance maximale de 40 mètres (20 mètres pour les Cadets et les Minimes) et de façon à ce qu'il soit visible.

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

Si, après avoir été frappé, le but passe dans sa course en terrain interdit pour revenir finalement en terrain de jeu, il est considéré comme nul et il y a lieu d'appliquer les dispositions de l'article 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 pour porter sa boule. Lorsqu'il joue sa dernière boule, il lui est interdit de disposer d'une boule supplémentaire dans l'autre main.

Les boules doivent être jouées une par une.

Toute boule lancée ne peut être rejouée. Toutefois, doivent être rejouées les boules arrêtées, ou déviées involontairement dans leur course entre le cercle de lancement et le but, par une boule ou un but provenant d'un autre jeu, par un animal, par tout objet mobile (ballon, etc...) et dans le cas prévu à l'article 8, deuxième paragraphe.

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, 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 puis alternativement tant qu'il n'y aura pas de boules en terrain autorisé.

Si aucune boule ne se trouve plus en terrain autorisé à la suite d'un tir ou d'un appoint, il est fait application des dispositions de l'article 28 relatives au point nul.

### **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.

Les adversaires ne doivent ni marcher, ni gesticuler, ni rien faire qui puisse déranger le joueur. Seuls ses partenaires peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancement.

Les adversaires doivent se tenir au-delà du but ou en arrière du joueur et, dans les deux cas, de côté par rapport au sens du jeu et à au moins 2 mètres de l'un ou de l'autre.

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

### **Article 17 – Lancer des boules et boules sorties du terrain**

Nul ne peut, pour essai, lancer sa boule dans la partie. Les joueurs qui n'observeraient pas cette prescription pourraient être frappés des sanctions dans le chapitre « Sanctions » article 34.

En cours de mène, les boules sortant du cadre affecté sont bonnes (sauf application de l'article 18).

### **Article 18 – Boules nulles**

Toute boule est nulle dès qu'elle passe en terrain interdit, sauf dans le cas prévu au 3ème alinéa de l'article 23 ter. Une boule à cheval sur la limite d'un terrain autorisé est bonne. La boule n'est nulle qu'après avoir dépassé entièrement la limite du terrain autorisé, c'est-à-dire lorsqu'elle se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite. Il en va de même, quand,

7

en terrain tracé, la boule traverse entièrement plus d'un des jeux latéralement contigus au jeu utilisé ou sort en fond de cadre..

Dans les parties au temps se déroulant sur un seul terrain une boule est nulle dans les mêmes conditions dès qu'elle sort entièrement du cadre affecté.

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.

Toute boule nulle doit être immédiatement retirée du jeu. A défaut, elle sera considérée comme bonne dès qu'une boule aura été jouée par l'équipe adverse.

### **Article 19 – Arrêt d'une boule**

Toute boule jouée, arrêtée ou déviée par un spectateur ou par l'arbitre, conserve sa position à son point d'immobilisation.

Toute boule jouée, arrêtée ou déviée involontairement par un joueur de l'équipe à laquelle elle appartient, est nulle.

Toute boule pointée, arrêtée ou déviée involontairement par un adversaire, peut, au gré du joueur, être rejouée ou laissée à son point d'immobilisation.

Quand une boule tirée ou frappée, est arrêtée ou déviée involontairement par un joueur, son adversaire peut :

- 1) La laisser à son point d'immobilisation ;
- 2) La placer dans le prolongement d'une ligne, qui irait de sa place primitive à l'endroit où elle se trouve, mais uniquement en terrain jouable et à condition qu'elle ait été marquée.

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

### **Article 20 – Temps autorisé pour jouer**

Dès que le but est lancé, tout joueur dispose d'une durée maximale d'une minute trente pour lancer sa boule. Ce délai court dès l'arrêt du but ou de la boule jouée précédemment, ou s'il a fallu effectuer la mesure d'un point, dès que cette dernière a été réalisée.

Ces mêmes prescriptions s'appliquent pour le lancer du but, c'est-à-dire 1 minute 30 secondes pour les 3 lancers

Tout joueur ne respectant pas ce délai, encourt les pénalités prévues dans le Chapitre « Discipline » article 34.

### **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 par tout objet mobile.

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

Par contre, si une boule est déplacée par l'effet d'une boule jouée 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 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.

Toutefois, l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et de déclarer qu'elle est valable. En ce cas, la boule pointée ou tirée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé demeure en place.

### **Article 23 bis**

Toute boule tirée qui n'a atteint aucun élément de jeu – boule ou but – doit, pour être valable, s'être arrêtée à au moins trois mètres du but.

Si une boule tirée ou frappée est arrêtée ou renvoyée à moins de 3 mètres du but par un obstacle, elle est annulée et tout ce qu'elle a pu déplacer au cours de son renvoi est remis en place. Il en va de même si cette boule s'immobilise à plus de 3 mètres après avoir heurté et renvoyé à moins de 3 mètres du but une boule qui se situait au-delà de cette distance au moment de l'action de jeu.

Nonobstant l'article 19 du règlement, toute personne (spectateur, arbitre, etc ...) tout animal ou tout objet en mouvement doit être considéré comme un obstacle naturel s'il arrête ou renvoie une boule tirée ou frappée.

Si le but est déplacé sur un tir, c'est la position qu'il occupait avant ce tir qui doit être retenue pour vérifier la distance de 3 mètres.

### **Article 23 ter**

Le tir à la rafle est interdit.

La boule du tireur ne sera bonne que si elle a touché le sol à moins d'un mètre de l'objet frappé (boule ou but). Si le point de chute se situe hors de la limite prescrite, tout ce qui aura pu être déplacé reprendra sa position et la boule du tireur sera annulée. Pour vérifier la distance, il y a lieu de remettre en place l'objet frappé et la boule du tireur, dans son point d'impact. La distance entre les deux objets ne doit pas être supérieure à 1 mètre.

Toute boule pointée qui déplace directement ou indirectement de plus de 1,50 mètre, y compris en terrain interdit, une boule ou le but est annulée et tout ce qu'elle a pu déplacer reprend sa position initiale. Pour vérifier la distance, il y a lieu de mettre à la place initiale de l'objet déplacé un objet (boule ou but) similaire et de mesurer la distance le séparant de l'objet déplacé. Cette dernière ne doit pas être supérieure à 1.50 mètre. Toutefois, l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et déclarer qu'une telle boule est valable. Dans ce cas, la boule tirée ou pointée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé demeure à sa nouvelle position.

Il est indispensable de marquer les boules et le but.

## **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 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.

MAJ 05/01/2019

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. **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. 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...).

### **DISCIPLINE**

#### **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. Un quart d'heure après la fin de la proclamation de ces résultats, l'équipe absente du terrain de jeu est pénalisée d'un point, qui est porté au crédit de l'équipe adverse. Ce délai est ramené à 5 minutes dans les parties en temps limité.

Passé ce délai, la pénalité s'accroît d'un point par cinq minutes 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 autorisation de l'arbitre. Si celle-ci n'a pas été accordée, il est fait application des dispositions de cet article et du suivant.

#### **Article 32 – Arrivée des joueurs retardataires**

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

Si le joueur absent se présente plus 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 deux joueurs en Triplette n'est autorisé que jusqu'à l'annonce officielle du début de la compétition (bombe, coup de sifflet, annonce,

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

### **Article 34 – Sanctions**

Pour 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 deux 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 pour cas de force majeure.

### **Article 36 – Nouvelle phase de Jeu**

Si, après l'annonce du début d'une nouvelle phase de la compétition (2<sup>ème</sup> tour, 3<sup>ème</sup> 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.

### **Article 37 – Manque de sportivité**

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

La sanction 1 est appliquée par l'arbitre. La sanction 2 est appliquée par le Jury.

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. Tout joueur qui n'observerait pas cette prescription 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 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. En cas de partage des voix, celle du Président du Jury est prépondérante.

*NB : Ce règlement a été adopté par le Comité Directeur de la F.F.P.J.P. le 20 novembre 2010*

---

## **REGLEMENTS ADMINISTRATIF ET SPORTIF**



**Préambule** - Indépendamment des règlements officiels de jeu des sports Pétanque et Jeu Provençal, les présents règlements administratifs et sportif définissent et complètent les textes législatifs et internes qui régissent la F.F.P.J.P. sans les altérer.

### **A - ADMINISTRATIF**

#### **Section I- Obligations des Associations et des Comités Départementaux**

**Article 1** - En vertu des textes régissant la F.F.P.J.P. les associations de Pétanque et Jeu Provençal créées conformément à la loi du 1er juillet 1901 (associations) ou du code civil local pour les départements du Bas-Rhin, du Haut-Rhin et de la Moselle, sont affiliées à la Fédération et à un Comité Départemental, rattaché lui-même à la Ligue dont il dépend. Cette hiérarchie doit être respectée à tous les échelons.

Les associations, qui déposent une demande d'affiliation à un Comité Départemental, s'engagent, par cela même, à appliquer et respecter intégralement tous les règlements de la F.F.P.J.P. comme le prévoient les statuts.

Les associations doivent, dans tous les cas, répondre aux convocations des Comités Départementaux ou se faire représenter. Si, après convocation régulière, des absences sont constatées, les décisions à soumettre à l'approbation de l'Assemblée Générale départementale seront prises à la majorité des associations représentées.

**Article 2** - Les Comités Départementaux agissant en fonction de la délégation de pouvoirs consentie par la Fédération qui leur octroie une autonomie interne, doivent être représentés à l'Assemblée Générale annuelle pour y prendre toutes décisions, approuver les comptes et la gestion de la F.F.P.J.P. Ils devront répondre aux convocations de leur Ligue dans les mêmes conditions.

#### **Section II - Licences**

**Article 3** - Tout joueur désirant participer à une compétition doit être dûment licencié à la F.F.P.J.P et porteur d'un certificat de non contre indication aux sports Pétanque et Jeu Provençal daté de moins d'un an ou validé informatiquement. Pour les mineurs la demande de licence doit être accompagnée d'une autorisation parentale établie sur l'imprimé fédéral, qui sera conservée par le

## F.F.P.J.P.

Comité. La licence est prise sur le territoire national entre le 1<sup>er</sup> janvier et le 31 décembre.

Il sera possible de délivrer des licences pour la saison suivante à partir du 1<sup>er</sup> octobre à tout joueur n'ayant jamais été licencié. Ces licences seront validées pour l'année suivante, mais elles seront également valables pour les trois derniers mois de la saison en cours.

Pour le jeune qui changerait de catégorie l'année suivante, la licence lui sera délivrée dans la catégorie supérieure.

Cette licence n'ouvrira pas droit à la participation aux qualificatifs du 1<sup>er</sup> octobre au 31 décembre.

Le joueur changeant de Comité, quel qu'en soit le motif, se verra délivrer un nouveau support mis à jour informatiquement.

Il ne pourra pas y avoir plus d'un joueur muté externe par équipe pour la participation aux qualificatifs des Championnats de France et à la Coupe de France.

Par exception, les licenciés d'une association dont le siège social serait transféré dans un autre comité, ne seraient pas considérés comme mutés.

**Article 4** - Le support de licence sera valable pour plusieurs années et chaque joueur conservera toujours le même numéro, cependant la licence devra être validée tous les ans.

Dans l'hypothèse où un joueur se présente sur une compétition sans son support de licence

(oubli, perte, etc..), sur présentation d'une pièce d'identité et d'un certificat médical de non contre indication, il sera autorisé à participer si, et seulement si, il est possible de vérifier, sur place, sa fiche via le logiciel GESLICO. En l'absence d'informatique, le joueur ne pourra participer.

De plus, après vérification, si le joueur est effectivement licencié, il devra s'acquitter d'une amende de 10€.

Le Président du Jury est responsable des sommes récoltées obligatoirement destinées au Comités Départementaux pour le développement de la pratique chez les jeunes.

La demande de 1<sup>ère</sup> licence devra être remplie entièrement par l'association et accompagnée d'un certificat médical de non contre indication à la pratique de la Pétanque et Jeu Provençal et validée par le Comité Départemental.

## F.F.P.J.P.

Une photographie récente du titulaire pourra être enregistrée informatiquement sur la fiche du licencié.

En cas de perte, de vol ou de destruction, il sera délivré un autre support portant les mêmes éléments et le même numéro, avec obligation pour le demandeur d'en acquitter le montant.

La véracité des informations figurant sur la licence incombe au Président du Club.

**Article 5** - Afin de faciliter la promotion de la discipline, il pourra être établi une licence temporaire (lorsque les organisateurs ont été habilités à en établir) valable uniquement pour la durée d'une compétition, y compris pour les concours «propagande » mais à l'exception des concours nationaux et internationaux. Elle devra être établie sur présentation d'une pièce officielle prouvant l'identité et comportant une photo récente avec production d'un certificat de non contre-indication en cours de validité. Ces indications seront portées sur le support fourni par la Fédération et spécialement mis à la disposition des associations par les Comités Départementaux qui en auront accepté la diffusion.

Ce support sera conservé à la table de marque durant toute la compétition puis retourné au Comité qui fera suivre les cas douteux concernant des joueurs inconnus ou ne relevant pas de leur département à la Fédération.

Le nombre de licences temporaires ne sera pris en compte ni pour la répartition des équipes aux Championnats de France, ni pour le calcul du collège électoral.

**Article 6** - Toute licence falsifiée sera immédiatement retirée et son détenteur s'exposera aux sanctions que pourra lui infliger la commission de discipline compétente, en application des textes en vigueur.

Les détenteurs de plusieurs licences s'exposent aux sanctions définies par les textes en vigueur, qu'il s'agisse de plusieurs licences permanentes ou d'une licence permanente et d'une licence temporaire.

**Article 7** - Chaque association s'approvisionnera en licences auprès de son Comité Départemental,

qui aura au préalable fixé les modalités de leur paiement. Lors de la première demande, l'association acquittera à son Comité Départemental les droits d'affiliation.

Les licences sont délivrées par le Comité Départemental, ou par la Fédération dans le cadre d'opérations particulières.

Le décompte des licences y compris les duplicatas se fera au 30 septembre de chaque année générant la fiche financière.

F.F.P.J.P.

Les effectifs seront établis à l'aide du logiciel fédéral.

### Section III - Les catégories

**Article 8** - Sont classés :

- Juniors : les joueurs atteignant l'âge de 16 ou 17 ans dans l'année.
- Cadets ceux atteignant l'âge de 14 ou 15 ans dans l'année.
- Minimes ceux atteignant l'âge de 12 ou 13 ans.
- Benjamins ayant 11 ans et moins dans l'année.

Dans la catégorie senior (18 ans dans l'année et plus) ceux ayant au moins 60 ans dans l'année pourront participer aux concours et Championnats « Vétérans ».

Les Juniors peuvent participer aux concours seniors. Les Cadets, Minimes et Benjamins peuvent également participer aux concours Seniors mais à condition : soit de jouer avec un licencié majeur, soit d'être accompagné par un licencié majeur qui les encadre et qui dépose sa licence avec celle de l'équipe. Les engagements devront être réglés.

Ils ne pourront pas jouer si une compétition « Jeunes » est organisée en parallèle.

**Article 9** - Tout joueur d'une catégorie « jeune », pourra participer aux compétitions de sa catégorie ainsi que celles de la catégorie supérieure.

Les joueurs Benjamins qui participent aux compétitions Minimes doivent jouer selon les

règles de cette catégorie.

### Section IV – Assurance

**Article 10** - Tout possesseur d'une licence est assuré gratuitement par un contrat souscrit par la F.F.P.J.P. pour le compte de ses Comités Départementaux, lesquels détiennent une copie de la police d'assurance spécifiant les garanties couvrant les licenciés et les associations. Ce

contrat couvre également la responsabilité civile des associations affiliées pour les manifestations, sportives ou non, qu'elles auront programmées.

Ce contrat garantit en particulier :

1°) Les conséquences pécuniaires de la responsabilité civile du joueur licencié au cours et à l'occasion de rencontres organisées par la Fédération, les Comités Départementaux, les Ligues ou associations.

2°) Les accidents pouvant survenir au cours de séances d'entraînement préparant les rencontres officielles et les accidents survenant au cours de déplacements autres que aériens pour se rendre aux lieux desdites rencontres et en revenir.

Le montant des garanties figure dans le contrat et sur le site Internet Fédéral [www.ffpjp.info](http://www.ffpjp.info).

Il peut être modifié par accord entre l'assureur et la Fédération.

Il comporte les garanties suivantes :

a) Responsabilité Civile : dommages corporels, dommages matériels et immatériels, conformément aux obligations du décret du 19 juin 1991.

b) Accidents corporels avec capital décès, capital pour invalidité temporaire ou totale et permanente, frais médicaux, en complément des indemnités de même nature régulièrement dues à l'assuré bénéficiaire de la sécurité sociale ou autres organismes similaires.

c) Protection juridique : défense et recours pénal.

d) Responsabilité civile personnelle des dirigeants.

e) Dommages aux véhicules des dirigeants, des transporteurs bénévoles et des compétiteurs.

f) Indemnités journalières ou allocations quotidiennes.

Pour tout accident qui pourrait survenir à l'occasion de parties de Pétanque ou de Jeu Provençal, le joueur licencié, auteur de l'accident (ou l'association responsable civilement) devra aviser immédiatement son président d'association qui établira un rapport circonstancié sur les causes de l'accident, en y ajoutant éventuellement les attestations des témoins. Ce rapport devra ensuite être envoyé au Comité Départemental qui le transmettra immédiatement au représentant de l'assurance qui nous garantit.

Tout joueur auquel la licence aura été retirée, perdra immédiatement le bénéfice de l'assurance.

## Section V – Mutations

**Article 11** - Les mutations sont libres. Les joueurs désirant changer d'association doivent en adresser la demande avant le 31 décembre, le cachet de la poste faisant foi, sur un imprimé spécial - ce qui vaudra démission de l'association quittée - qu'ils se procureront auprès de leur association ou du Comité Départemental dont ils relèvent, moyennant le règlement d'un droit de mutation d'un montant différent, fixé par la F.F.P.J.P. selon qu'ils demeurent dans le même Comité ou qu'ils veulent en changer.

Le prix des mutations est fixé par la Fédération et est uniforme sur l'ensemble du territoire. Il est actuellement de 20 € pour les mutations au sein d'un même Comité et de 30€ en cas de changement de Comité.

Les mutations sont gratuites pour les catégories de jeunes, sauf pour les juniors.

Dans le cas où le licencié n'aurait pu se procurer l'imprimé, il est impératif avant régularisation, d'avoir établi un courrier de démission validé par le club quitté ou son Comité Départemental avant le 31 décembre.

Les demandes de mutation entre nations doivent être formulées sur un imprimé spécial disponible sur le site de la F.I.P.J.P., soit au siège de la F.F.P.J.P. avec indication du nom du pays où le licencié souhaite se rendre. Il doit obligatoirement porter l'accord de la Fédération quittée ou, pour la France, de celui de ses Comités compétents. Son montant est de 30 €.

Justificatifs à fournir pour les ressortissants de :  
- L'Union Européenne et pays

associés (Monaco, Suisse et Andorre) =Aucun

- Hors Union Européenne = Un joueur provenant d'un de ces pays ou désireux de s'y rendre doit pouvoir justifier soit d'un travail soit d'une résidence dans la nation d'accueil.

**Article 12** - Tout joueur désirant changer d'association, doit faire remplir le formulaire fédéral de mutation en triple exemplaire par l'association quittée et y joindre le chèque correspondant. Cette dernière doit transmettre l'original, le volet rose et le chèque au Comité Départemental, lequel renvoie

au licencié ce volet rose qu'il doit présenter à la nouvelle association avec sa demande de licence. Les présidents d'association ayant des raisons valables pour refuser à certains de leurs joueurs l'autorisation d'adhérer à une autre association, doivent le signaler au Comité Départemental en précisant la raison de leur opposition. Si cette raison est reconnue valable, les joueurs en cause ne pourront obtenir de licence qu'au titre de leur ancienne association, après avoir été entendus contradictoirement avec leurs dirigeants par le Comité Départemental.

Après une interruption d'au moins un an sans licence, un joueur peut, sans nécessité de mutation, changer d'association ou de Comité. Il appartiendra à ce dernier de vérifier sa position auprès de son ancien Comité.

**Article 13** - Tout joueur appartenant à une association qui serait radiée ou cesserait son activité en cours d'année pourrait demander sa mutation, pour la saison suivante, vers l'association de son choix. Elle sera gratuite s'il demeure dans le même Comité Départemental, mais payante s'il change de Comité.

De même, pour un joueur, l'exclusion d'une association sans passage devant une commission de discipline de la Fédération, vaut autorisation de mutation afin d'éviter qu'un licencié, non sanctionné sur le plan fédéral, soit empêché, de fait, de reprendre une licence la saison suivante. Dans ce cas, le montant de la mutation doit être réglé par l'association quittée, s'il demeure dans le même Comité. S'il change de Comité, c'est au joueur de la payer.

## Section VI - Modifications dans la structure administrative des Associations, Comités et Liges.

**Article 14** - Toutes les modifications apportées dans une association (composition du bureau, siège social, etc.), doivent être notifiées sans délai au Comité Départemental ; celles concernant les Comités devant l'être aux Ligues dont ils dépendent et à la Fédération ; celles des Ligues aux Comités qui leur sont rattachés et à la Fédération.

F.F.P.J.P.

Toute correspondance traitant d'un litige ou d'une réclamation doit suivre obligatoirement la voie hiérarchique : association, Comité, Ligue, Fédération. Toutefois une copie peut être adressée à l'instance supérieure de celle qui en est destinataire.

Les associations ont obligation de correspondre par la voie hiérarchique en passant exclusivement par leur Comité Départemental, lequel informera la Ligue et/ou la Fédération, si besoin est.

## **B – SPORTIF**

### **Section I - Compétitions**

#### **Article 1 -**

Tous les concours officiels inscrits à un calendrier départemental, régional ou national se disputeront selon une formule choisie par l'instance compétente parmi les formules proposées par le logiciel fédéral.

Néanmoins, sur décision de la Fédération, des compétitions particulières et organisées selon des formules bien définies pourront être mises sur pied, en particulier pour les Jeunes et pour les joueurs non classés.

L'organisateur devra indiquer la formule choisie au Comité pour inscription au calendrier départemental, ainsi que sur l'affiche, dans les communiqués de presse et dans tout autre mode d'information, sous peine d'annulation de son concours sans préavis et de sanctions.

Il devra être procédé à un tirage au sort à chaque tour de la compétition au fur et à mesure des résultats sans attendre que toutes les parties soient terminées. Il conviendra que deux équipes d'une même association ne se rencontrent pas au premier tour ou ne se trouvent pas dans la même poule sauf impossibilité arithmétique.

Le tirage au sort et la gestion de concours par l'informatique n'est autorisé qu'en cas d'utilisation du logiciel fédéral.

#### **Article 2 -**

Les concours sont ouverts aux équipes formées de joueurs appartenant à la même association et

possédant obligatoirement la licence de l'année en cours.

Les équipes non homogènes peuvent être autorisées à condition qu'il soit organisé le Championnat par équipes de club, dont le règlement a été établi par la F.F.P.J.P (sur production du calendrier à la Fédération). Cette décision doit être prise en Assemblée Générale par le Comité Départemental.

Lorsque ce Championnat n'est pas mis en œuvre, la non homogénéité ne peut concerner les concours promotion et départementaux (open) organisés du 1<sup>er</sup> janvier au 31 mai, se déroulant les week-ends et jours fériés, et non réservés à une catégorie précise (jeunes, féminines, mixtes, vétérans).

Les championnats nationaux, régionaux et départementaux se déroulent en équipes homogènes sauf exceptions prévues par le règlement des Championnats de France – Chapitre II – Constitution des équipes.

La non homogénéité ne s'impose pas aux associations qui désirent organiser en équipes homogènes, conformément au principe posé par le premier paragraphe de cet article.

Par contre, si l'Assemblée Générale du Comité décide de s'en tenir au principe de l'homogénéité, les associations n'ont pas le droit de passer outre. Les équipes non homogènes n'auront pas droit aux coupes et challenges mis en compétition.

En tout état de cause, toutes décisions votées en Assemblée Générale s'imposent à tous les organisateurs de concours officiels.

L'appellation "Mixte" doit être réservée aux équipes composées de femmes et d'hommes.

**Article 3 -** La réglementation relative à la classification de la valeur sportive des joueurs figure en Annexe n°1.

**Article 4 -** Pour les concours type Bol d'Or, les dispositions nécessaires devront être prises par les Comités Départementaux concernés, mais, en aucun cas, il ne devra être porté atteinte aux règlements de jeu.

F.F.P.J.P.

**Article 5** - Les engagements devront être adressés ou remis avant la clôture des inscriptions.

Les licences de chacun des joueurs devront être déposées au moment de l'inscription à un concours, les organisateurs les conserveront à la table jusqu'à l'élimination des joueurs.

Une association qui souhaiterait organiser un concours hors calendrier devra au préalable solliciter l'autorisation du Comité Départemental qui tiendra compte des compétitions officielles au jour prévu.

Toute annulation de concours devra être notifiée par la presse ou par tout autre moyen d'information, l'association en cause devant en avoir fourni les raisons à son Comité Départemental qui statuera sur le bien fondé de cette annulation.

Une association qui, sauf cas de force majeure, n'organiserait pas un concours pour lequel elle aurait retenu une date au calendrier, se verrait notifier l'interdiction d'en organiser l'année suivante, cette décision pouvant être accompagnée d'une sanction financière.

Toute association organisatrice devra, de façon impérative, respecter les dispositions prises quant aux horaires prévus par le Comité Départemental ou la Ligue. Ceux-ci correspondant au tirage au sort et non à la prise des inscriptions. Tout retard sera signalé par l'arbitre ou par un officiel au Comité Départemental qui jugera de la suite à donner.

**Article 6** - Le montant maximum des frais de participation, par joueur, est fixé par la F.F.P.J.P. actuellement de 4 € pour un concours, 5 € pour deux concours et 6 € pour trois concours.

L'Assemblée Générale du Comité Départemental peut éventuellement minorer ces montants.

Les compétitions départementales et promotions sont régies par les Comités Départementaux.

Les compétitions régionales sont régies par les Ligues.

Pour toutes les épreuves qui n'auront pas le label de Concours National ou International le montant

de la participation des organisateurs ne devra pas être supérieur aux montants fixés en Annexe.

Aucune retenue sur les frais de participation et sur la dotation annoncée ne pourra être effectuée à quelque titre que ce soit (frais d'arbitrage, jeunes, féminines etc.) sous peine de sanction disciplinaire.

**Article 7** - La réglementation des Championnats de France, des Concours Nationaux et Internationaux fait l'objet d'un règlement spécifique.

## **Section II - Obligations des joueurs**

### **Article 8 -**

Les équipes d'un concours qui refuseraient de jouer une partie, la disputeraient de façon irrégulière ou fantaisiste, conserveraient les indemnités qu'elles auraient perçues dans les parties précédentes, mais ne pourraient en aucun cas se voir attribuer celles prévues pour les parties à venir, cela sans préjuger des sanctions que la commission de discipline pourrait être appelée à prendre à leur rencontre.

**Article 9** - Tout joueur participant à un concours qui n'aurait pas eu l'agrément du Comité Départemental serait interdit de participation aux épreuves qualificatives des Championnats de France pour une durée fixée par le code de discipline. La mesure administrative devra être prise par le Comité Directeur dont il relève. Il pourra faire appel d'une telle décision auprès de l'instance disciplinaire compétente dans les 10 jours suivant sa notification. En cas de récidive avant la fin de cette première interdiction, il relèverait des dispositions du code de discipline.

**Article 10** - Pendant toute la durée d'une compétition, les joueurs doivent avoir une attitude correcte (langage, habillement, etc....) se soumettre sans récriminations aux décisions et observations de l'arbitre et ne pas s'absenter sans l'autorisation de ce dernier, sous peine de faire l'objet d'un rapport.

De même, les dirigeants et les arbitres doivent avoir une attitude correcte vis-à-vis des joueurs.

Tout joueur participant à une compétition officielle doit être en mesure de justifier son identité à la

F.F.P.J.P.

demande du jury, de l'arbitre ou du délégué. A défaut, il sera exclu de la compétition.

Il est interdit aux joueurs, délégués et arbitres de consommer des boissons alcoolisées et d'utiliser des téléphones portables sur les jeux pendant toute la durée de la compétition.

Il est interdit de fumer dans les carrés d'honneur.

#### **Article 11 –**

En cas de malaise d'un joueur en cours de partie, cette dernière est arrêtée par l'arbitre pendant une durée maximale de 15 minutes, afin de procéder aux soins.

Si à l'issue de ce délai, le joueur malade ne peut reprendre, ses coéquipiers doivent poursuivre la partie en l'attendant (sans ses boules), ou abandonner.

Si ce joueur est victime d'un second malaise en cours de partie, il n'est plus autorisé à reprendre la compétition.

### **Section III – Publicité**

**Article 12** - Le port des tenues publicitaires est libre sous réserve du respect des règles fixées par la Fédération dans les règlements des Championnats de France et de la Coupe de France et, éventuellement, de celles établies par les Ligues et Comités pour leurs épreuves qualificatives, en respectant les textes législatifs et réglementaires en vigueur pour la publicité dans le domaine sportif.

**Article 13** - Lorsqu'un concours sera patronné par une firme commerciale ou industrielle et que son représentant désirera remettre, pour les ultimes parties, un maillot publicitaire aux joueurs, il faut que toute l'équipe accepte cette décision. Si l'un de ses membres refuse de revêtir ledit maillot, ses coéquipiers devront impérativement être solidaires. Dans cette hypothèse les responsables de cette firme ne pourront astreindre les joueurs à se soumettre à cette obligation.

De même ce parrainage ne devra avoir aucune incidence sur la liberté dont disposent les organisateurs dans la compétition qu'ils ont programmée.

### **Section IV - Arbitrage**

**Article 14** - Tout licencié atteignant l'âge de 16 ans dans l'année peut être candidat à l'arbitrage, il doit pour cela en faire la demande écrite, par l'intermédiaire de son association, au Comité Départemental. Les mineurs doivent fournir une autorisation parentale. Ce n'est qu'après un examen et un stage jugés satisfaisants par la Commission d'arbitrage qu'il pourra exercer cette fonction.

**Article 15** - L'arbitre a un rôle prépondérant et ses décisions sur les terrains de jeu ne sont susceptibles d'appel auprès du jury que lorsque celles-ci concernent l'interprétation des règlements et sous réserve que la partie n'ait pas repris après la décision. Il doit :

- a) Veiller à l'application stricte des règlements de la Fédération dont il est le représentant officiel dans les concours ;
- b) Contrôler les licences
- c) S'assurer que les joueurs ont une tenue correcte et que leur comportement n'est pas préjudiciable au déroulement de la compétition ;
- d) Faire respecter les décisions qu'il a prises ;
- e) s'assurer de la régularité du tirage au sort, de l'affichage et de la répartition des indemnités (dès

F.F.P.J.P.

que le tirage au sort de la 1<sup>ère</sup> partie est terminé) mais en aucun cas il ne doit tenir la table de contrôle.

**Article 16** – Chaque concours officiel est placé sous la direction et le contrôle d'un arbitre désigné par la commission départementale d'arbitrage. Toutefois, les délégués, membres du Comité Directeur, qui sont désignés par les Comités Départementaux pour contrôler les compétitions officielles, sont tenus, avec l'assistance de l'arbitre, de vérifier la validité des licences à l'inscription. En cas de carence de l'arbitre désigné, il appartient aux membres du Comité Départemental présents ou, à défaut, au président de l'association organisatrice, de pourvoir à son remplacement.

**Article 17** – L'arbitre a en priorité un rôle d'intervention pour faire respecter de sa propre autorité le règlement officiel des sports Pétanque et Jeu Provençal, ainsi que les règlements annexes. A cet effet, il est habilité à prendre toutes décisions qu'il jugera utiles et mettre discrétionnairement en oeuvre les sanctions prévues au Règlement de Jeu.

## **Section V- Encadrement technique**

**Article 18** – Tout licencié peut être candidat à une fonction d'encadrement des activités sportives. Il existe deux qualifications : initiateur et éducateur.

## **Section VI - Lutte contre le dopage et l'alcoolisme**

**Article 21- Dopage** : Tout participant à une compétition ou manifestation sportive ayant reçu l'agrément de la Fédération devra se soumettre aux contrôles de lutte contre le dopage, effectués par une personne dûment habilitée, lorsque ce dernier sera imposé, sur instruction du Ministre chargé des sports ou à la demande de la Fédération, agissant de sa propre initiative ou à l'instigation de la Fédération Internationale à laquelle elle est affiliée, dont la réglementation en matière de contrôle et sanction fait l'objet d'un règlement particulier de lutte contre le dopage, annexé au Code de discipline. Toute infraction fera l'objet des sanctions selon les procédures prévues dans le même règlement.

Les candidatures doivent être transmises par écrit au Comité Départemental pour la fonction d'initiateur et transmises à la Ligue pour la fonction d'éducateur. La validation, sous forme de stage (initiateur) ou d'examen (éducateur) est sous le contrôle de l'organisme compétent. La responsabilité des titulaires de ces diplômes s'exerce dans toutes structures fédérales pour lesquelles ils sont mandatés.

**Article 19** – L'initiateur a pour rôle l'initiation, l'éducateur le perfectionnement et l'entraînement. Ils sont amenés à participer à la formation, à niveau égal ou inférieur à leur diplôme.

Dans le cadre de toutes les compétitions ils ont la qualification pour manager les équipes dont ils ont reçu la responsabilité par la structure fédérale compétente.

Pour les Championnats de France, les initiateurs et les éducateurs seront habilités à manager une équipe.

**Article 20** – A chaque niveau de l'organisation fédérale doivent être instaurées des équipes techniques à l'image de la Direction Technique Nationale (compétitions, sélections, formation, suivi médical, développement des pratiques).

F.F.P.J.P.

**Article 22 – Alcoolisme** : Tout participant à une compétition ou manifestation sportive (joueurs et délégués) ayant reçu l'agrément de la Fédération devra se soumettre à un éventuel contrôle d'alcoolémie par les personnes habilitées, sachant que le taux maximal autorisé est de 0,50 gramme par litre de sang. (Annexe III).

Si ce taux est dépassé, le joueur ou le délégué est exclu de la compétition.

Par ailleurs toute vente de boissons est soumise aux lois et règlements en vigueur.

## **ANNEXE I**

### **CLASSIFICATION DES JOUEURS**

Trois classes de joueurs sont instituées.

#### **> CLASSEMENT " ELITE "**

- **Elite départementale** : déterminée par le Comité et comprenant notamment les championnes et champions départementaux seniors en triplette, doublette et tête-à-tête, voire les vice-champions hormis pour les doublettes mixtes, triplettes vétérans et Jeu Provençal, et tout joueur jugé d'un niveau suffisant.

- **Elite régionale** : déterminée par la Ligue et comprenant notamment les championnes et champions régionaux seniors en triplette, doublette et tête-à-tête, voire les vice-champions hormis pour les doublettes mixtes, triplettes vétérans et Jeu Provençal et tout joueur jugé d'un niveau suffisant.

- **Elite nationale** : déterminée par la Fédération et comprenant notamment les membres du « Club France », les championnes et champions nationaux seniors en triplette, doublette et tête-à-tête, voire les vice champions et tout joueur jugé d'un niveau suffisant ainsi que tous joueurs inscrits sur la liste du haut.

#### **> CLASSEMENT "HONNEUR"**

Les joueurs ayant obtenu 7 points et plus sont classés automatiquement honneur. Chaque licencié peut être reclassé manuellement dans la classe supérieure mais jamais au niveau inférieur

#### **> CLASSEMENT "PROMOTION"**

Cette classe regroupera la grande masse des licenciés qui ne seront pas classés Elite ou Honneur. Chaque licencié peut être reclassé manuellement dans la classe supérieure mais jamais au niveau inférieur

#### **REMARQUES :**

1) Chaque classe sera identifiée sur le support de la licence. Les joueurs des classes Elite et Honneur devront faire l'objet de listes éditées par le Comité d'appartenance à l'intention des associations.

2) Toutes les catégories (seniors masculins et féminines, jeunes, vétérans) prendront des points sur toutes les compétitions à Pétanque dites "ouvertes" c'est-à-dire non réservées à une catégorie déterminée par le sexe ou l'âge.

3) Tout joueur licencié à une Fédération étrangère sera considéré comme Honneur, à l'exception des Champions du Monde qui seront considérés comme Elite pendant deux ans.

4) Le nombre de points attribués aux participants sera fonction non seulement du nombre des équipes engagées, mais aussi du niveau du concours, selon tableau ci-après. Ces points de classification sont acquis dans tous les concours ouverts à toutes les catégories. Si l'inscription vaut pour plusieurs concours, seul le premier concours donne lieu à attribution de points.

5) A l'issue d'une suspension, un joueur sera automatiquement classé dans la catégorie qui était la sienne au jour de sa condamnation.

6) Les joueurs classés « Elite » ne peuvent, l'année suivante, être reclassés « Promotion ».

### ATTRIBUTION DES POINTS DE CLASSIFICATION

	Jusqu' à	Jusqu' à	Jusqu' à	Jusqu' à	Jusqu' à	Jusqu' à	Jusqu' à	Jusqu' à	
<b>National</b>						<b>128</b>	<b>256</b>	<b>512</b>	<b>Et +</b>
<b>Régional</b>			<b>32</b>	<b>64</b>	<b>128</b>	<b>256</b>	<b>512</b>	<b>Et +</b>	
<b>Départemental</b>		<b>32</b>	<b>64</b>	<b>128</b>	<b>256</b>	<b>512</b>	<b>Et +</b>		
<b>Promotion</b>	<b>32</b>	<b>64</b>	<b>128</b>	<b>256</b>	<b>512</b>	<b>Et +</b>			
<b>Vainqueurs</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>Finalistes</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>Perdants 1/2</b>			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
<b>Perdants 1/4</b>				<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>Perdants 1/8</b>					<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

## **ANNEXE II**

### **CATEGORIE DES CONCOURS**

#### **CONCOURS "PROMOTION"**

Cette catégorie de concours est réservée aux joueurs de la classe Promotion.

Ces compétitions peuvent être organisées selon différentes formules :

- élimination directe,
- par poules,
- en quatre parties ou plus, débouchant ou non sur des parties finales, en assurant, pour un seul engagement, un minimum de deux parties aux inscrits.

Un tirage intégral à chaque tour et une indemnisation à chaque partie gagnée (y compris en nature à condition que ce soit annoncé) sont obligatoires.

Des points de classification sont attribués, selon le barème en vigueur, à condition que ces concours se terminent par des parties finales.

Les indemnités versées aux joueurs devront correspondre à l'intégralité des engagements plus une dotation fixée par les Comités Départementaux.

La dotation de l'organisateur ne doit pas dépasser les maxima des concours départementaux.

#### **CONCOURS "DEPARTEMENTAL"**

Cette catégorie de concours est ouverte à tous les licenciés : Promotion - Honneur - Elite.

Elles peuvent également être organisées selon différentes formules en assurant, pour un seul engagement, un minimum de deux parties aux inscrits.

Un tirage intégral à chaque tour est obligatoire.

Des points de classification sont attribués, selon le barème en vigueur.

Les indemnités versées aux joueurs devront correspondre à l'intégralité des engagements plus

une dotation de l'organisation fixée par les Comités Départementaux. La dotation de l'organisateur ne doit pas dépasser les maxima suivants :

Pour un concours à Pétanque :

- Triplettes 1150€
- Doublettes 750€
- Tête-à-tête 375€

Pour un concours au Jeu Provençal :

- Triplettes 1 800€
- Doublettes 1 200€
- Tête-à-tête 600€

## CONCOURS "REGIONAL"

Cette catégorie de concours est ouverte à tous les licenciés : Promotion - Honneur- Elite.

Ces compétitions sont régies par les Ligues, avec l'obligation au Président du Comité de donner son aval et de demander l'homologation à la Ligue.

Un tirage intégral à chaque tour est obligatoire.

Des points de classification sont attribués, selon le barème en vigueur.

Les indemnités versées aux joueurs devront correspondre à l'intégralité des engagements plus une dotation d'un montant unique et fixe, à savoir :

### **Pétanque :**

Triplettes 2250€

Doublettes 1 500 €

Tête-à-tête 750 €

### **Jeu Provençal :**

Triplettes 3150€

Doublettes 2100€

Tête-à-tête 1050€

Dans le carré d'honneur, il est interdit de fumer et d'utiliser un téléphone portable.

## CONCOURS NATIONAUX - INTERNATIONAUX et PROPAGANDE

Se référer au Règlement des concours Nationaux et Internationaux.

### **REMARQUES**

1) Il est défendu d'organiser des concours avec des montants alloués par les organisateurs situés entre des chiffres donnés. Les mentions du genre "le montant des indemnités sera modifié si le concours n'est pas complet" ou "concours basé sur X équipes" sont formellement interdites.

2) Les Comités doivent faire en sorte que, sur une même journée, il soit possible aux licenciés de toutes les catégories de jouer. Il est, par exemple, recommandé de ne pas accorder à une association le droit d'organiser un concours Promotion s'il n'a pas organisé, auparavant ou le même jour, un concours ouvert à tous les licenciés, et de ne pas inscrire seulement un concours Promotion au calendrier.

3) Les joueurs ayant gagné deux parties dans le concours principal doivent, dans la mesure du possible, recevoir une indemnité au moins égale au montant de l'engagement.

## **ANNEXE III**

### **CONTROLES D'ALCOOLEMIE**

Considérant l'effet « antistress » de la prise d'alcool par conséquence de son action potentiellement dopante et de l'effet délétère sur la santé la F.F.P.J.P., soucieuse de préserver tant l'éthique sportive de ses compétitions que la santé de ses pratiquants, décide conformément à la réglementation Internationale, de réglementer l'usage de l'alcool dans ses compétitions renforçant ainsi l'image d'une pratique sportive saine et vecteur de santé.

La limite de tolérance de l'alcoolémie est fixée à 0.5 gramme par litre de sang.

Des contrôles préventifs d'alcoolémie peuvent être effectués lors des compétitions agréées par la F.F.P.J.P. selon les modalités suivantes :

- 1) Utilisation d'un éthylomètre présentant les garanties d'étalonnage prévues par le constructeur.
- 2) Le contrôle est réalisé sur l'ensemble des joueurs d'une équipe et de leur délégué ;
- 3) La désignation de(s) équipe(s) contrôlée(s) se fera par tirage au sort à tout moment avant ou entre les parties.
- 4) Le contrôle est réalisé par un médecin accompagné du délégué de la F.F.P.J.P.
- 5) La notification de contrôle sera remise au délégué dès la fin du tirage au sort sur un imprimé portant la signature et à l'issue des contrôles, les Procès-verbaux.
- 6) Tout contrôle supérieur à 0,5 g/l sera reconfirmé au moins 10 minutes après le premier. En cas de positivité, le joueur ou le délégué sera exclu définitivement de la compétition.
- 7) Le refus de se soumettre au contrôle vaudra positivité et exclusion définitive.
- 8) Par souci de ne pas perturber l'échauffement, il est souhaitable que les contrôles soient terminés 1/4 d'heure avant le début de l'épreuve.
- 9) Un contrôle sur la base du volontariat sera proposé aux Juges - Arbitres et fera l'objet d'un PV.