

# Règlement officiel du JEU DE PETANQUE

## RÈGLES GENERALES (1974)

**Article premier.** — Le jeu de Pétanque est un jeu d'équipe qui oppose :

- 3 joueurs à 3 joueurs (triplettes).
- 2 joueurs à 2 joueurs (doublettes).

Il peut aussi opposer :

- 1 joueur à 1 joueur (tête-à-tête).

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

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

Dans le jeu en tête-à-tête, chaque joueur dispose de 3 boules.

**Art. 2.** — Le jeu de Pétanque se joue avec des boules agréées par la Fédération et répondant aux caractéristiques suivantes.

- a) Les boules doivent être métalliques.
- b) Les boules doivent avoir un diamètre compris entre 7,05 cm (minimum) et 8 cm (maximum).
- c) Les boules doivent avoir un poids compris entre 0,620 kg (minimum) et 0,800 kg (maximum). Le Label (marque du fabricant) et le chiffre du poids doivent être gravés sur les boules et toujours lisibles.
- d) Les boules ne doivent être ni plombées, ni sablées et, de façon générale ne doivent pas être truquées, ni subir aucune transformation ou modification après fabrication par le fabricant agréé par la Fédération.

Le joueur coupable de l'infraction d) s'expose au retrait de sa licence pour une période de 15 ans au minimum (cas de boules plombées, sablées, modifiées et d'une façon générale truquées), sans préjudice d'autres sanctions par la Commission Nationale de discipline, tant pour le joueur coupable que pour ses co-équipiers.

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 exposées en a) b) c), le joueur doit la changer et son équipe continue la partie avec le score 0.

S'il est avéré qu'une réclamation vis-à-vis des boules de l'adversaire est sans fondement, le joueur ou l'équipe sera pénalisé de 3 points qui s'ajouteront au score de l'adversaire.

L'Arbitre et le Jury peuvent toujours, et à tout moment du jeu, procéder à des examens de contrôle des boules d'un ou de plusieurs joueurs.

Dans le cas de boules radiographiées, ou ouvertes, la responsabilité du demandeur est engagée et le préjudice causé est à sa charge.

Dès le début de la partie, les joueurs ont intérêt à s'assurer que leurs boules et celles de leurs adversaires répondent aux normes imposées.

Les réclamations pour le contrôle des boules ne sont reçues qu'entre deux mènes. Faites après la fin de la partie elles ne sont pas admises.

Les buts sont exclusivement en bois. Leur diamètre doit être compris entre 25 mm (minimum) et 35 mm (maximum). Les buts en bois peints en blanc sont autorisés.

**Art. 3.** — Avant le début d'une compétition, chaque joueur doit présenter sa licence. Il doit aussi la présenter sur demande de l'arbitre, ou en début de partie sur demande de l'adversaire.

La licence doit être signée par le Président de la Société et par lui-même et munie d'une photographie estampillée par le cachet de la Société. En outre, la licence doit comporter au verso le cachet du Comité Départemental.

Pour les championnats de France, la photo doit être estampillée par le cachet du Comité

Départemental.

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

**Art. 4.** — 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,
- 2) Le but est introuvable.

Si une boule se casse en deux ou plusieurs morceaux, le plus gros morceau compte seul pour la marque s'il n'y a plus de boules à jouer. Le remplacement de la boule cassée par une boule identique ou une autre paire de boules est obligatoire à partir de la mène suivante.

S'il y a des boules à jouer, le plus gros morceau de boule est immédiatement remplacé par une boule de diamètre analogue ou avoisinant à celui de la boule cassée.

Les mêmes règles s'appliquent pour le but.

## JEU

**Art. 5.** — Le jeu de Pétanque se joue sur tous terrains. Toutefois, les joueurs peuvent être tenus de jouer sur un terrain limité par le Comité d'Organisation ou par l'Arbitre. Dans ce cas, le terrain de jeu doit mesurer 4 mètres au moins de largeur et 15 mètres au moins de longueur.

Les parties se jouent en 13 points avec possibilité de faire disputer les parties de quadrage en 11 points.

**Art. 6.** — Les joueurs se rendent sur le terrain de jeu qui leur a été affecté et tirent 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 tel que les pieds puissent s'y poser entièrement (0,35 m à 0,50 m de diamètre) et à un mètre de tout obstacle.

Les pieds doivent être à l'intérieur du cercle et ne pas mordre sur celui-ci. Ils ne doivent en sortir, ou être levés, que lorsque la boule a touché le sol. Les mutilés d'un membre inférieur sont exceptionnellement autorisés à placer un pied à l'extérieur du cercle.

Le lancer du but par un joueur d'une équipe n'implique pas pour celui-ci l'obligation de pointer le premier.

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

**Art. 7.** — 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 mètres minimum et 9 mètres maximum pour les CADETS,
  - 6 mètres minimum et 9 mètres maximum pour les JUNIORS,
  - 6 mètres minimum et 10 mètres maximum pour 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 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 la distance réglementaire maximum.

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 ou se situait le but, jusqu'à obtenir la distance maximum de lancement.

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 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.

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

**Art. 8.** — Si le but lancé est arrêté par un joueur, un spectateur, un animal ou tout objet mobile, il n'est pas bon et est relancé sans que ce jet compte pour les 3 jets autorisés.

Si après le jet du but une première boule est jouée, l'adversaire a encore le droit de contester sa position réglementaire. Si la contestation est reconnue valable, le but est relancé, et la boule rejouée.

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

**Art. 9.** — 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'article 7.
- 2) Quand au cours d'une mène le but est déplacé sur un terrain interdit. Le but à cheval sur une limite de jeu est bon. Est considéré terrain interdit la flaque d'eau sur laquelle le but flotte librement.
- 3) Quand se trouvant en terrain autorisé, le but déplacé n'est pas visible du cercle, suivant article 7. Toutefois, le but masqué par une boule n'est pas perdu.
- 4) Quand au cours du jeu il revient dans le cercle de lancement.
- 5) Quand le but est déplacé à plus de 40 mètres du cercle de lancement.
- 6) Quand le but déplacé est introuvable.

**Art. 10.** — Après avoir lancé le but, il est interdit aux joueurs de supprimer, déplacer ou écraser un obstacle quelconque (pierre, sable, feuille, etc...) se trouvant sur le terrain de jeu. Toutefois, le joueur qui s'apprête à jouer, peut ou non boucher le trou qui aurait été fait par la boule jouée précédemment.

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, après que le but ait été marqué.

Le joueur appelé à jouer, et lui seul, est autorisé à « tâter » sa donnée, mais en respectant les règles 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) Une mène de suspension au joueur fautif.
- 4) Disqualification de l'équipe fautive,
- 5) Disqualification des deux équipes en cas de connivence.

**Art. 11.** — 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.

Il en va de même si le but est déplacé accidentellement par un joueur, un spectateur, une boule ou un but provenant d'un autre jeu, un animal, ou par tout objet mobile.

Pour éviter toute contestation, les joueurs DOIVENT marquer le but. Aucune réclamation ne sera admise pour les boules ou le but non marqués.

Le but qui se trouve dans une flaque d'eau est valable dès lors qu'il ne flotte pas librement (voir article 9).

**Art. 12.** — Si le terrain de jeu n'est pas limité, et si, au cours d'une mène, le but se déplace dans un autre terrain de jeu également non limité, 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 utilisant l'autre terrain de jeu, pour finir leur mène.

Les joueurs concernés par l'application de cet article doivent faire preuve de patience et de courtoisie.

Le cas du but déplacé d'un terrain de jeu tracé dans un autre terrain de jeu tracé, est réglé à l'article 18.

**Art. 13.** —

- 1) Si au cours d'une mène le but est perdu mais non introuvable, trois cas se présentent :
  - a) Il reste des boules à jouer à chaque équipe. Alors la mène est nulle.
  - b) Il reste des boules en mains à une seule équipe. Alors les boules les plus proches du but comptent pour la marque à condition de ne pas se trouver en terrain interdit, et toutes les boules doivent être jouées en terrain autorisé.
  - c) Les deux équipes n'ont plus de boules à jouer. Alors les boules se trouvant le plus près du but, en terrain non interdit, comptent pour des points.
- 2) Si au cours d'une mène le but perdu est introuvable, 3 cas se présentent :
  - a) Il reste des boules à jouer à chaque équipe. Alors la mène est nulle.
  - b) Il reste des boules à une seule équipe. Alors cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.
  - c) les deux équipes n'ont plus de boules en mains. Alors la mène est nulle.

**Art. 14.** —

- 1) Si le but frappé est arrêté par un spectateur ou par l'arbitre, il conserve sa position.
- 2) S'il est arrêté par un coéquipier du tireur, le but est remis à sa place primitive ou maintenu à sa nouvelle place, au gré de l'adversaire.
- 3) Si le but est arrêté par un adversaire du joueur qui l'a frappé, l'équipe lésée a le choix entre :
  - a) laisser le but à sa place nouvelle ;
  - 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 par l'adversaire, mais uniquement en terrain de jeu.

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, et il y a lieu d'appliquer les dispositions de l'article 13 (1).

**Art. 15.** — Lorsque au cours d'une mène le but a quitté le terrain de jeu autorisé, il est relancé, à la mène suivante, du point où il se trouvait lorsqu'il a quitté le terrain de jeu. Sous réserve que (Art 7) :

- a) Le cercle puisse être tracé à un mètre de tout obstacle,
- b) Le lancer du but puisse se faire à la distance réglementaire.

## **BOULES**

**Art. 16.** — 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.

Le joueur ne doit s'aider d'aucun objet, ni tracer de traits, pour porter sa boule ou pour marquer sa donnée.

Il est interdit de mouiller les boules ou le but.

**Art. 17.** — Pendant le temps réglementaire 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, les partenaires du joueur peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancer, pour montrer la donnée.

Les adversaires doivent se tenir du côté du but ou en arrière du joueur et à une distance de 2 mètres au moins de l'un ou de l'autre.

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

**Art. 18.** — Toute boule lancée ne peut être rejouée. Toutefois, doivent être rejouées les boules arrêtées, ou déviées, 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, ou par tout objet mobile (ballon, etc.). Ainsi que celle prévue au 2<sup>e</sup> de l'article 8.

Nul ne peut, pour essai, lancer sa boule dans le jeu.

Par dérogation aux dispositions de l'article 13, si les terrains de jeu sont tracés par les organisateurs et comportent des limites communes, les boules sortant d'un terrain et s'immobilisant sur un autre terrain sont bonnes. Il en va de même pour le but. A la mène suivante, les équipes continuent leur partie sur le terrain qui leur a été désigné.

La boule cachée est bonne dès qu'elle est jouée si elle ne se trouve pas en terrain interdit.

**Art. 19.** — Toute boule est nulle dès qu'elle emprunte, ou qu'elle est projetée en terrain interdit. 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 en place.

**Art. 20.** — Toute boule arrêtée par un spectateur ou par l'arbitre conserve sa position à son point d'immobilisation.

Toute boule arrêtée par un joueur de l'équipe à laquelle elle appartient est nulle.

Toute boule arrêtée par un joueur de l'équipe adverse peut, au gré du joueur, être rejouée ou laissée à son point d'immobilisation.

Le joueur arrêtant volontairement une boule en mouvement est immédiatement disqualifié ainsi que son équipe.

**Art. 21.** — Tout joueur dispose d'une durée maximum de 2 minutes pour lancer sa boule. Le joueur ne respectant pas ce délai encourt les pénalités prévues à l'article 10. Ces mêmes prescriptions s'appliquent pour le lancer du but après chaque mène.

**Art. 22.** — 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 spectateur, un animal ou par tout objet mobile.

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

**Art. 23.** — Le joueur qui joue une boule autre que la sienne reçoit un avertissement : la boule jouée est valable pour le coup mais doit être immédiatement remplacée.

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.

La même règle s'applique pour toute boule jouée d'un cercle autre que celui d'où a été lancé le but.

**Art. 24.** — Toute boule lancée dans des conditions non réglementaires est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place. Toutefois, l'adversaire a le droit de faire appliquer la

règle de l'avantage et d'accepter le coup. Dans ce cas, la boule pointée, ou la boule tirée, est bonne et tout ce qu'elle a déplacé demeure à sa nouvelle position.  
Avant de jouer, le joueur doit effacer de sa boule toute trace de boue ou de dépôt quelconque sous peine des sanctions prévues à l'article 10.

## POINTS ET MESURE

**Art. 25.** — Pour la mesure d'un point, il est autorisé d'enlever 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 enlevés, la mesure du point est faite à l'aide d'un compas.

**Art. 26.** — 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.  
Si la mesure d'un point donne lieu à contestation, l'arbitre est consulté et sa décision est sans appel.

**Art. 27.** — 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 de l'autre de ces boules.

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

**Art. 28.** — Le point est perdu pour l'équipe dont le joueur, en mesurant, déplace le but ou une boule au détriment de l'équipe adverse.

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 la boule estimée primitivement plus proche du but, 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 la boule estimée primitivement gagnante.

Si l'arbitre juge que deux boules appartenant chacune à une équipe sont à égale distance du but, il est fait application des dispositions de l'article 29 suivant.

**Art. 29.** — Lorsque deux boules, appartenant chacune à une équipe, touchent le but, ou étant les plus proches du but sont à égale distance de celui-ci, le résultat de la mène est nul s'il ne reste plus de boules à jouer ; et le but appartient à l'équipe qui a marqué à la mène précédente.

Si une équipe est seule à disposer de boules, elle joue ses boules et marque autant de points que de boules finalement plus proches du but.

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 soit gagné par l'une d'elles. Quand une équipe reste seule à posséder des boules, les dispositions du paragraphe précédent s'appliquent.

**Art. 30.** — Tout corps étranger qui est adhérent à la boule ou au but doit être enlevé avant la mesure du point.

**Art. 31.** — Pour être admise, toute réclamation doit être faite à l'arbitre. Déposée après que le résultat de la partie soit acquis, elle n'est pas prise en considération.

Chaque équipe est responsable de la surveillance de l'équipe adverse (licences, catégorie, terrain de jeu, boules, etc...).

## DISCIPLINE

**Art. 32.** — 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. Passé ce délai d'un quart d'heure, la pénalité s'accroît d'un point par cinq minutes de retard. Est déclarée battue par forfait, l'équipe qui ne s'est pas présentée 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.

**Art. 33.** — 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 ses co-équipiers gagnent cette partie, il pourra participer à la partie suivante sous réserve que la triplète soit nominativement inscrite.

**Art. 34.** — Le remplacement d'un joueur est interdit après la proclamation du tirage au sort des premières rencontres, y compris celles de quadrage.

**Art. 35.** — 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. Si, après l'annonce du début d'une nouvelle phase de la compétition (2<sup>e</sup> tour, 3<sup>e</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. Aucun joueur ne peut s'absenter d'une partie ou quitter les terrains de jeu sans l'autorisation de l'arbitre. Si l'autorisation n'est pas accordée, il est fait application des dispositions des articles 32 et 33.

**Art. 36.** — Le partage des prix est formellement interdit. Toute entente conclue dans ce but est sévèrement sanctionnée par l'exclusion immédiate des équipes coupables, le non enregistrement et la non homologation des résultats éventuellement obtenus.

**Art. 37.** — 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 prix.

La sanction prise à l'égard du joueur fautif peut être appliquée à ses co-équipiers.

Les sanctions 1 et 2 sont administrées par l'arbitre.

La sanction 3 est appliquée par le Comité d'organisation qui, sous 48 heures, fait parvenir, avec son rapport, les prix retenus au Comité Départemental qui décide de leur destination.

En tout état de cause, le Comité directeur fédéral statue en dernier ressort.

**Art. 38.** — Les arbitres désignés pour diriger les compétitions sont chargés de veiller à la stricte application des règlements de jeu et des règlements administratifs qui les complètent.

Tous cas non prévus par le règlement sont soumis à l'arbitre qui peut en référer au Comité d'Organisation du concours. Ce Comité comprend 3 membres au moins et 5 membres au plus. Les

décisions prises pour l'application du présent paragraphe par le Comité et par l'arbitre réunis en jury sont sans appel. En cas de partage des voix, celle de l'arbitre est prépondérante.  
Une tenue correcte est exigée de chaque joueur (le torse nu et les pieds nus ne sont pas admis).  
Tout joueur qui n'observerait pas ces prescriptions serait exclu de la compétition après avertissement de l'arbitre.

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

**N.B. — Ces règlements ont été approuvés par le Congrès National de Toulouse, le 10 janvier 1974.**