

# RÈGLEMENT OFFICIEL DU JEU DE PÉTANQUE



14 rue Scandicci 93508 Pantin Cedex  
Tél. 01 49 42 23 19 - Fax 01 49 42 23 60  
[www.fsgt.org](http://www.fsgt.org) - [petanque@fsgt.org](mailto:petanque@fsgt.org)

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adhérent du club :

\_\_\_\_\_

Comité départemental FSGT de :

\_\_\_\_\_

<b>CHAPITRE I</b>	<b>p.8</b>
Le jeu	p.8
Le cercle	p.10
Le but	p.11
Les boules	p.15
La mesure des points	p.17
<b>CHAPITRE II</b>	<b>p.19</b>
L'arbitrage	p.19
La discipline	p.21
<b>RÈGLEMENT DU JEU EN CADRE</b>	<b>p.23</b>
Jeux tracé / Jenx en cadre	p.26
Jeux en cadre / Boules métalliques	p.27
Notes	p.28
Mes résultats	p.29

## **BIENVENUE...**

Le règlement, les règles d'une activité sportive, sont le témoin à un moment donné des évolutions, des modifications apportées à son développement.

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

S'agissant de la PÉTANQUE quelques amendements ont modifié les dispositions établies de longue date.

La pétanque FSGT a tenu compte de ces éléments et apporte quelques ajustements et mises à jour dans son règlement de jeu.

Sur le fond, pas de transformations spectaculaires. L'enjeu et la raison d'être de la pétanque FSGT restent animés de la volonté de prendre toute sa place dans le développement et l'organisation de pratiques accessibles à toutes et à tous, au plus près des besoins dans leur diversité la plus large.

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

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

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

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

C'est le plus de la FSGT.

**Bienvenue et réussite à la pétanque FSGT.**

## UNE FÉDÉRATION OMNISPORTS

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

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

## UNE FEDERATION MULTISPORTS

• activités physiques pour tous : activité motorisée, activité de pleine nature  
• aikido • alpinisme • amitié nature • aquagym • athlétisme • aviron • baby gym • badminton • ball-trap • basket-ball • bébés/parents dans l'eau • boules lyonnaises • boxe anglaise • boxe française • boxe taï • canoë-kayak • capoeira • chasse sous marine • courses hors stade • courses d'orientation • cyclisme • cyclo-cross • cyclo-sport • cyclotourisme • danse • double dutch • échecs • escalade • escrime • fléchettes • équitation • foot à 11, à 7, à 5, en salle, jeunes • force athlétique • gymnastique • gymnastique rythmique • haltérophilie • handball • hockey sur glace • joutes nautiques • judo • karaté • lutte • multi-activités enfants, jeunes, adultes, seniors, familles • musculation • natation • natation synchronisée • panrace • pêche sportive • pétanque • patinage artistique • planche à voile • plongée • productions gymniques artistiques • randonnée pédestre et équestre • roller / skateboard • rugby à 15, à 9, à 7 • sambo • spéléologie • ski alpin, ski de fond, ski nautique, snowboard • tai-chi • tennis • tennis ballon • tennis de table • tir • tir à l'arc • triathlon • twirling bâton • surf • vo thuat • voile • volley • VTT • taekwondo • yoga.

**À votre initiative d'autres activités peuvent se créer.**

**Pour PRATIQUER pendant les vacances.**

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

## **UNE FÉDÉRATION DE CLUBS**

- 4 400 associations (petites, grandes, de quartiers, d'entreprises, de villages, de copains...)
- 220 000 adhérents
- 260 000 participants aux initiatives FSGT
- La FSGT est présente dans 70 départements

## **60 FINALES NATIONALES**

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

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

## **DES ACTIVITÉS INTERNATIONALES**

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

- Des échanges réciproques de club à club pour l'amitié, la convivialité, les connaissances culturelles.
- Des échanges pour se mesurer, progresser dans un esprit d'entraide plutôt que de compétitivité.
- Des échanges pour la solidarité avec les organisations sportives discriminées et isolées.
- Des échanges centrés sur l'animation, les contenus pédagogiques et didactiques, la formation
- Des échanges pour la promotion du sport populaire.

## **UNE HISTOIRE**

Si l'origine de la FSGT remonte à la création des premiers clubs ouvriers, en 1908, sa constitution, dans sa forme actuelle date du 24 décembre 1934.

C'est la réunification des deux fédérations sportives ouvrières, la FST (fédération sportive du travail) et l'USSGT (Union des Sociétés Sportives et Gymnique du travail) qui donne naissance à la FSGT.

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

La période 1960-1980 (stages Maurice Baquet, Conseil pédagogique et scientifique FSGT) est marquée par l'influence réciproque entre les innovations FSGT et le domaine de l'éducation physique et du sport scolaire.

À partir des années 70-80 la FSGT se préoccupe dans des formes nouvelles, des activités adaptées aux situations des cités populaires.

## **LA FSGT DANS LE MOUVEMENT SPORTIF**

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

La FSGT est membre du Comité National Olympique Sportif Français. La FSGT a des conventions avec de nombreuses fédérations utiles à ceux qui font le choix de la double affiliation.

La FSGT est membre de la Confédération Sportive Internationale du Travail, elle même reconnue par le Comité International Olympique. La FSGT entretient des relations avec les organisations sportives d'une trentaine de pays ; cela ouvre les portes à des échanges internationaux sportifs et amicaux.

LA FSGT coopère avec de nombreuses organisations poursuivant des buts similaires, en France et dans le monde.

## **LES BUTS DE LA FSGT**

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

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

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

## **UNE CULTURE SPÉCIFIQUE**

### **La recherche de l'omnisports**

C'est le sport au service de l'accomplissement du bien être de l'homme  
Refus des cloisonnements et des juxtapositions se limitant à une approche technique du sport.

### **L'engagement et la solidarité en acte contre**

#### **Les inégalités sociales**

#### **Le refus de la domination des plus forts**

#### **sur les plus faibles**

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

### **La perspective d'universalité**

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

# CHAPITRE I

## LE JEU

### Article 1

Le jeu de pétanque se joue :

- a) Soit en tête à tête - 1 joueur contre 1 joueur avec 4 boules chacun, il est autorisé 3+1 boules ou 2+2 boules.
- b) Soit en doublette - 2 joueurs contre 2 joueurs avec 3 boules chacun.
- c) Soit en triplète - 3 joueurs contre 3 joueurs avec 2 boules chacun.

### Article 2

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

### Article 3

Les parties se jouent en **13 points**, les finales en **13 points** également. Il est impératif que les 2 responsables d'équipe viennent donner les résultats à la table de marque.

### Article 4

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

### Article 5

Avant comme après le lancer du but, il est interdit de niveler le terrain, de déplacer ou d'écraser quoi que ce soit, de faire des marques apparentes sur le sol. Toutefois, le joueur qui s'apprête à jouer peut ou non boucher le trou qui aurait été fait par la boule jouée précédemment.

### Article 6

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



## **Article 7**

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

## **Article 8**

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

- 1) La boule est introuvable ou cassée.
- 2) Le but est introuvable ou cassé.

## **Article 9**

Pendant le temps réglementaire nécessaire à un joueur pour lancer sa boule, les autres joueurs et les spectateurs doivent observer le plus grand silence. Les adversaires ne doivent ni marcher, ni gesticuler, ni faire aucun geste qui puisse déranger le joueur. Seuls ses partenaires peuvent lui donner des conseils. Les adversaires doivent se tenir du côté du but latéralement à celui-ci à un minimum de deux mètres.

## **Article 10**

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

## **Article 11**

L'équipe incomplète peut commencer la partie au signal donné. S'il s'agit d'un jeu en tripléte, les joueurs présents jouent avec 2 boules chacun. S'il s'agit d'un jeu doublette, le joueur présent joue avec ses 3 boules. Si le ou les joueurs absents se présentent en cours de partie, ils ne sont admis qu'à la mène suivante. Ils sont exclus de la partie si leur retard excède 30 minutes.

## **Article 12**

Si un joueur doit s'absenter au cours d'une partie, pour une raison majeure, il doit en informer l'arbitre et la partie continue avec application de l'article 11. Après 15 minutes d'absence, l'arbitre applique les dispositions des articles 10 et 11. Si un joueur s'absente au cours de la partie sans raison majeure et sans informer l'arbitre, ses coéquipiers continuent la partie sans que le joueur puisse réintégrer l'équipe avant la fin de la partie.

### **Article 13**

Il est interdit de mouiller les boules par quelque procédé que ce soit avant de jouer. Lorsqu'il joue, le joueur doit avoir essuyé sa boule et avoir fait disparaître toutes traces de boue ou autres souillures.

### **Article 14**

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

### **Article 15**

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

## **LE CERCLE**

### **Article 16**

Les joueurs doivent jouer dans le cercle tracé sur le sol d'où a été lancé le but. Son diamètre ne peut être inférieure à 0,35m, ni supérieure à 0,50m.

### **Article 17**

Si au cours d'une mène un joueur joue d'un autre cercle que celui défini à l'article 16, il recevra un avertissement. En cas de récidive, la boule sera annulée et toutes celles qu'elle a déplacé sur son passage seront remis en place (sous réserve que les boules et le but aient été marqués).

### **Article 18**

Le cercle doit être tracé à moins un (1) mètre de tout obstacle, le joueur ne doit pas sortir du cercle avant que sa boule ait touché le sol.

## **Article 19**

Les pieds du joueur doivent être à l'intérieur du cercle et ne pas empiéter sur celui-ci. Une tolérance est accordée aux mutilés ou invalides qui sont exceptionnellement autorisés à placer un pied à l'extérieur du cercle. Les joueurs souffrant de handicaps physiques doivent se placer de telle sorte que l'emplacement de leurs pieds se trouve approximativement à l'endroit du cercle.

## **Article 20**

A la fin d'une mène, le cercle est tracé à l'emplacement où se trouvait le but la mène précédente, sauf dans les deux cas suivants :

- 1) Le cercle ainsi tracé est à moins d'un mètre d'un obstacle.
- 2) Le lancer de but ne peut se faire à la distance réglementaire.

Dans les deux cas le cercle est alors tracé ailleurs après accord des adversaires, ou sinon par décision de l'arbitre, mais toujours dans les conditions réglementaires.

## **Article 20 bis**

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

# **LE BUT**

## **Article 21**

Le but doit être exclusivement en bois, son diamètre compris entre 25mm et 35mm maximum. Le but en bois peint d'une couleur permettant une meilleure visibilité est autorisé.

## **Article 22**

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

## **Article 23**

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

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

## **Article 24**

L'équipe désignée pour lancer le but a droit à 3 jets consécutifs. Si après 3 jets, le but n'est pas en position réglementaire (art 23) c'est l'équipe adverse qui à son tour, dispose de trois essais, mais c'est l'équipe désignée par le tirage au sort ou ayant marqué à la mène précédente qui conserve la priorité pour jouer la première boule.

## **Article 25**

Au début d'une mène, le joueur qui joue le premier doit demander à l'équipe adverse son accord sur la distance réglementaire du but. L'accord (compte tenu des dispositions de l'art 23) étant réalisé, aucune réclamation n'est admise après la première boule jouée. Toutefois, si le premier joueur ne sollicite pas l'accord de l'équipe adverse, celle-ci peut attendre que la boule soit jouée pour mesurer, si le but est à distance réglementaire. S'il ne s'y trouve pas, le but est relancé et la boule rejouée.

## **Article 26**

Le but est considéré comme perdu :

- 1) Quand après avoir été lancé, il ne se trouve pas dans la limite prévue à l'art 23.
- 2) Quand il se trouve par une action volontaire ou non, sur un terrain interdit désigné avant les parties à tous les concurrents par un dirigeant ou un arbitre.
- 3) Quand il est masqué à la vue par un obstacle ou par un objet qui n'est pas ni une feuille d'arbre ou une feuille de papier.
- 4) Quand se trouvant dans l'herbe, il n'est pas visible.

5) Quand il se trouve déplacé sur le terrain d'un jeu voisin ou quand il le traverse.

6) Quand il se trouve flottant sur une flaque d'eau.

7) Quand, tiré et frappé, il revient dans le cercle de lancer.

8) Quand, après avoir été déplacé, il demeure introuvable.

Dans ce dernier cas, il est déclaré introuvable au bout de deux minutes de recherches quand, se trouvant en terrain autorisé, il n'est pas visible du joueur dont les pieds sont placés aux extrémités intérieures du cercle et dont le corps est absolument droit dans le sens d'une ligne allant du cercle au but. En cas de contestations nettes entre les joueurs, l'arbitre décide sans appel si le but est visible ou non.

10) Quand, frappé par une action quelconque, il sort du terrain de jeu, heurte un obstacle en terrain interdit et revient dans le jeu.

- Se trouvant au-delà de 20 mètres.

- À moins de 3 mètres du cercle.

## **Article 27**

Le but n'est pas perdu :

1) Quand il est masqué par une boule

2) Quand, frappé par une action quelconque des joueurs en présence, il heurte un obstacle en terrain de jeu ou la limite d'un terrain interdit et revient sur le terrain de jeu.

3) Quand, frappé par un joueur, il est arrêté involontairement par un spectateur ou l'arbitre, et s'immobilise en terrain de jeu réglementaire. Il conserve alors sa position.

## **Article 28**

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

## **Article 29**

- 1) Si le but est arrêté par un spectateur ou par l'arbitre, il conserve sa position.
- 2) Si le but frappé est arrêté par un joueur, l'adversaire de celui qui l'a arrêté a le choix entre :
  - a) Laisser le but à sa place d'arrêt.
  - 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 a été arrêté, mais obligatoirement en terrain de jeu autorisé, de façon à poursuivre la mène.

## **Article 30**

Si au cours d'une mène le but est perdu (art 26).

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

## **Article 31**

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

## **Article 32**

Le but considéré perdu au cours d'une mène doit être relancé de l'endroit où il se trouvait avant d'être déplacé (application de l'art 25).

## **Article 33**

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

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

## **Article 34**

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

## **LES BOULES**

### **Article 35**

Les boules doivent avoir les caractéristiques suivantes :

- a) Être en acier mais non truquées, ni plombées, ni sablées, ni recuites, ni martelées.
- b) Avoir un diamètre d'au moins 7 cm et au plus 8 cm.
- c) Avoir un poids minimum de 0,650 kg et maximum de 0,800 kg.
- d) N'avoir subi aucune transformation ou modification après la fabrication d'origine.
- e) Porter le label du fabricant, le poids, le numéro de série, gravés et toujours lisibles.

### **Article 36**

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

### **Article 37**

Tout joueur reconnu coupable de l'infraction a) et d) sera interdit sur les terrains de jeu pendant une période d'au moins cinq ans, sans préjudice d'autres sanctions prononcées par les différentes commissions des litiges, tant pour le joueur coupable que pour ses coéquipiers du moment.

### **Article 38**

Si une ou plusieurs boules non truquées ne répondent pas aux normes exigées, le ou les joueurs qui les utilisent doivent les changer immédiatement (2 minutes) ou sinon ils seront disqualifiés.

### **Article 39**

Si une équipe dépose une réclamation contestant la régularité de boules adverses, elle devra au même moment déposer le montant d'une somme forfaitaire. La somme déposée lui sera remise si la réclamation est justifiée. Le ou les joueurs reconnus coupables de falsification ne pourront demander l'indemnisation de leurs boules.

### **Article 40**

Les réclamations déposées après la fin de la partie ne sont pas prises en considération.

### **Article 41**

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

### **Article 42**

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

### **Article 43**

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

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

### **Article 44**

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

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



## **Article 45**

Une boule est déclarée nulle ou annulée :

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

## **Article 46**

Si une boule immobilisée vient à se déplacer par suite de l'inclinaison du terrain, du vent, du passage d'un spectateur, d'un joueur, d'un animal d'un objet, elle est remise en place si son emplacement a été marqué. Dans le cas de boules non marquées, l'arbitre est le seul habilité à prendre une décision en fonction de l'emplacement des boules et du but.

## **Article 47**

Le joueur qui joue avec la boule d'un autre joueur reçoit un avertissement. La boule jouée reste valable mais doit être remplacée immédiatement après avoir été mesurée. En cas de récidive, la boule est annulée et tout ce qu'elle a déplacé est remis en place.

## **Article 48**

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

# **LA MESURE DES POINTS**

## **Article 49**

Pour mesurer un point, l'instrument de mesure doit être placé au centre des faces les plus rapprochées de la boule et du but.

## **Article 50**

Au cours d'une mène, c'est l'équipe qui revendique le point qui doit le mesurer et déterminer s'il lui appartient. En cas de contestation de l'équipe adverse, celle-ci doit mesurer à son tour. Si le désaccord persiste sur l'appartenance du point, les équipes font appel à l'arbitre et la décision rendue est définitive.

## **Article 51**

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

## **Article 52**

La mesure d'un point incombe au joueur qui a joué le dernier ou à l'un de ses coéquipiers. Si une équipe après avoir joué et mesuré ou non, estime à tort ne pas avoir gagné le point et continue à jouer, elle pourra revendiquer le point si elle s'aperçoit de son erreur en cours de jeu.

## **Article 53**

Tout objet adhérent à une boule ou au but compte pour la mesure s'il se trouve exactement au centre de la boule mesurée ou du but.

## **Article 54**

Si au cours d'une mesure, la boule ou le but est déplacé(e) involontairement par un joueur :

- a) Au préjudice de l'adversaire, le joueur en cause perd le point.
- b) À l'avantage de l'adversaire, l'objet déplacé reste en place et une nouvelle mesure est effectuée pour déterminer à qui appartient finalement le point.

Si un arbitre déplace une boule ou le but en mesurant un point contesté, il doit déclarer les points égaux et continuer le jeu dans les conditions fixées à l'art 56.

## **Article 55**

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

## **Article 56**

Si deux boules adverses touchent le but ou si l'arbitre après une mesure précise, déclare les points à égale distance, il appartient à l'équipe qui a joué la dernière de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement

jusqu'à ce que le point soit repris par l'une d'elles. Si le point n'est pas repris, la mène est déclarée nulle.

### **Article 57**

L'arbitre sur demande des joueurs, mesure le point contesté mais en aucun cas il ne doit mesurer d'autres boules sauf si la mène est terminée.

### **Article 58**

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

## **CHAPITRE II**

### **L'ARBITRAGE**

#### **Article 1**

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

#### **Article 2**

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

#### **Article 3**

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

#### **Article 4**

Il est responsable :

- Des inscriptions complètes et régulières sur les feuilles d'engagement.
- De la vérification des licences.
- De la régularité du tirage au sort.

- De l'information des aires de jeu autorisées.
- Du respect des indications figurant sur les affiches.
- De l'application du règlement de jeu et de la réglementation générale et administrative.

Il est habilité à :

- Prendre la direction et le contrôle du concours qu'il est en charge d'arbitrer.
- Veiller à la bonne tenue des joueurs.

Il ne doit pas :

- Rester en permanence à la table de contrôle ou s'absenter sans en informer les organisateurs.

Il doit obligatoirement :

- Faire respecter les horaires de début de compétition.
- Relever les résultats des concours jusqu'aux ¼ de finale inclus.
- Établir un rapport relatant tout ce qui a trait au déroulement des concours et en particulier les incidents de jeu ou d'organisation.
- Transmettre les résultats et son rapport à la Commission, une semaine au plus, après la date du concours.

## **Article 5**

Les interventions auprès des joueurs doivent être empreintes de la plus grande courtoisie, mais les décisions sont signifiées fermement et définitivement.

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

- 1) *Rappel amical de la réglementation.*
- 2) *Avertissement, annulation de la boule.*
- 3) *Carton JAUNE, exclusion de la partie.*
- 4) *Carton ROUGE, exclusion de la compétition.*

# LA DISCIPLINE

## Article 6

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

## Article 7

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

## Article 8

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

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

Ils sont en outre chargés de la tenue des graphiques.

## Article 9

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

## Article 10

Les joueurs doivent se conformer :

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

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

## **Article 11**

**Il est obligatoire de porter une tenue homogène pour les fédéraux et parallèles.**

Il est interdit :

- De jouer le torse nu, d'avoir des chaussures ouvertes.
- De conclure une entente dans le but de partager les prix, de changer de joueurs dans une équipe en cours de compétition et dès l'appel des rencontres.
- De porter une tenue avec une publicité sur l'alcool ou le tabac.
- De fumer dans les cadres et de consommer de l'alcool.

## **Article 12**

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

Des dérogations sont admises en faveur :

- Des féminines, jeunes, dans la mesure où leurs clubs ne peuvent constituer d'équipes complètes.

## **Article 13**

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

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

Les mêmes sanctions peuvent être appliqués à un coéquipier en cas d'incitation, de soutien ou de complicité.

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

Les sanctions d) et e) sont administrées par la commission.

La Fédération française de pétanque et jeu provençale est informée des sanctions prononcées et du motif qui les a provoquées.

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

a) Arrêter provisoirement la partie à la fin de la mène si possible

b) Inviter le perturbateur au calme en lui adressant un avertissement.

c) Si l'intéressé persiste à indisposer les joueurs, l'aviser de sa comparution devant la commission de discipline, après envoi d'un rapport circonstancié, et procéder à la suspension de sa licence, jusqu'à la délibération de la commission disciplinaire.

## **Article 14**

Tout joueur qui, sans avoir commis d'infraction punissable, aurait néanmoins et volontairement un comportement notoirement indiscipliné, sera sanctionné en fonction de son attitude.

## **Article 15**

Tout joueur qualifié aux championnats fédéraux qui, sans raison majeure, ne s'y rendrait pas, sera interdit aux dits championnats pendant une durée de 2 ans.

## **Article 16**

Le comportement du chef de délégation est soumis aux mêmes règles disciplinaires que l'article 14.

# **RÈGLEMENT DU JEU EN CADRE**

## **Article 1**

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

## **Article 2**

Pour être réglementaire, il serait souhaitable que le cadre ne puisse mesurer moins de 13 mètres de long et de 4 mètres de large. Il peut être de dimensions supérieures. Toutefois, il peut être autorisé par la CFA des cadres de dimension de 13 mètres de long et de 3,50 mètres de largeur dans le cas de surface de jeu restreinte.

### **Article 3**

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

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

### **Article 4**

Le cercle où prend place le joueur doit être tracé à 0,50 cm au moins des lignes déterminant le cadre.

### **Article 5**

Si, à la fin d'une mène, le but se trouve à moins d'un mètre des limites du cadre, le joueur qui lance le but doit tracer le cercle conformément à l'article 4.

### **Article 6**

Si, à la fin d'une mène, le but se trouve à moins de 11 mètres (10 mètres pour les jeunes), le joueur qui lance le but doit reculer et tracer son cercle de telle sorte que cette distance soit respectée.

### **Article 7**

Le but lancé doit se trouver à son point d'arrêt, quelle que soit sa trajectoire à au moins 0,50 mètre de toutes les lignes du cadre latérale et à un mètre des lignes de fond.

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

### **Article 8**

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

### **Article 9**

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



## **Article 10**

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

## **Article 11**

Mêmes dispositions que l'article 17 (le cercle).

## **Article 12**

Mêmes dispositions que l'article 43 (les boules).

## **Article 13**

Toute boule ou but arrêté(e) qui, au cours d'une mène, est déplacé(e) par un objet ou un boule venant d'un jeu voisin doit être remis en place si, il ou elle, a été marqué(e). S'ils n'ont pas été marqués, ils restent où ils se trouvent.

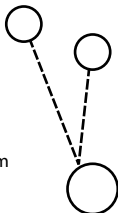
## **Article 14**

Tout incident de jeu non prévu par le présent règlement sera tranché par le jury. L'arbitre doit être appelé dès que l'incident se produit. La mène ou la partie terminée, aucune réclamation ne sera admise.

## JEUX TRACÉ

Minimum 13 m	Minimum 3,50 m
Maximum 15 m	Maximum 4 m

**But :** à 1 m minimum  
d'un obstacle  
ou d'une interdiction



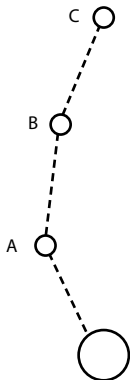
Seniors de 6 à 10 m

Jeunes de 5 à 9 m

**Cercle :** à 1 m minimum  
d'un obstacle

**Cercle**  
Ø 0,35 à 0,50 m

## JEUX EN CADRE



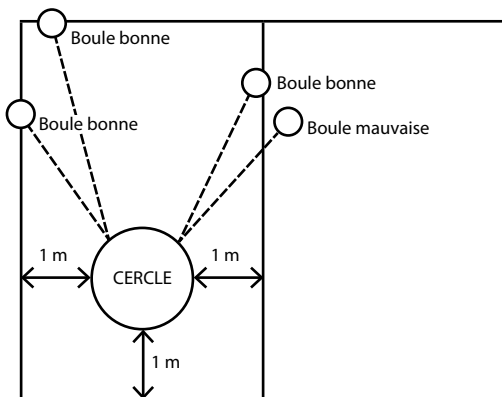
Le but frappé est arrêté en B.

1) **Spectateur ou arbitre**  
reste au point B.

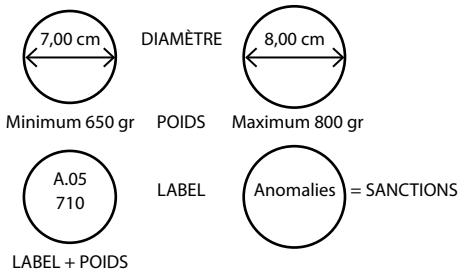
2) **Partenaire du tireur** au  
choix de l'adversaire soit au  
point A ou B.

3) **Adversaire du tireur** au  
choix du tireur au point  
A ou B ou en un point  
quelconque de la ligne  
imaginaire A-C au-delà de B.

## JEUX EN CADRE



## BOULES MÉTALLIQUES



## Buts en bois - nature ou peint











la revue  
du sport populaire  
et de la fsgt

# SPORT ET PLEIN AIR

*Sport et plein air* s'inscrit dans la longue tradition des revues du sport travailliste, qui existe depuis 1920. Cependant *Sport et plein air* a pris une toute autre dimension et répond désormais à une nouvelle vocation. Il s'agit désormais de la revue mensuelle que la FSGT met à la disposition du sport populaire, afin de rendre compte de ses activités, de ses initiatives, de ses problématiques et débats, ainsi que de son histoire.

*Vous souhaitez proposer un article, transmettre une photo :*

spa@fsgt.org - Tél. 01 49 42 23 59

*Vous souhaitez prendre un abonnement, commander un numéro :*

julie.canonne@fsgt.org - Tél. 01 49 42 23 43