

RÈGLEMENT INTERNATIONAL DU JEU DE PÉTANQUE

Modifié et adopté à Genève le 17 juillet 1972 par le Congrès International

A/ GÉNÉRALITES

Article premier. — Le jeu de Pétanque oppose, soit :

- 1 joueur à 1 joueur (TÊTE à TÊTE).
- 2 joueurs à 2 joueurs (2 DOUBLETES).
- 3 joueurs à 3 joueurs (2 TRIPLETES).

Dans le jeu de TÊTE à TÊTE, chaque joueur dispose de 3 boules.

Dans le jeu de DOUBLETES, chaque joueur dispose de 3 boules.

Dans le jeu de TRIPLETES, chaque joueur dispose de 2 boules.

Art. 2. — Les parties se jouent en 13 ou 15 points.

Art. 3. — Avant le début de chaque compétition, les joueurs devront présenter leurs licences signées et munies d'une photographie.

Tout joueur dont la licence n'est pas en règle avec ces dispositions, est exclu de la compétition.

Art. 4. — Au début de chaque partie, les joueurs se rendent sur le terrain (limité ou non) qui leur est affecté.

A partir des 1/4 de finales, les terrains sont limités, tracés.

Les pistes doivent être délimitées par une corde placée à 10 cm minimum de tout obstacle.

En terrain couvert cependant, les pistes ne seront pas nécessairement délimitées « latéralement » par une corde, celle-ci pouvant être remplacée par des éléments de construction (mur, poutre, bordure, etc...) ; le but et les boules qui touchent une paroi latérale restent valables.

Avant la rencontre, l'arbitre précisera la zone prohibée et les limites latérales de la piste.

N.B. — Cette tolérance n'est pas valable pour les parois du fond : une corde doit être tendue à 10 cm au moins de celles-ci. Les mesures de ces terrains sont variables en fonction de l'organisation.

Art. 5. — Durant la compétition, les terrains de jeu doivent rester dans l'état dans lequel ils ont été mis à la disposition des joueurs par les organisateurs. Ils ne pourront, ni être arrosés, ni ratissés, ni recouverts de matériaux quelconques.

Art. 6. — Avant ou après le lancer du but, il est interdit de supprimer, déplacer ou écraser un obstacle quelconque (pierre, sable, feuille, etc...) se trouvant sur le terrain de jeu.

Le joueur appelé à jouer, et lui seul, est autorisé à tâter sa donnée au maximum 3 fois, mais en respectant le principe ci-dessus.

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

- 1) Avertissement.
- 2) Annulation de la boule jouée ou à jouer.
- 3) Disqualification des 2 équipes en cas de connivence.
- 4) Disqualification du joueur fautif.

Tout joueur dispose d'une durée maxima de 1 minute pour lancer sa boule.

Art. 7. — Tout objet ou obstacle déplacés seront remis en place si ce fait n'a pas été provoqué par le but ou une boule jouée de la partie en cours.

Art. 8. — Tout objet étranger sera immédiatement enlevé, laissé par mégarde sur le terrain de jeu, il sera considéré comme obstacle naturel, mais à tout moment, pourra en être retiré. Il est dans l'intérêt des deux équipes de surveiller l'application de cet article.

Les joueurs de la rencontre peuvent exiger à tout instant que les spectateurs s'écartent de la zone de jeu et évacuent la piste.

B/ CERCLE

Art. 9. — Le lancer du but est tiré au sort.

La première boule d'une mène est lancée par un joueur de l'équipe qui a gagné le tirage au sort ou la mène précédente.

Art. 10. — N'importe quel joueur de l'équipe lançant le but, choisit le point de départ et trace sur le sol un cercle tel que les pieds puissent s'y poser entièrement (0,35 m à 0,50 m de diamètre), et à 1 m de tout obstacle. Le lancer du but par le joueur d'une équipe, n'implique pas pour celui-ci l'obligation de pointer le premier. Les pieds doivent être à l'intérieur du cercle, et ne pas mordre sur celui-ci. Il ne peut sortir du cercle, que lorsque la boule a touché le sol. Toute boule jouée contrairement à ce qui précède sera annulée.

Les mutilés d'un membre inférieur sont exceptionnellement autorisés à placer une jambe à l'extérieur du cercle.

L'infirmité d'un joueur doit être signalée sur la licence.

Les joueurs qui se tromperaient de cercle, recevront pour la première fois un avertissement, la seconde fois l'annulation de la boule, et la troisième fois, la disqualification.

C/ BUT

1. GÉNÉRALITÉS

Art. 11. — Les buts sont exclusivement en bois. Leur diamètre doit être compris entre 25 mm (minimum) et 35 mm (maximum).

Ils ne pourront pas être changés dans le courant de la partie.

Art. 12. — Si un but se casse en deux ou plusieurs morceaux, le plus gros morceau compte seul pour la marque. Le but sera remplacé immédiatement par un but de même diamètre.

2. LANCER du BUT.

Art. 13. — Pour que le but lancé par un joueur soit valable, il faut :

- 1) Que la distance le séparant du bord le plus rapproché du cercle de lancement soit de :
 - 5 m au minimum et 9 m au maximum pour les Cadets.
 - 6 m au minimum et 10 m au maximum pour les Juniors.
 - 6 m au minimum et 10 m au maximum pour les Seniors.
- 2) Que le cercle de lancement soit à 1 m minimum de tout obstacle.
- 3) Que le but soit à 1 m au 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 en parallèle sont placés au bord intérieur du cercle et dont le corps est absolument droit. Si le lancer est réglementaire, le but ne pourra être en aucun cas déplacé ou relancé.

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

Les adversaires doivent contrôler la distance par une ligne allant du but au bord du cercle le plus rapproché. L'équipe qui a perdu le but après les trois premiers jets conserve la priorité pour le pointage de la première boule.

Art. 14. — Après le jet du but, demander l'acceptation de l'adversaire sur la validité avant l'envoi de la première boule Il est interdit de mouiller le but.

3. BUT ARRÊTÉ.

Art. 15. — Le but lancé par un joueur et arrêté dans sa course par un autre joueur n'est pas bon. Il est dans ce cas relancé sans que ce jet compte dans les 3 jets du but prévus à l'article précédent.

Si le but lancé par un joueur est arrêté dans sa course par un spectateur ou pour toute autre cause, il conserve sa position lorsque cette dernière est réglementaire. Dans la négative, il sera relancé sans que ce jet compte dans les 3 jets autorisés.

Art. 16. — Si le but frappé ou déplacé par une boule est arrêté :

- 1) Par l'arbitre ou un spectateur ou par tout objet étranger immobilisé ou en mouvement sur le terrain de jeu, il conserve sa position.
- 2) Par un coéquipier du tireur, le but est remis à sa place primitive ou maintenu à sa nouvelle place, au gré de l'équipe adverse.
- 3) Par un joueur de l'équipe adverse.

L'équipe lésée a le choix :

- 1) laisser le but à sa place nouvelle,
- 2) remettre le but à sa place primitive,
- 3) placer le but dans le prolongement d'une ligne allant de sa place primitive à sa nouvelle place, mais uniquement en terrain de jeu.

4. BUT PERDU

Art. 17. — Le but est perdu dans les 6 cas suivants :

- 1) Quand après avoir été lancé, le but ne se trouve pas dans les limites prévues à l'Art.

13.

N.B. - Si le but traverse le terrain où se déroule une autre partie les endroits où se sont immobilisés le but ou les boules seront marqués. La partie continuera dès que la mène voisine sera terminée.

- 2) Lorsqu'il est masqué par un obstacle quelconque. Toutefois, le but masqué par une boule n'est pas perdu.
- 3) Lorsqu'il n'est pas visible du joueur dont les pieds sont placés au bord intérieur du cercle et dont le corps est absolument droit.
- 4) Quand, au cours du jeu, le but revient dans le cercle de lancer.
- 5) Quand le but déplacé est introuvable.
- 6) Si après avoir été frappé le but passe dans sa course en terrain interdit pour revenir finalement en terrain de jeu, le but est nul.

Art. 18. — Si au cours d'une mène, le but est perdu, mais non introuvable, trois cas se présentent :

- 1) Il reste des boules à jouer à chaque équipe. Alors la mène est nulle et à refaire.
- 2) Il reste des boules en mains à une seule équipe. Alors les boules les plus proches du but comptent pour la marque à la condition de se trouver sur le terrain de jeu autorisé. Pour éviter toute discussion quant au point de sortie exact du but, il est décidé de déterminer ce point de sortie en traçant une ligne droite théorique entre l'extrémité du rond et le but ; le point de jonction de cette ligne avec la ligne de perte (terrain autorisé) sera obligatoirement le point de sortie du but. Toutes les boules doivent être jouées en terrain autorisé. Celles jouées en terrain interdit ne comptent pas pour la marque,
- 3) Les deux équipes n'ont plus de boules à jouer. Alors les boules se trouvant le plus près du but comptent pour la marque.
- 4) Si au cours d'une mène le but est introuvable, deux cas se présentent :
 - 1er cas** — Il reste ou non des boules en mains aux deux équipes, alors la mène est nulle.
 - 2me cas** — Il reste des boules à une seule équipe, alors cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.

5. BUT DEPLACÉ.

Art. 19. — 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 initiale. Il en va de même si le but est accidentellement déplacé par un spectateur ou par une boule ou un but provenant d'un autre jeu. Pour éviter toute contestation, les joueurs ont intérêt à marquer le but.

D / BOULES

1. GÉNÉRALITÉS.

Art. 20. — Les joueurs se serviront de boules métalliques.

Elles devront avoir un diamètre compris entre 7 cm minimum et 8 cm maximum. Les boules ne doivent être ni plombées ni truquées.

Art. 21. — Les joueurs ont intérêt à s'assurer que les boules de leurs adversaires sont

conformes au règlement. Le joueur coupable d'infraction entraînera la disqualification immédiate de son équipe sans préjudice des sanctions qui seront prises à rencontre du fautif (boules plombées, sablées, mercurées, etc...).

Art. 22. — Il est interdit aux joueurs de changer de boules en cours de partie, sauf au cas où une boule se casserait en deux ou plusieurs morceaux, le plus gros comptant seul pour la marque. Il y aura remplacement de la boule cassée par une boule identique ou de diamètre avoisinant (avis du Jury).

2. LANCER DE LA BOULE.

Art. 23. — Nul ne peut par essais, lancer sa boule dans le jeu. Toute boule lancée ne peut être rejouée. Toutefois, doivent être rejouées les boules arrêtées dans leur course par une boule ou un but provenant d'un autre jeu et également, pourront être rejouées, celles arrêtées par un joueur de l'équipe adverse.

Art. 24. — Il est interdit de mouiller intentionnellement les boules.

Art. 25. — Pendant le temps nécessaire 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. Ils devront occuper une position telle qu'ils ne puissent en aucune façon le gêner.

Seuls, les partenaires du joueur peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancer, pour indiquer la donnée.

Les concurrents qui n'observent pas ces prescriptions peuvent être exclus de la compétition si, après un avertissement de l'arbitre, ils persistent dans leur manière de faire.

Art. 26. — Le joueur qui joue une boule autre que l'une des siennes, reçoit un avertissement. La boule jouée est valable pour le coup, mais doit être remplacée immédiatement.

En cas de récidive au cours d'une partie, la boule du joueur fautif est annulée et tout ce qu'elle a déplacé est remis en place ; il est interdit à ce joueur de jouer une autre boule en remplacement de la boule annulée.

Art. 27. — Lorsque deux boules, appartenant chacune à une équipe, touchent le but, ou étant les plus proches du but, sont à égale distance de ce dernier, le résultat de la mène est nul s'il n'y a plus de boules à jouer.

Si les deux équipes disposent de boules, il appartient à celle qui a joué la dernière boule de jouer, puis à l'équipe adverse et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit gagné par l'une d'elles.

3. BOULES ARRÊTÉES.

Art. 28. — Si une boule est arrêtée dans sa course :

- 1) Par l'arbitre ou un spectateur, elle conserve sa position à son point d'immobilisation.
- 2) Par un joueur de l'équipe à laquelle elle appartient, elle est nulle.
- 3) Par un joueur de l'équipe adverse, elle peut, au gré du joueur, être rejouée ou laissée à son point d'immobilisation.
- 4) Par tout objet étranger en mouvement (but, boules, etc...) ; elle sera placée au point

d'impact.

Par contre, si la boule vient d'être lancée et est arrêtée dans sa course entre le cercle et le but (boule pointée) ou entre le cercle et la boule visée (boule tirée ou jouée en appui), elle devra être rejouée.

Art. 29. — Le joueur arrêtant volontairement une boule en mouvement en vue de fausser la partie, est disqualifié.

4. BOULES PERDUES.

Art. 30. — Une boule est considérée comme perdue :

- 1) Si elle est lancée dans des conditions non règlementaires.
- 2) Si sa course s'arrête en terrain interdit ou dont la trajectoire passe en terrain interdit.
- 3) Si elle revient dans le cercle.

Art. 31. — Toute boule perdue de la partie en cours ainsi que les boules des parties voisines sont considérées comme objets étrangers.

Il est de l'intérêt des joueurs, d'enlever immédiatement du jeu, les boules perdues ou étrangères.

5. BOULES DÉPLACÉES.

Art. 32. — Si une boule arrêtée vient à se déplacer en raison du vent ou de l'inclinaison du terrain par exemple, elle est remise à son point de départ.

Pour éviter toute contestation, les joueurs ont intérêt à marquer les boules.

Art. 33. — Toute boule enlevée ou déplacée par un joueur avant la fin de la mène en cours, sera replacée : en cas de litige, la position sera déterminée au détriment de l'auteur, après consultation éventuelle de l'arbitre.

E/ ATTRIBUTION DU POINT

Art. 34. — Pour la mesure d'un point, il est autorisé d'enlever momentanément, après marquage, les boules et les obstacles situés entre le but et la boule mesurée. Après mesure, les boules et les obstacles enlevés sont remis à leur place. Si les obstacles ne peuvent être enlevés, la mesure du point est faite à l'aide d'un compas.

Art. 35. — Tout objet qui, sans toucher le sol est adhérent à la boule ou au but, compte pour la mesure s'il se trouve exactement au point normal de mesure.

Art. 36. — La mesure d'un point incombe au joueur ayant joué le dernier ou à un de ses coéquipiers. Les adversaires ont toujours le droit de mesurer après l'un de ces joueurs. Si la mesure d'un point donne lieu à contestation, l'arbitre est consulté et sa décision est définitive.

Art. 37. — Le point est perdu pour l'équipe dont le joueur, en mesurant, déplace le but ou une boule au détriment de l'équipe adverse.

Art. 38. — Si lors de la mesure d'un point, l'arbitre remue ou déplace le but ou une boule, et si après une nouvelle mesure le point demeure à l'équipe estimée primitivement gagnante, l'arbitre se prononce en toute équité.

Il en va de même dans l'hypothèse où, après une nouvelle mesure, le point ne demeure pas à l'équipe estimée primitivement gagnante ; la boule sera considérée comme nulle.

Art. 39. — Si après avoir mesuré un point au jugé, ou avec un appareil quelconque, un joueur ou son co-équipier joue une boule, la boule de l'adversaire est estimée meilleure durant toute la mène, que celle qui lui a été comparée à moins de déplacement ultérieur de l'une ou l'autre de ces boules.

Les co-équipiers du joueur qui a joué, après mesure faite, sont solidaires de ce dernier. Aucune réclamation n'est admise à ce sujet.

Art. 40. — En fin de mène, les jeteurs ne peuvent enlever le but ou les boules avant que les points contestés ne soient attribués. Pour le cas où prématurément une boule ou le but seraient enlevés, les points litigieux seraient accordés à l'adversaire.

Art. 41. — Pour être admise, toute réclamation doit être faite à l'arbitre après chaque coup. Dès que le coup suivant aura commencé, aucune réclamation ne sera admise. Aucune boule laissée sur le terrain ne pourra être contestée si la boule suivante est lancée.

Il est de l'intérêt des joueurs de surveiller les boules adverses, de même licence, terrain de jeu, etc...

F/ ÉQUIPES ABSENTES OU INCOMPLÈTES

Art. 42. — Au moment du tirage au sort des rencontres et de la proclamation des résultats de ce tirage, les joueurs doivent être présents à l'appel de leur nom.

Un quart d'heure après la fin de la proclamation des résultats, l'équipe absente du terrain de jeu est pénalisée d'un point.

Passé ce délai d'un quart d'heure, la pénalité s'accroît d'un point par dix minutes de retard.

Est déclarée battue par forfait, l'équipe qui ne se présente pas sur le terrain de jeu dans l'heure suivant la fin de la proclamation des résultats du tirage au sort.

Une équipe incomplète a la faculté de jouer sans attendre son joueur absent, mais elle ne dispose pas des boules de ce joueur.

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 compétition, il perd tout droit de participer à celle-ci.

Le remplacement d'un joueur est interdit après la proclamation du tirage au sort des premières rencontres.

G/ TERRAIN MARQUÉ

Art. 43. — Les joueurs peuvent être tenus de jouer sur un terrain limité par le Comité d'organisation.

La délimitation étant faite de tous les côtés par une corde fixée à même le sol.

Les dimensions de ces jeux seront de 2,5 m sur 12 m au minimum ; ces dimensions sont

portées à 3 m x 15 m pour les Championnats officiels.

Ils devront être obligatoirement numérotés.

Les demi-finales et finales se joueront sur la largeur de 2 terrains.

Le cercle de départ devra être tracé à une distance minimum de 10,50 m de limite opposée, le joueur traçant le cercle doit se reculer pour que ces distances minima soient respectées, ceci en cours de partie également.

Si deux terrains de jeux sont tracés par les organisateurs d'un concours et comportent une limite commune, les boules sortant d'un terrain et s'immobilisant sur l'autre terrain sont bonnes ; il en va de même pour le but.

A la mène suivante, les équipes continuent la partie sur le terrain qui leur a été primitivement assigné.

H/ DÉCISION DU JURY

Art. 44. — Toute entente conclue entre deux équipes est formellement interdite et sera sévèrement sanctionnée par l'exclusion immédiate des équipes coupables.

Art. 45. — 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 pour lui ou pour son équipe, de sévères pénalités, qui seront proposées par le Jury. Dans les cas très graves, le retrait immédiat de la licence du ou des joueurs pourra être demandé par le Jury qui la transmettra au Comité de Zone ou à la Fédération Nationale du joueur avec un rapport détaillé des faits, ainsi qu'une attestation du Jury responsable de la compétition.

Art. 46. — Les joueurs doivent se conformer strictement aux articles du présent Règlement ; toute interprétation contraire entraînera la disqualification immédiate des équipes fautives.

Art. 47. — Les arbitres désignés par les Fédérations Internationales, Nationales, la Commission d'Arbitrage ou les Comités de Zone, sont chargés de veiller à la stricte application du Règlement, tant au point de vue moral, qu'au point de vue technique. Tous cas non prévus par le présent Règlement sont soumis à l'examen des arbitres ou du Jury. Les décisions prises par les Arbitres et le Jury sont irrévocables et sans appel.

*

* *

Le présent règlement pourra subir toutes modifications susceptibles d'en améliorer sa compréhension, sa portée et son application.