

Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal

Direction Technique Nationale

Commission Formation

Centre National de Formation F.F.P.J.P.



# INITIATEUR

## REGLEMENT DE JEU PETANQUE

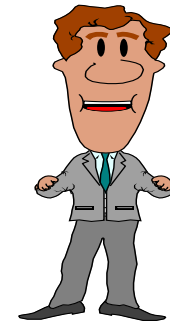
**Version définitive 20 avril 2015**



## **L'ARBITRE**

*L'arbitre est le représentant officiels de la **FFPJP**, Il est habilité à prendre toutes les décisions qu'il jugera utile pour faire respecter le règlement .*

# Nombre de boules par Joueur



# BOULES MÉTALLIQUES

Diamètre :  $\emptyset$  : 8 cm.

↕  
Maximum

Poids : 800 g.

$\emptyset$  : 7,05 cm.

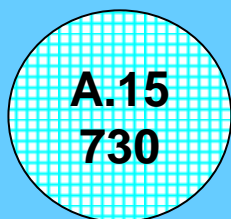
↕  
Minimum

650 g.

**Pour les Benjamins et Minimes  
dans leurs compétitions spécifiques**

***Poids : 600 g.***

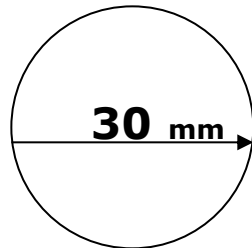
***Diamètre :  $\emptyset$  : 65 mm.***



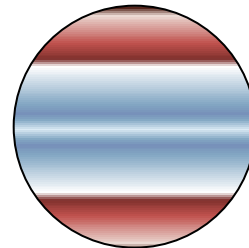
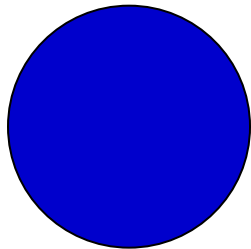
**Poids et label (marque du fabricant)  
OBLIGATOIRES**

## NOUVEAU BUT

- ❑ Il doit être en bois ou en matière synthétique (VMS)
- ❑ Avoir un diamètre de **30 mm (tolérance + ou - 1mm)**



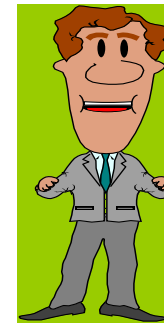
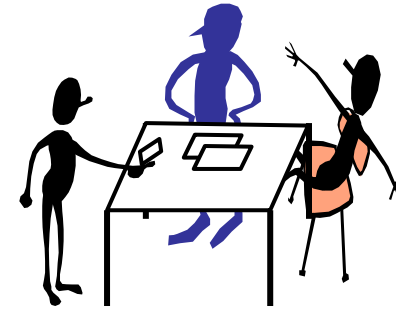
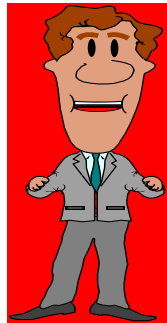
- ❑ Il peut être peint ► une ou plusieurs couleurs



- ❑ Le but peints **NE DOIT PAS POUVOIR ÊTRE RAMASSÉ AVEC UN AIMANT**

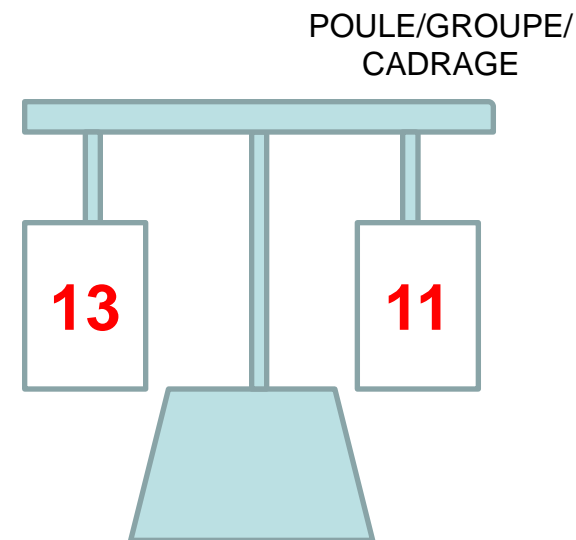
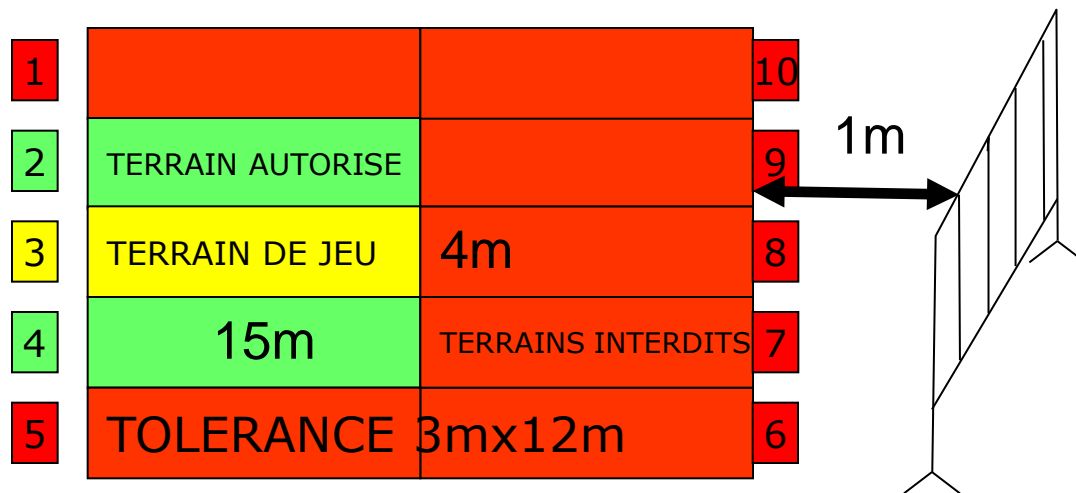
- ❑ Fin 2016-2017, le but devra avoir un poids compris entre 10 et 18 grammes (la date d'application arrivera en temps utile).

## ARTICLE 4 LA LICENCE



**Avant** le début d'une compétition, chaque joueur doit présenter sa licence. Il doit aussi la présenter à toute demande de l'Arbitre ou de son adversaire, sauf si elle a été déposée à la table de marque.

## ARTICLE 5 TERRAIN REGLEMENTAIRE



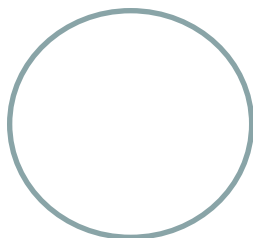
Quand deux équipes sont envoyées sur le terrain n°3, celle qui « gagne » la pièce doit **OBLIGATOIREMENT** tracer le cercle et lancer le but dans le terrain **JAUNE**

En cours de mène, le but et les boules qui sont déplacés sur les terrains 2 et 4, terrains contigus verts clairs, sont **BONS**

Le but et les boules qui sont déplacés sur n'importe lequel des autres terrains tracés, les terrains 1, 5, 6, 7, 8, 9 et 10, ou hors du terrain de jeu, sont **NULS**.

# Art 6 (suite) : VALIDITÉ DU CERCLE DE LANCEMENT

## **CERCLE TRACE**



**diamètre entre 35 cm et  
50cm**

A la fin de la mène, le cercle doit être tracé ou posé autour du but, sauf si la distance réglementaire de lancer du but ne peut être respectée.

L'équipe qui va lancer le but doit effacer tous les cercles de lancement situés à proximité de celui qu'elle va utiliser.

**L'intérieur du cercle peut être nettoyé entièrement, n'importe quand durant la mène, mais devra être remis en l'état à la fin de celle-ci ou, au plus tard, avant de lancer le but de la mène suivante.**

Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit.

Les cercles pliables sont admis si modèle agréés par la FIPJP,

Si l'organisateur propose des cercles, les joueurs sont tenus de les utiliser, idem si proposé par leur adversaire, ils doivent être marqués avant le lancement du but.



## ARTICLE 7

# DISTANCES REGLEMENTAIRES POUR LE LANCER DE BUT



### BENJAMIN

JOUEUR  
AYANT  
**9 ANS**  
et  
**MOINS**

**4 à 7 m**



### MINIME

JOUEUR  
AYANT  
**10 - 11 -  
12 ANS**

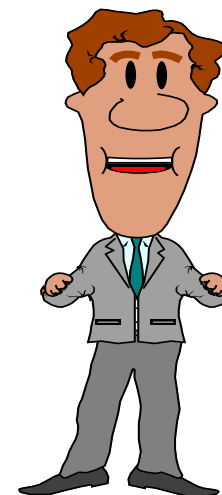
**5 à 8 m**



### CADET

JOUEUR  
AYANT  
**13 - 14 -  
15 ANS**

**6 à 9 m**



### JUNIOR/ SENIORS

JOUEUR  
AYANT  
**16 ou 17  
ANS**

**6 à 10 m**

**DANS L'ANNÉE**

## Art 7 (suite) :

Cercle de lancement à 1m de tout obstacle.

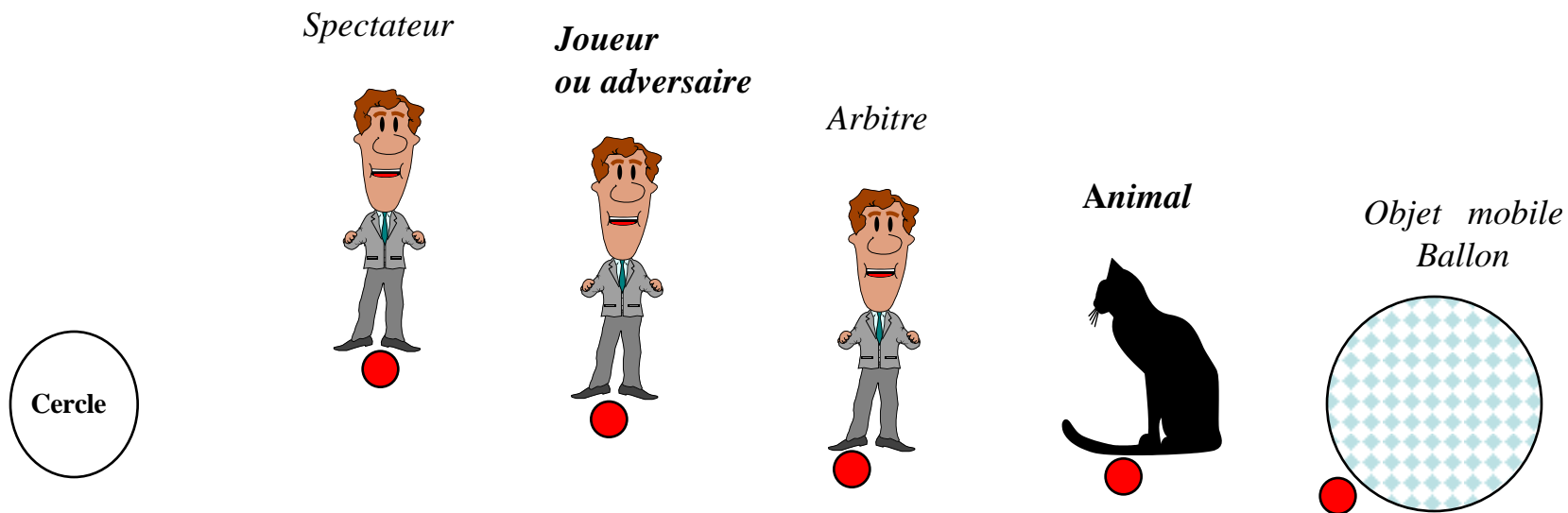
But à 1m de tout obstacle, cette distance est ramenée à 50cm dans les parties en temps limité sauf pour la ligne de fond de jeu.

Si après 3 jets consécutifs par la même équipe, l'adversaire pourra reculer le cercle si le premier recul n'avait pas permis un lancement à toutes les distances.

Le temps maximum pour effectuer les 3 jets est de 1 minute.

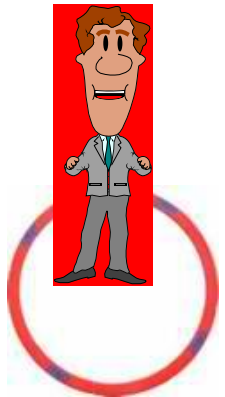
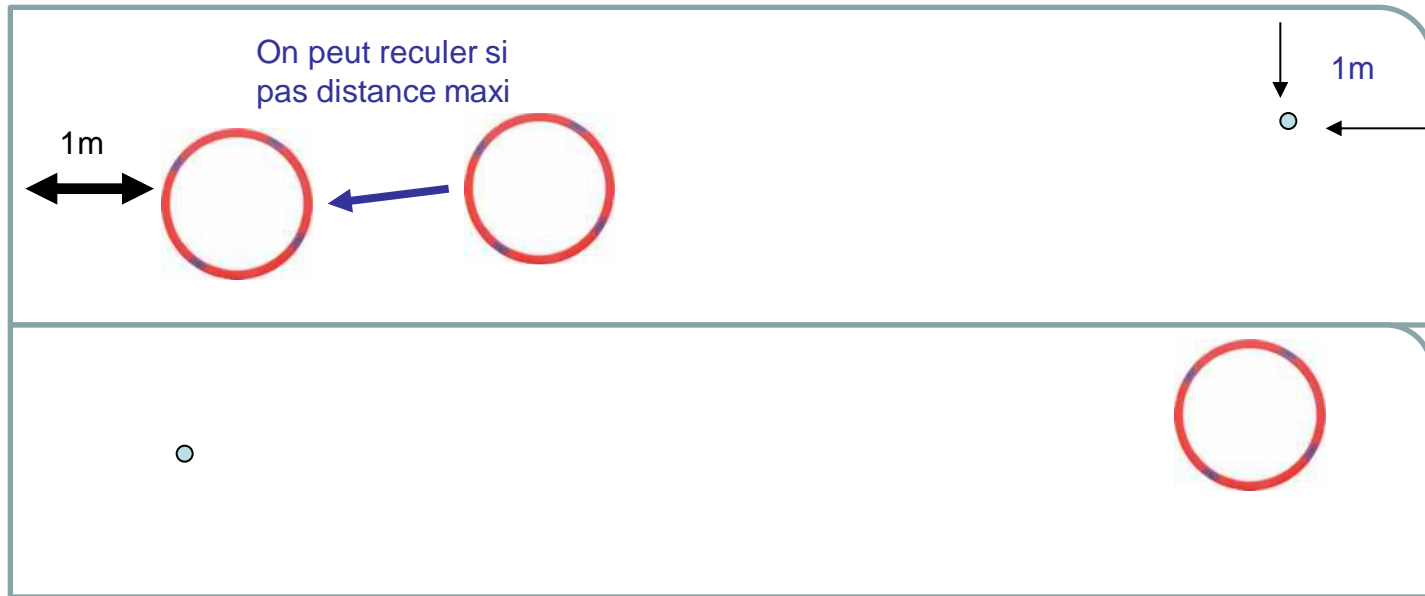
Le but doit être visible de l'intérieur du cercle par le joueur, sont corps absolument droit.

## ARTICLE 8 VALIDITE DU LANCER DE BUT



***Si le but est arrêté, il n'est pas valable et doit être relancé sans que ce jet compte pour les 3 auxquels l'équipe ou le joueur à droit.***

# ARTICLE 8 VALIDITE DU LANCER DE BUT



1. OK

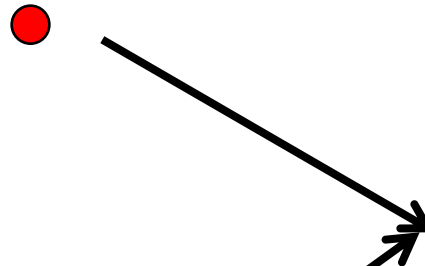
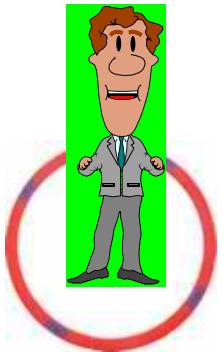
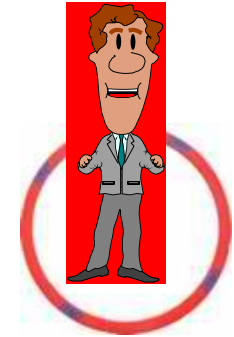
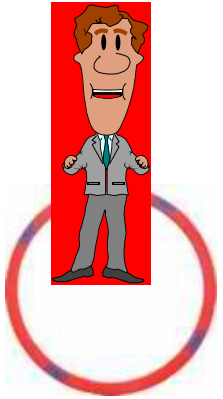


2. OK

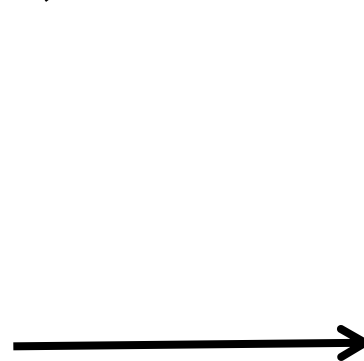
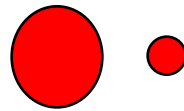


3. OK  
ON JOUE

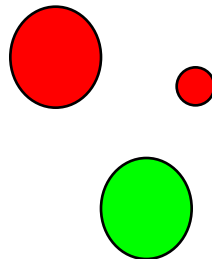
# ARTICLE 8 VALIDITE DU LANCER DE BUT



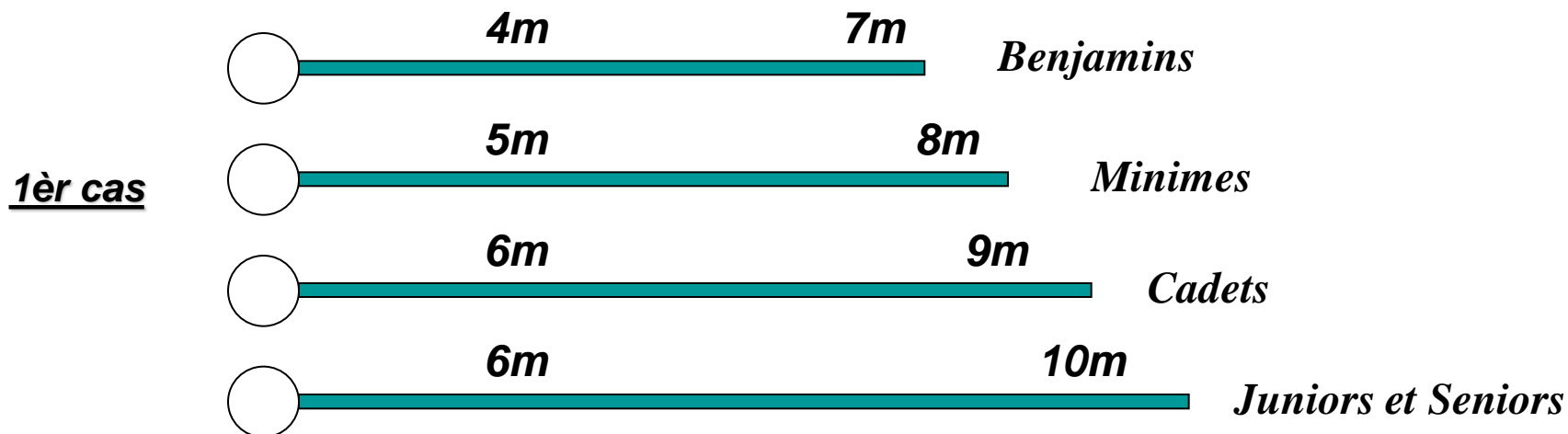
RECLAMATION  
POSSIBLE



RECLAMATION  
IMPOSSIBLE

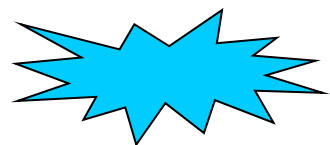
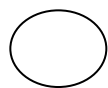


## ARTICLE 9 ANNULATION DU BUT

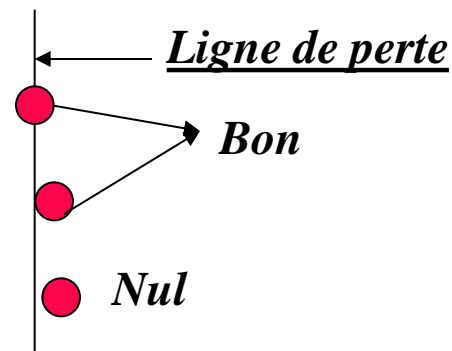


Quand le but est déplacé en terrain interdit même s'il revient en terrain autorisé.

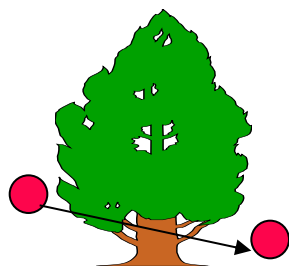
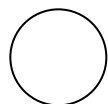
**2<sup>ème</sup> cas**



**Flaque d'Eau**



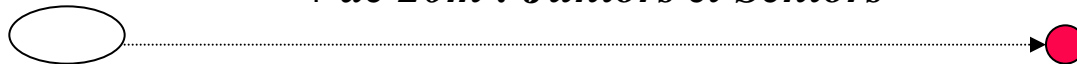
**3<sup>ème</sup> cas**



**But déplacé**

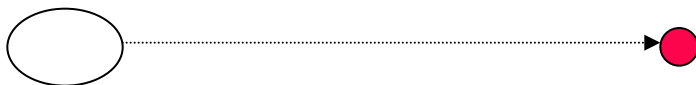
## ARTICLE 9 ANNULATION DU BUT

*+ de 20m : Juniors et Seniors*



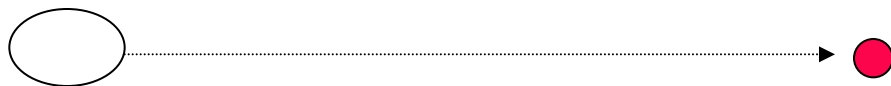
4ème cas

*+ de 15m : Cadets, Minimes et Benjamins*



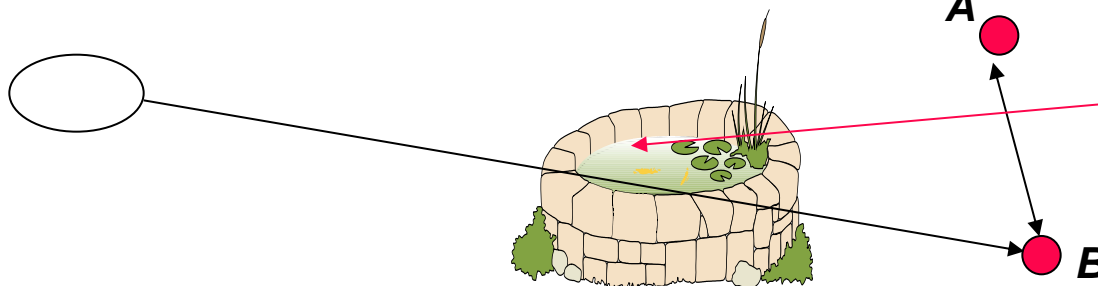
*- De 3m du Cercle*

5ème cas



*??? Introuvable recherche  
Limitée à 5mm*

6ème cas



*Terrain interdit*

7ème cas

*Dans les parties au temps, si le but sort du cadre attribué*

## ARTICLE 10

## DEPLACEMENT DES OBSTACLES

- Il est formellement interdit aux joueurs de supprimer, déplacer ou écraser un obstacle quelconque se trouvant sur le terrain de jeu.
- Toutefois, le joueur appelé à lancer le but est autorisé à tâter une donnée avec l'une de ses boules sans frapper plus de trois fois le sol.
- En outre, celui qui s'apprête à jouer ou l'un de ses partenaires peut boucher un trou qui aurait été fait par une boule jouée précédemment.

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



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

1) Il ou elle est introuvable, le temps de recherche étant limité à cinq minutes.

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

## ARTICLE 11

## BUT MASQUE OU DEPLACÉ

- Si, au cours d'une mène, le but est inopinément masqué par une feuille d'arbre ou un morceau de papier, ces objets sont enlevés.
- Si le but arrêté vient à se déplacer, en raison du vent ou de l'inclinaison du terrain, par exemple, il est remis à sa place primitive, à condition qu'il ait été marqué. Il en va de même si le but est déplacé accidentellement par l'Arbitre, un joueur, un spectateur, une boule ou un but provenant d'un autre jeu, un animal ou tout objet mobile.
- Pour éviter toute contestation, les joueurs doivent marquer le but. Il ne sera admis aucune réclamation impliquant des boules ou un but non marqués.
- Si le but est déplacé par l'effet d'une boule jouée de cette partie, il est valable.

## ARTICLE 12

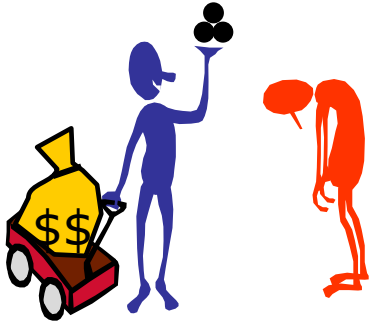
## DEPLACEMENT DU BUT DANS UN AUTRE JEU

- Si, au cours d'une mène, le but est déplacé sur un autre terrain de jeu, limité ou non, le but est bon, sous réserve des dispositions de l'article 9.
- Les joueurs utilisant ce but attendront, s'il y a lieu, la fin de la mène commencée par les joueurs se trouvant sur l'autre terrain de jeu, pour finir la leur.
- Les joueurs concernés par l'application de cet article doivent faire preuve de patience et de courtoisie.
- A la mène suivante, les équipes continuent sur le terrain qui leur a été affecté **et le but est relancé du point où il se trouvait lorsqu'il a été déplacé, sous réserve des dispositions de l'article 7.**

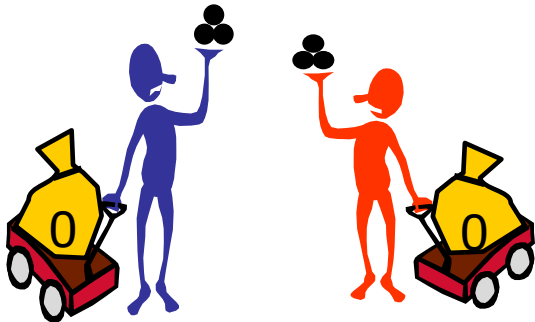
## ARTICLE 13

## REGLE A APPLIQUER SI LE BUT EST NUL

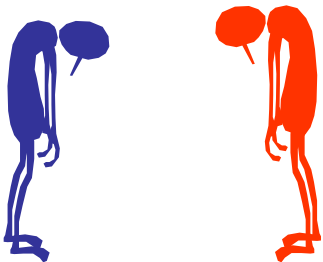
Si, au cours d'une mène, le but est nul, **trois cas** peuvent se présenter :



**1** - Il reste des boules à une seule équipe : cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.



**2** - Il reste des boules à jouer à chaque équipe : la mène est nulle.



**3** - Les deux équipes n'ont plus de boule en main : la mène est nulle.

## ARTICLE 15

## JET DE LA PREMIERE BOULE ET DES SUIVANTES

- La première boule d'une mène est lancée par un joueur de l'équipe qui a gagné le tirage au sort ou qui a été la dernière à marquer.
- Le joueur ne doit s'aider d'aucun objet, ni tracer de trait sur le sol pour porter sa boule ou marquer sa donnée. Lorsqu'il joue sa dernière boule, il lui est interdit de disposer d'une boule supplémentaire dans l'autre main.
- Les boules doivent être jouées une par une.
- Toute boule lancée ne peut être rejouée.
- Toutefois, doivent être rejouées les boules arrêtées, ou déviées involontairement dans leur course entre le cercle de lancement et le but, par une boule ou un but provenant d'un autre jeu, par un animal, par tout objet mobile (ballon, etc...) et dans le cas prévu à l'article 8, deuxième paragraphe.

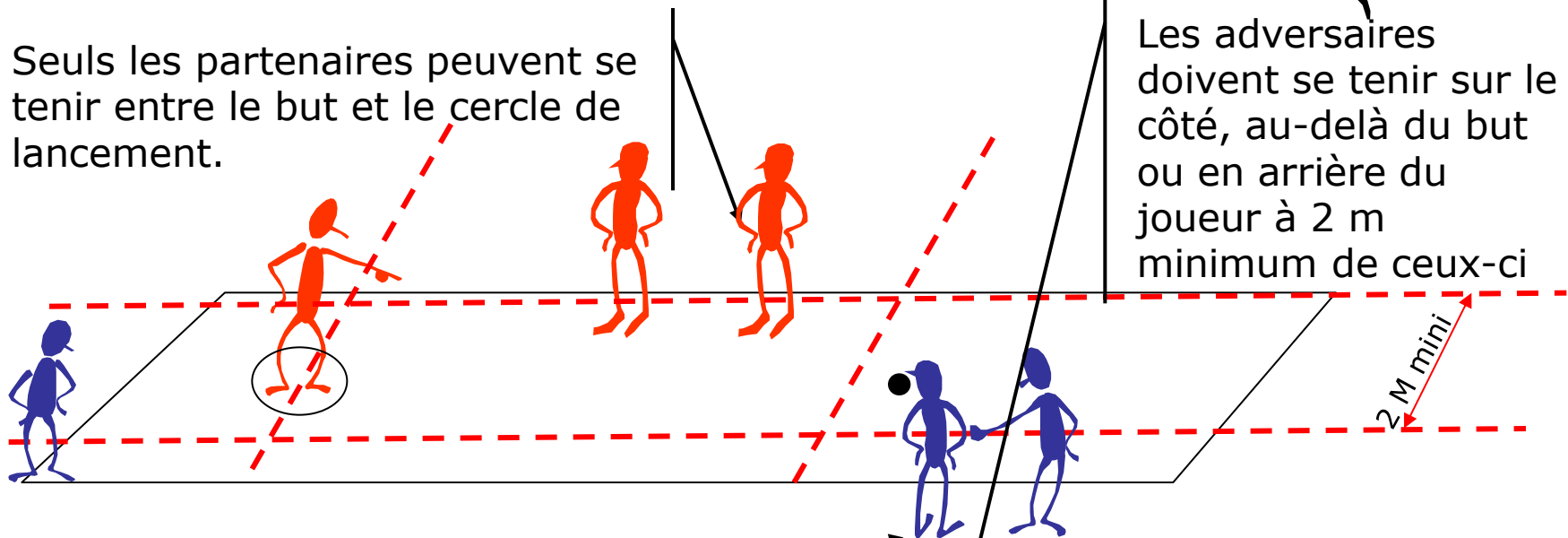
- Avant de lancer sa boule, le joueur doit enlever de celle-ci toute trace de boue ou de dépôt quelconque, sous peine des sanctions prévues à l'article 34.
- Si la première boule jouée se trouve en terrain interdit, c'est à l'adversaire de jouer puis alternativement tant qu'il n'y aura pas de boule en terrain autorisé.
- Si aucune boule ne se trouve plus en terrain autorisé à la suite d'un tir ou d'un appoint, il est fait application des dispositions de l'article 28 relatives au point nul.

## Article 16 – Attitude des joueurs et des spectateurs durant la partie

Pendant le temps réglementaire donné à un joueur pour lancer sa boule, les **spectateurs et les joueurs** doivent observer le plus grand silence.



Seuls les partenaires peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancement.



Les adversaires doivent se tenir sur le côté, au-delà du but ou en arrière du joueur à 2 m minimum de ceux-ci

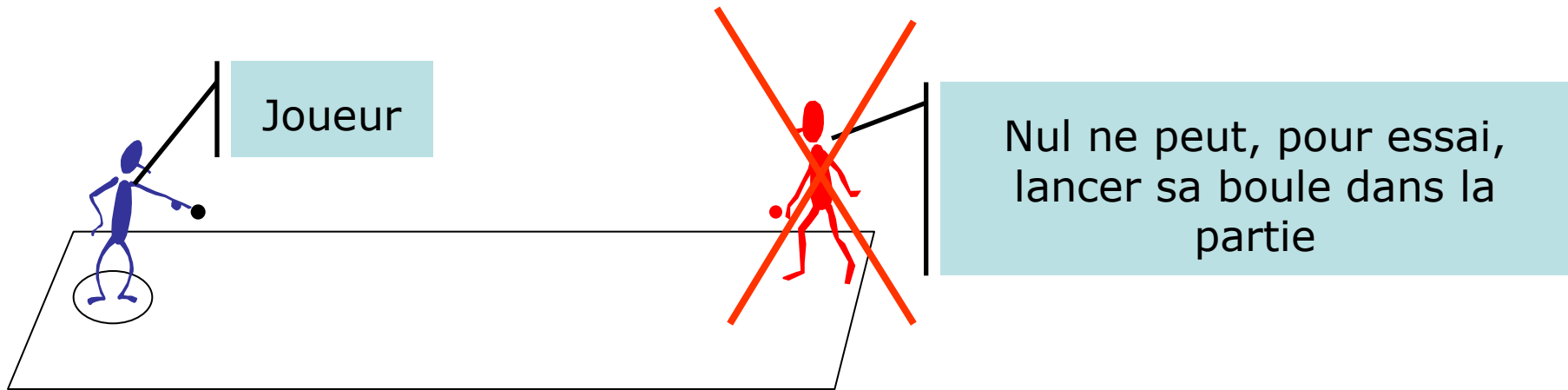
2 M mini

Les adversaires ne doivent ni marcher, ni gesticuler, ni rien faire qui puisse déranger le joueur.

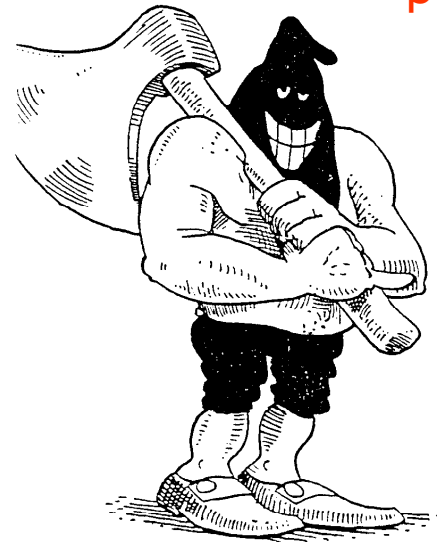
Les joueurs qui n'observeraient pas ces prescriptions pourraient être exclus de la compétition, si, après avertissement de l'Arbitre, ils persistent dans leur manière de faire.



## Article 17 - Lancer des boules et boules sorties du terrain



Les joueurs qui n'observeraient pas cette prescription pourraient être frappés des sanctions prévues à l'article 34.



- 1) Avertissement ;
- 2) Annulation de la boule jouée ou à jouer ;
- 3) Annulation de la boule jouée ou à jouer et de la suivante;
- 4) Exclusion du joueur fautif pour la partie ;
- 5) Disqualification de l'équipe fautive ;
- 6) Disqualification des deux équipes en cas de connivence.



- **Article 19 - Arrêt d'une boule**

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

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

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

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

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

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

## Article 20 – Temps autorisé pour jouer



Dès que le but est lancé, tout joueur dispose d'une durée maximale d'une minute pour lancer sa boule

Ce délai court :

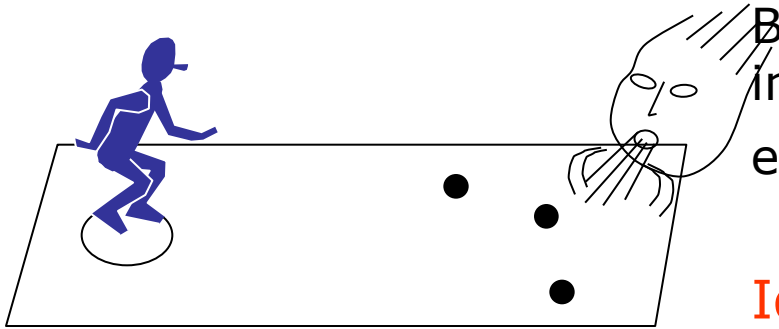
- dès l'arrêt du **but**,
- dès l'arrêt de la **boule** jouée précédemment,
- dès la fin de **mesure** d'un point

**Idem** pour le lancer du **but** c'est-à-dire **1 minute pour les 3 lancers**.



Le joueur ne respectant pas ce délai, encourt des pénalités prévues à l'article 34.

## Article 21 – Boules déplacées



Boule arrêtée déplacée (vent, inclinaison du terrain) : Elle est remise en place **si marquée**.

**Idem** si la boule est déplacée **accidentellement** par :

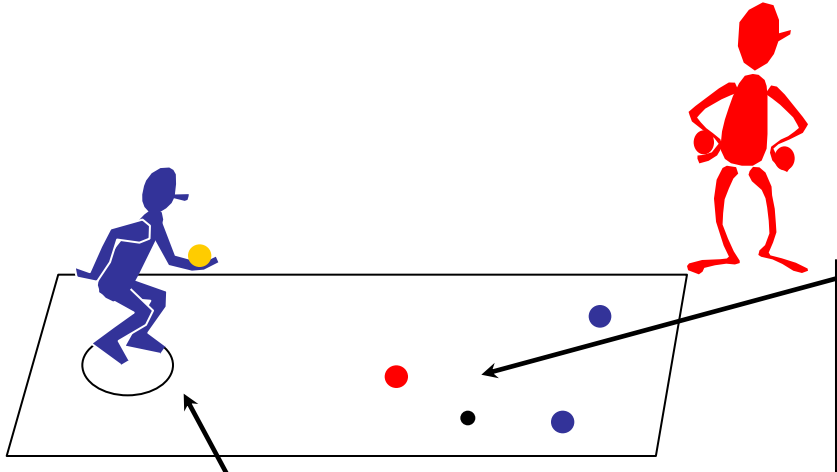
- un arbitre,
- un joueur,
- un spectateur,
- un animal ou tout objet mobile.

Par contre, si une boule est déplacée par l'effet d'une **boule jouée de cette partie**, elle est **valable**.

Pour éviter toute contestation, les joueurs **DOIVENT marquer les boules**

Aucune réclamation ne sera admise pour une boule non marquée et l'Arbitre ne statuera qu'en fonction de l'emplacement des boules sur le terrain.

## Article 22 – Joueur lançant une autre boule que la sienne



La boule jouée est néanmoins valable mais elle doit être **immédiatement remplacée**, éventuellement après mesure faite.

Le joueur qui joue une boule autre que la sienne reçoit un **avertissement**.

En cas de **récidive** au cours de la partie, la boule du joueur fautif est **annulée** et tout ce qu'elle a déplacé est remis en place.

## **Article 23 : Boules jouées hors du cercle**

### **ATTENTION à faire la différence entre:**

- ❖ Un joueur qui « mord » le cercle ...

A qui on donne un avertissement.

#### **Avec**

- ❖ Un joueur qui pointe en dehors du cercle

(à droite, à gauche, devant ou derrière) pour se décaler par rapport à des boules qui le gênent...

A qui on annule directement la boule et on applique les sanctions spécifiques et graduées de l'article 34.

## **Article 25 : Mesure de points**

La mesure d'un point incombe au joueur qui a joué le dernier ou à l'un de ses coéquipiers. Les adversaires ont toujours le droit de mesurer après l'un de ces joueurs.

Quel que soit le rang des boules à mesurer, et le moment de la mène, l'Arbitre peut être consulté et sa décision est sans appel.

Les mesures doivent être effectuées avec des instruments appropriés, chaque équipe devant en posséder un.

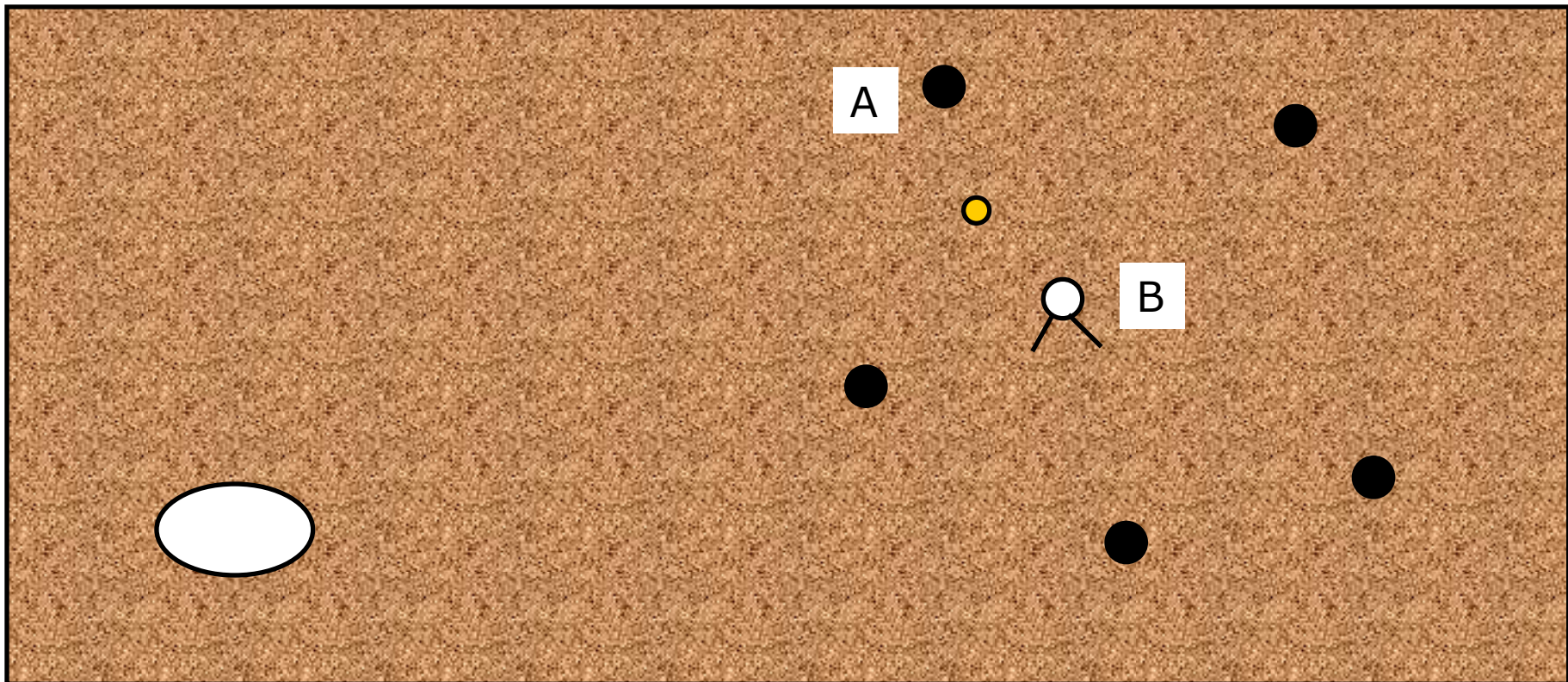
Il est notamment interdit d'effectuer des mesures avec les pieds. **Le joueur ne respectant pas cette prescription encourt les pénalités prévues dans le chapitre « Discipline » article 34.**

## **Article 26 - Boules enlevées**

**Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène** (même celle derrière la ligne de perte).

A la fin d'une mène, toute boule enlevée avant le décompte des points est nulle. Aucune réclamation n'est admise à ce sujet.

Si un joueur ramasse ses boules en terrain de jeu alors qu'il reste des boules à ses partenaires, ces derniers ne seront pas autorisés à les jouer.



**Fin de Mène** : le Joueur ramasse sa boule Blanche (B) :

Combien de point pour l'équipe noire ?

Le décompte n'ayant pas encore été fait

**1 Point Maxi**

**Si point litigieux , la boule blanche aura perdu le point / boule A**



## **Article 27 - Déplacement des boules ou du but**

Le point est perdu par une équipe si l'un de ses joueurs, effectuant une mesure, déplace le but ou l'une des boules litigieuses.

Si, lors de la mesure d'un point, l'Arbitre remue ou déplace le but ou une boule, **il se prononce en toute équité.**

## Article 28: Mène nulle

### *Lorsque la mène est nulle*

- ❖ Soit parce que le point est nul
- ❖ Soit parce qu'il n'y a plus de boules en terrain autorisé

***LE BUT APPARTIENT À L'ÉQUIPE QUI avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.***

Ce n'est plus à celui qui avait lancé le but précédemment.

## Article 29 – Corps étranger adhérent à la boule ou au but



Tout corps étranger qui adhère à la boule ou au but

doit être enlevé **avant** la mesure du point.

# Article 31 : Discipline

## Pénalités pour absence d'une équipe

L' équipe qui sera absente après l'annonce officielle du début de la partie, sera pénalisée de :

- 1 point de pénalité après 15mn de retard
- Au-delà de ce quart d'heure, 1 point par 5mn supplémentaires
- A partir d'1 heure de retard elle est éliminée de la compétition

Ces mêmes pénalités s'appliquent aussi à la reprise des parties suite à une interruption (Intempéries ou repas)

Aucun joueur ne peut s'absenter d'une partie ou quitter les terrains sans l'autorisation de l'arbitre, en tout état de cause cette sortie n'interrompt pas la partie, s'il n'est pas revenu au moment où il doit jouer ses boules, celles-ci sont annulées en raison d'1mn par boule. Toutes les boules doivent se jouer dans le temps d'1mn par boule.

Pour les parties en temps limité le joueur doit avoir joué ses boules avant de

## **Art 31 suite: JOUEUR MALADE**

**En cas d'accident ou de problème médical dûment constaté par un médecin, il pourra être accordé une interruption maximale d'un quart d'heure. Si l'autorisation de cette possibilité se révélait frauduleuse, le joueur et son équipe seraient immédiatement exclus de la compétition.**

# **ARTICLE 34 : Sanctions**

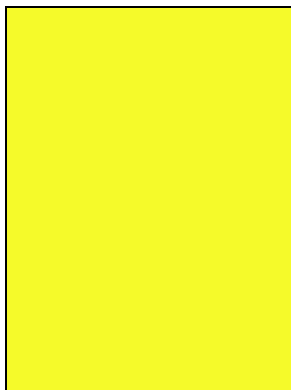
**POUR NON OBSERVATION DES RÈGLES DE JEU, LES JOUEURS PEUVENT ENCOURIR UNE DES SANCTIONS SUIVANTES:**

- 1) AVERTISSEMENT (carton jaune).**
- 2) ANNULATION DE LA BOULE JOUÉE OU À JOUER (carton orange).**
- 3) EXCLUSION DU JOUEUR FAUTIF POUR LA PARTIE (carton rouge).**
- 4) DISQUALIFICATION DE L'ÉQUIPE FAUTIVE.**
- 5) DISQUALIFICATION DES 2 ÉQUIPES EN CAS DE CONNIVENCE.**

## ARTICLE 34 : Sanctions

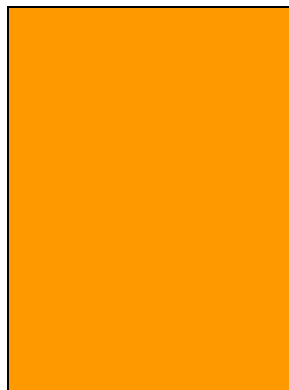
### Utilisation des cartons

**Jaune**



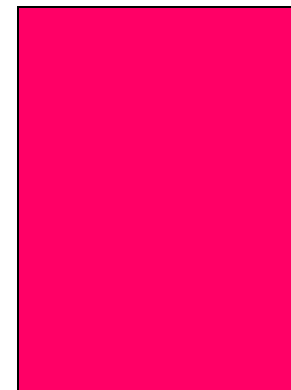
**Avertissement**

**Orange**



**1) Boule jouée  
ou à jouer annulée  
= annulation d'1 boule**

**Rouge**



**1) Exclusion du joueur  
pour la partie en cours.  
2) Disqualification de  
l'équipe fautive  
3) Disqualification des  
deux équipes, en cas de  
connivence**

IL EST BIEN ÉVIDENT QUE LES SANCTIONS NE S'APPLIQUENT QUE  
POUR LA PARTIE EN COURS.

CES SANCTIONS SONT REMISES À ZÉRO À LA FIN DE CHAQUE PARTIE .

# Article 38 – Incorrection

Le joueur qui se rend coupable d'**incorrection** et, à plus forte raison, de **violence** envers un **dirigeant**, un **Arbitre**, un autre **joueur** ou un **spectateur** encourt l'une ou plusieurs des **sanctions** suivantes, selon la gravité de la faute :

- 1 - Exclusion de la compétition La sanction 1 est infligée par l'Arbitre.
- 2 - **Retrait de la licence** La sanction 2 est infligée par le jury
- 3 - Confiscation ou restitution des indemnités et récompenses. appliquée par le Comité d'Organisation



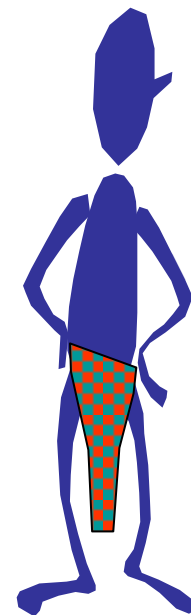
La sanction prise à l'égard du **joueur** fautif peut être **appliquée** à ses **coéquipiers**.



# Article 38 – Incorrection

Une tenue correcte est exigée de chaque joueur, les chaussures doivent être fermées, dessus, devant, derrière.

Il est interdit de fumer sur les jeux, y compris les cigarettes électroniques.



Tout joueur qui n'observerait pas ces prescriptions serait **exclu** de la compétition **après avertissement** de l'Arbitre.

## SUITE ARTICLE 38 :

### POUR CEUX QUI CHERCHENT TOUJOURS OÙ C'EST ÉCRIT

#### IL EST INTERDIT:

**❑ AUX JOUEURS**

**❑ ARBITRES**

**❑ DÉLÉGUÉS**

❖ DE CONSOMMER DES BOISSONS ALCOOLISÉES.

❖ D'UTILISER DES TÉLÉPHONES PORTABLES.

❖ DE FUMER Y COMPRIS LES CIGARETTES ELECTRONIQUES  
SUR LES JEUX ET PENDANT TOUTE LA DURÉE DE LA COMPÉTITION.

Toutes les modifications  
apportées par la FFPJP  
au 01-03-2015  
ont été prises en compte dans  
cette présentation.

**MERCI**

**DE VOTRE ECOUTE**