

OFFERT par la Boule IDÉALE

RIVE-DE-GIER — Tél. 75-04-57

RÈGLEMENT OFFICIEL DU JEU DE PÉTANQUE



Article premier. — Les équipes seront composées de trois joueurs ayant chacun deux boules qu'ils doivent fournir eux-mêmes.

Art. 2. — Les joueurs se serviront de boules ferrées à petits clous, ou de boules métalliques, non plombées, ayant 7 centimètres de diamètre au minimum et moins de 9 centimètres au maximum. Poids maximum de la boule : 0 kg. 900.

Dans le courant de la partie, chaque équipe devra s'assurer que tous les joueurs de l'équipe adverse sont bien munis de boules réglementaires. (Toute infraction constatée en cours de partie entraîne la disqualification immédiate de l'équipe.)

Les buts seront en bois d'une dimension minimum de 25 mm., maximum 35 mm.

Art. 3. — Les parties se joueront en 12, 13 ou 15 points, dans le port réglementaire (5 à 10 mètres).

Art. 4. — Au début de chaque partie, les joueurs se transporteront sur le jeu numéroté qui leur est affecté et tireront au sort l'équipe qui doit lancer le but. N'importe quel joueur de l'équipe lançant le but choisit le point de départ et trace sur le sol un cercle suffisamment grand pour que les pieds puissent s'y poser en entier (0 m. 35 à 0 m. 50 de diamètre).

Les pieds doivent être sur le même alignement, perpendiculairement à l'objet tiré. Ils ne doivent abandonner cette position qu'une fois que la boule, tirée ou pointée, aura touché le sol. Toutefois, pour les mutilés, une tolérance est accordée, mais ils doivent avoir au moins un pied dans le rond.

Art. 5. — Le but sera lancé à 5 mètres au minimum et à 10 mètres au maximum et à 0 m. 50 de tout obstacle. En dehors de ces limites, il sera considéré comme perdu. Il est aussi considéré comme perdu :

- 1° Quand il est lancé dans un terrain affecté à d'autres équipes ;
- 2° Quand il se trouve en terrain prohibé, irrégulier ou interdit ;
- 3° Quand il est caché ou masqué à la vue par un obstacle quelconque autre qu'une boule (par exemple : une pierre, une racine, une herbe, etc...) ;
- 4° Quand, de l'intérieur du cercle, on ne l'aperçoit pas sans se pencher ni à droite ni à gauche.

Si, après trois jets consécutifs par la même équipe, le but n'a pas été lancé dans les limites prescrites, il sera remis à l'équipe adverse qui le lancera dans les mêmes conditions.

Art. 5 bis. — Si, au cours d'une mène, une boule tirée et frappée venait à être cassée en deux ou plusieurs morceaux, le plus gros de ces morceaux seul compte pour la marque, et dans le cas où les deux équipes ont encore des boules à jouer, celui-ci sera immédiatement remplacé par une boule intacte.

Art. 5 ter. — Si, au cours d'une mène, le but tiré et frappé venait dans le rond, la mène serait nulle si les deux équipes ont encore des boules à jouer. Dans le cas contraire, se rapporter à l'article 8 du présent règlement.

Art. 6. — Le « port », c'est-à-dire la distance mesurée depuis le but jusqu'au bord du cercle le plus rapproché du but, doit être compris entre 5 et 10 mètres.

Art. 7. — Lorsque le but est lancé, aucun obstacle, serait-ce la moindre pierre, ne peut être enlevé, déplacé ou écrasé, depuis le cercle jusqu'au but.

Seul le joueur devant opérer est autorisé à « tâter sa donnée », mais en respectant les principes ci-dessus.

Pour non-observation de ce qui précède, les sanctions suivantes seront appliquées :

- 1° Avertissement ;
- 2° Annulation de la boule ;
- 3° Disqualification de l'équipe fautive ;
- 4° Si accord entre les deux équipes, disqualification des deux équipes.

Dans la mesure des points, on peut enlever momentanément un obstacle obstruant le passage du but à la boule ; si cet obstacle ne peut être enlevé, il y a toujours possibilité de mesurer la ligne droite avec un compas.

Art. 8. — Lorsque, au cours d'une mène, le but est perdu (article 5), deux cas peuvent se présenter : ou bien il reste des boules à jouer à chaque équipe, alors le coup est nul et à refaire ; ou bien il ne reste des boules à jouer qu'à une seule équipe, alors les points marqués comptent et toutes les boules doivent être jouées, mais uniquement sur le terrain du jeu, jamais en terrain prohibé.

Art. 9. — Lorsque le but a été perdu au cours d'une mène, on doit, pour la mène suivante, le lancer du point où il se trouvait avant d'être perdu. Si, après que le joueur a lancé le but et pointé sa première boule, l'adversaire fait connaître que le but est perdu, celui-ci doit être relancé dans les limites prescrites ; mais si l'adversaire a joué une boule, le but est considéré comme bon et le coup accepté. Si, en tirant, le but est cassé en deux ou plusieurs morceaux, c'est le plus gros morceau qui compte.

Art. 10. — Toute boule lancée ne peut, sans aucun prétexte, être rejouée. Néanmoins, on devra rejouer celles qui seraient arrêtées dans leur course par une boule pointée ou tirée d'une partie voisine.

Art. 11. — Nul ne peut, par essai, lancer sa boule dans le jeu.

Art. 12. — Toute boule arrêtée par un spectateur conserve sa position. Si elle est arrêtée par un joueur de l'équipe à laquelle elle appartient, elle est nulle. Si elle est arrêtée par un joueur de l'équipe adverse, elle peut, au gré du pointeur, être rejouée ou laissée à son point d'arrêt.

Si le but « lancé » est arrêté par l'un des joueurs, il est relancé et ne compte pas pour les 3 jets de but. S'il est arrêté par un spectateur, il conserve sa position, s'il se trouve entre 5 et 10 mètres ; sinon, il est relancé.

Si le but « tiré » et frappé est arrêté par un spectateur, il conserve sa position. S'il est arrêté par un co-équipier du tireur, il sera remis à sa place primitive ou maintenu à l'endroit où il se trouve immobilisé, au gré de l'équipe adverse.

Si, au contraire, le but est arrêté par un joueur de l'équipe adverse, deux cas peuvent se présenter : ou bien l'équipe adverse n'a plus de boules ; dans ce cas, toutes les boules restant en mains comptent pour des points, ainsi que les boules déjà tirées. Ou bien l'équipe adverse a encore des boules ; dans ce cas, le joueur lésé pourra placer le but où il voudra, mais toujours au delà du point où il a été arrêté, c'est-à-dire sur le prolongement d'une ligne qui irait de la position initiale du but à sa position d'arrêt.

Art. 13. — C'est le joueur qui a joué le dernier qui doit mesurer le point pour savoir à qui il appartient ; il peut aussi faire mesurer par un joueur de son équipe. Les adversaires ont le droit de mesurer après lui. S'il y a doute, un arbitre est appelé et se prononce en dernier ressort.

Le joueur qui jouera sa boule après avoir mesuré un point contesté sera considéré comme acceptant que le point appartienne à l'équipe adverse. Ses co-équipiers seront solidaires de lui. Aucune réclamation ne sera admise à ce sujet.

Art. 14. — Lorsque deux boules touchent le but, ou en sont également éloignées, c'est au dernier joueur à lancer une nouvelle boule, puis à son adversaire, et ainsi de suite alternativement, jusqu'à ce que le point soit gagné d'un côté ou de l'autre.

Art. 15. — Le point est perdu pour le joueur qui, en mesurant, déplace le but ou l'une des boules, au préjudice de son adversaire. Si un arbitre, en mesurant un point, remue le but ou une boule, on admettra les points comme pareils et c'est le dernier joueur qui devra jouer à nouveau suivant l'article 13.

Art. 16. — Tout objet qui, sans toucher le sol, est adhérent à la boule ou but, compte pour la mesure.

Art. 17. — Si une boule arrêtée depuis un instant venait à se déplacer sans qu'aucune cause apparente l'ait mise en mouvement, elle serait remise à sa première place. Le même article s'applique au but. C'est l'intérêt des joueurs de marquer les boules et le but.

Art. 18. — Toute boule lancée contrairement au règlement demeure nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours doit reprendre sa position. De même pour toute boule lancée en terrain prohibé.

Art. 19. — Il est interdit de mouiller les boules et le but.

Art. 20. — Les joueurs doivent être présents à l'appel de leur nom pour chaque tirage au sort les concernant. Les équipes qui ne seront

pas sur le terrain du jeu dans le premier quart d'heure après le début de la partie seront passibles de perdre un point au profit de l'équipe adverse ; ensuite 1 point à chaque dix nouvelles minutes de retard. Elles seront déclarées perdantes si elles ne se sont pas présentées 1 h. 30 après le début de la partie.

Art. 21. — L'article précédent s'applique également aux équipes incomplètes, mais celles-ci auront la faculté de jouer sans attendre le partenaire manquant avec deux boules par joueur. Une fois une mène commencée, si le joueur absent se présente, il ne sera admis dans la partie qu'à la mène suivante. Si ce joueur se présente 1 h. 30 après le début du concours, il n'aura plus droit à participer à cette partie.

Art. 22. — Les joueurs ne peuvent pas changer de boules ni de but dans le courant de la partie. Toutefois, une boule ou but cassé pourra être remplacé après avis du jury.

Le joueur qui, par erreur, joue avec la boule d'un adversaire recevra un avertissement pour la première fois, et le coup restera valable. Il mettra sa propre boule à la place de celle qu'il aura jouée par erreur. S'il récidive, sa boule sera annulée et tout ce qu'elle aura déplacé reprendra sa position.

Art. 23. — Pendant que le joueur lance sa boule, le plus grand silence doit régner parmi les spectateurs. Les adversaires ne doivent ni marcher, ni gesticuler, ni rien faire qui puisse déranger le joueur. Seuls, les partenaires du joueur pourront se tenir, pour montrer la donnée, entre le but et le point de départ. Les adversaires devront se tenir soit près du but, soit en arrière du joueur, à une distance d'au moins deux mètres.

Art. 24. — Toute réclamation doit être faite sur chaque coup. Aucune réclamation sur un coup ne sera admise après que le coup suivant aura été commencé. Les joueurs ont la responsabilité de la surveillance du camp adverse.

Art. 25. — En cas de pluie ou de force majeure qui obligerait à suspendre les parties avant la fin d'un coup, les boules seraient enlevées et le coup annulé après décision du jury.

Art. 26. — Au cas où des parties dureraient encore après l'annonce du début de la partie suivante, le jury pourra prendre toutes décisions qu'il jugera utiles à la bonne marche du concours.

Tout joueur ne pourra s'absenter de la partie sans en référer à un arbitre.

Art. 27. — Le partage des prix est formellement interdit. Toute entente faite dans ce but entraînerait l'exclusion immédiate des équipes qui s'en seraient rendues coupables.

Art. 28. — Tout cas non prévu par le présent règlement sera soumis à l'examen des arbitres ou du jury. Les décisions du jury seront irrévocables et sans appel.

Toutes incorrections ou violences commises par un joueur envers un arbitre, un spectateur ou un autre joueur, entraîneront pour lui-même ou pour son équipe de sévères pénalités qui seront fixées par le jury.

••••

Ce règlement a été édité par décision du Congrès National de la F.F.B.J.P. et P. des 26 et 27 janvier 1952 et annule les précédents.