



OFFICIAL RULES FOR THE SPORT OF PÉTANQUE

Applicable to all territories of the national federations, members of the FIPJP

GENERAL RULES

Article 1, Composition of teams

Pétanque is a sport in which:

- 3 players play against 3 players (triples).

It can also be played by:

- 2 players against 2 players (doubles).
- 1 player against 1 player (singles).

In triples, each player uses 2 boules.

In doubles and singles, each player uses 3 boules.

No other formula is allowed.

Article 2, Characteristics of approved boules

Pétanque is played with boules approved by the F.I.P.J.P. and which conform to the following criteria:

- 1) To be made of metal.
- 2) To have a diameter between 7.05cm (minimum) and 8cm (maximum).
- 3) To have a weight of between 650 grams (minimum) and 800 grams (maximum).

The trademark of the manufacturer and the weight must be engraved on the boules and must always be legible.

For competitions reserved for players who are 11 years of age or less, they may use boules that weigh 600 grams and are 65mm in diameter provided that they are made under one of the approved labels.

- 4) They must not be lead or sand filled. As a general rule, the boules must not be tampered with in any way, nor altered or modified after machining by the approved manufacturer. Importantly, re-tempering of the boules in order to modify the hardness applied by the manufacturer is forbidden.

However, the player's name and forename (or initials) may be engraved on them, as well as various logos, initials and acronyms, conforming to the manufacturer's specification.

Article 2a, Penalties for irregular boules

Any player guilty of breaking the above condition 4) is immediately disqualified from the competition together with his or her partners.

If a boule not "tampered with" but worn, or of defective manufacture, does not pass the official examination successfully, or does not comply with the norms set out in paragraphs 1), 2) and 3) above, the player must change it. He or she may also change the set.

Complaints relating to these three paragraphs and made by players are admissible only before the start of a game. It is in the interests of the players, therefore, to ensure that their boules and those of their opponents comply with the above rules.

Complaints relating to 4) are admissible at any time during the game, but they must be made between ends. However, from the third end onwards, if a complaint made about the boules of an opponent is proved to be unfounded, 3 points will be added to the score of the opponent.

The Umpire or the Jury may, at any time, require examination of the boules of one or several players.

Article 3, Approved jacks

Jacks are made of wood, or of a synthetic material bearing the manufacturer's mark and having obtained the FIPJP's approval in line with the precise specification relating to the required standards.

Their diameter must be 30mm (tolerance: + or -1mm).

Their weight must be between 10 and 18 grams.

Painted jacks are authorised, but at no time must they, nor the jacks made of wood, be capable of being picked up with a magnet.

Article 4, Licences

To be registered in a competition each player must present their licence, or, in accordance with the rules of their federation, a document proving their identity, and that they are a member of that federation.

PLAY

Article 5, Area of play and terrain rules

Pétanque is played on any surface. However, by the decision of the Organising Committee or the Umpire, the teams may be asked to play on a marked and defined terrain. In this case, the terrain for National Championships and International Competitions, must have the following minimum dimensions: 15m long x 4m wide.

For other competitions, the Federations may permit variations relative to these minimum dimensions, subject to them not being below 12m x 3m.

A playing area comprises of an indeterminate number of lanes defined by strings, the size of which must not interfere with the course of play. These strings marking separate lanes are not dead ball lines except for those marking the end of the lane and the exterior of the terrain.

When the lanes are placed end to end, the end lines connecting the lanes are dead ball lines.

When the terrains of play are enclosed by barriers, these must be a minimum distance of 1 metre from the exterior line of the playing area.

Games are played to 13 points, with the possibility of leagues and qualifying heats being played to 11 points.

Some competitions can be organised within time limits. These must always be played within marked lanes and all the lines marking these lanes are dead ball lines.

Article 6, Start of play and rules regarding the circle

The players must draw lots (toss a coin) to decide which team will choose the terrain, if it has not been allocated by the organisers, and to be the first to throw the jack.

If the lane has been designated by the organisers, the jack must be thrown on this lane. The teams concerned must not go to a different lane without the Umpire's permission.

Any member of the team winning the draw chooses the starting point and traces or places a circle on the ground. However, a drawn circle may not measure less than 35cm or more than 50cm in diameter and be of a size that the feet of each player can fit entirely inside it.

Where a prefabricated circle is used, it must be rigid and have an internal diameter of 50cms (tolerance: + or – 2mm).

Folding circles are permitted but on condition they are of a model and the rigidity approved by the FIPJP.

The players are required to use the regulation circles provided by the organisers.

They must also accept the regulation circles, rigid or folding and approved by the FIPJP, provided by their opponent. If both teams have these circles the choice will be decided by the team that won the draw.

In all cases the circles must be marked before the jack is thrown.

The circle must be drawn (or placed) more than one metre from any obstacle and at least two metres from another throwing circle in use.

The team winning the toss or the previous end will have one attempt to throw a valid jack. If this jack is not valid it is handed to the opponent who may place it at any valid position on the designated terrain.

The team that is going to throw the jack must erase all throwing circles near the one it is going to use.

The interior of the circle can be completely cleared of grit/pebbles etc. during the end but must be put back in good order when the end is over.

The circle is not considered to be an out of bounds area.

The players' feet must be entirely on the inside of the circle and not encroach on its perimeter and they must not leave it or be lifted completely off the ground until the thrown boule has touched the ground. No part of the body may touch the ground outside the circle. Any player not respecting this rule shall incur the penalties as provided in Article 35.

As an exception, those disabled in the lower limbs are permitted to place only one foot inside the circle. For players throwing from a wheelchair, at least one wheel (that on the side of the throwing arm) must rest inside the circle.

The throwing of the jack by one member of the team does not imply that he or she is obliged to be the first to play.

If a player picks up the circle when there are boules still to be played, the circle is replaced but only the opponents are allowed to play their boules.

Article 7, Valid distances for the thrown jack

For the thrown jack to be valid, the following conditions apply:

- 1) That the distance separating it from the internal edge of the circle must be:
 - 6 metres minimum and 10 metres maximum for Juniors and Seniors.
 - For competitions intended for younger players, shorter distances may be applied.

- 2) That the throwing circle must be a minimum of 1 metre from any obstacle and 2 metres from another circle in use.
- 3) That the jack must be a minimum of 1 metre from any obstacle and from the nearest boundary of an out-of-bounds area. For timed limited games this distance is reduced to 50cm except for the end lines of the lane.
- 4) That the jack must be visible to the player whose feet are placed astride the extreme limits of the interior of the circle and whose body is absolutely upright. In case of dispute on this point, the Umpire decides, without appeal, if the jack is visible.

At the following end the jack is thrown from a circle drawn or placed around the point where it finished at the previous end, except in the following cases:

- The circle would be less than 1 metre from an obstacle.
- The throwing of the jack could not be made to all regulation distances.

In the first case the player draws or places the circle at the regulation distance from the obstacle.

In the second case, the player may step back, in line with the previous end's play, without exceeding the maximum distance authorised for the throwing of the jack. This opportunity is offered only if the jack cannot be thrown to the maximum distance in any other direction.

If the jack has not been thrown in accordance with the rules defined above, the opposing team will place the jack in a valid position on the terrain. They can also move the circle back, in accordance with the conditions defined in these rules, if the first teams positioning of the circle did not allow the jack to be thrown the maximum distance.

In any case, the team which lost the jack after the invalid throw must play the first boule.

The team that won the right to throw the jack have a maximum of one minute to do so. The team that won the right to place the jack after the unsuccessful throw of the opponent must do so immediately.

Article 8, For the thrown jack to be valid

If the thrown jack is stopped by the Umpire, an opponent, a spectator, an animal or any moving object, it is not valid and must be thrown again.

If the thrown jack is stopped by a member of the team the opponent will place the jack in a valid position.

If after the throwing of the jack, a first boule is played, the opponent still has the right to contest the validity of its position except in the case when the jack has been placed by the opponent.

Before the jack is given to the opponent to place, both teams must have recognised that the throw was not valid or the Umpire must have decided it to be so. If any team proceeds differently, it loses the benefit of the throwing of the jack.

If the opponent has also played a boule, the jack is definitely deemed valid and no objection is admissible.

Article 9, Dead Jack during an end

The jack is dead in the following 7 cases:

- 1) When the jack is displaced into an out of bounds area, even if it comes back on to the authorised playing area. A jack straddling the boundary of an authorised terrain is valid. It becomes dead only after having completely crossed the boundary of the authorised terrain or the dead ball line, that is to say, when it is entirely beyond the

boundary when viewed from directly above. A puddle, on which a jack floats freely, is considered to be an out of bounds area.

- 2) When, still on the authorised terrain, the moved jack is not visible from the circle, as defined in Article 7. However, a jack masked by a boule is not dead. The Umpire is authorised to temporarily remove a boule to declare whether the jack is visible.
- 3) When the jack is displaced to more than 20 metres (for Juniors and Seniors) or 15 metres (for the younger players) or less than 3 metres from the throwing circle.
- 4) When on marked out playing areas, the jack crosses more than one lane immediately to the side of the lane in use and when it crosses the end line of the lane.
- 5) When the displaced jack cannot be found, the search time being limited to 5 minutes.
- 6) When an out of bounds area is situated between the jack and the throwing circle.
- 7) When, in time limited games, the jack leaves the designated playing area

Article 10, Displacement of obstacles

It is strictly forbidden for players to press down, displace or crush any obstacle whatever on the playing area. However, the player about to throw the jack is authorised to test the landing point with one of his or her boules by tapping the ground no more than three times. Furthermore, the player who is about to play, or one of his partners, may fill in a hole which would have been made by one boule played previously.

For not complying with this rule, especially in the case of sweeping in front of a boule to be shot, the players incur the penalties outlined in article 35.

Article 11, Changing of jack or boule

Players are forbidden to change the jack or a boule during a game except in the following cases:

- 1) The one or the other cannot be found, the search time being limited to 5 minutes.
- 2) The one or the other is broken: in this case the largest part is taken into consideration. If boules remain to be played, it is immediately replaced, after measuring, if necessary, by a boule or a jack of identical or similar diameter. At the next end the player concerned can take a new complete set.

JACK

Article 12, Jack masked or displaced

If, during an end, a leaf or a piece of paper accidentally masks the jack these objects are removed.

If the jack comes to be moved by the wind or the slope of the terrain, for example or by the Umpire, a player or spectator accidentally treading on it, a boule or a jack coming from another game, an animal or any other mobile object, it is returned to its original position, provided this was marked.

To avoid any argument, the players must mark the jack's position. No claim can be accepted regarding boules or jack whose positions have not been marked.

If the jack is moved by a boule played in this game, it is valid.

Article 13, Jack moved into another game

If, during an end, the jack is displaced onto another terrain of play, marked out or not, the jack is valid subject to the conditions outlined in Article 9.

The players using this jack will wait, if there is room, for the players in the other game to complete their end, before completing their own.

The players concerned by the application of this rule must show patience and courtesy.

At the following end the teams continue on the terrain which had been allotted to them and the jack is thrown again from the place it occupied when it was displaced, subject to the conditions of Article 7.

Article 14, Rules to apply if the jack is dead

If, during an end, the jack is dead, one of three cases can apply:

- 1) Both teams have boules to play, the end is void and the jack is thrown by the team that scored the points in the previous end or who won the toss.
- 2) Only one team has boules left to play, this team scores as many points as boules that remain to be played.
- 3) The two teams have no more boules in hand, the end is void and the jack is thrown by the team that scored the points in the previous end or who won the toss.

Article 15, Positioning the jack after it has been stopped

- 1) If the jack, having been hit, is stopped or deviated by a spectator or by the Umpire, it remains in this position.
- 2) If the jack, having been hit, is stopped or deviated by a player in the authorised playing area, his opponent has the choice of:
 - a). leaving the jack in its new position;
 - b). putting it back in its original position;
 - c). placing it anywhere on the extension of a line going from its original position to the place that it is found, up to a maximum distance of 20 metres from the circle (15 metres for the younger players) and such that it is visible.

Paragraphs b) and c) can only be applied if the position of the jack was previously marked. If this was not the case, the jack will remain where it is found.

If, after having been struck, the jack travels into an out of bounds area before returning, finally, on to the playing area, it is classed as dead and the actions defined in Article 14 apply.

BOULES

Article 16, Throwing of the first and following boules

The first boule of an end is thrown by a player belonging to the team that has won the draw or has been the last to score. After that, it is the team that does not hold the point that plays.

The player must not use any object or draw a line on the ground to guide him/her in playing a boule or mark its landing point. Whilst playing his or her last boule, it is forbidden to carry a boule in the other hand.

The boules must be played one at a time.

Any boule thrown cannot be replayed. However, boules must be replayed if they have been stopped or deviated accidentally from their course between the throwing circle and the jack by a boule or jack coming from another game, or by an animal or any moving object (football, etc.) and in the case defined in Article 8, third paragraph.

It is forbidden to moisten the boules or the jack.

Before throwing his/her boule, the player must remove from it any trace of mud or whatever deposit, under threat of penalties outlined in Article 35.

If the first boule played goes out-of-bounds, it is for the opponent to play first then alternately so long as there are no boules on the designated terrain.

If after shooting or pointing no boules are left on the designated playing area, the arrangements concerning a dead end as defined in Article 29 apply.

Article 17, Behaviour of players and spectators during a game

During the regulation time allowed for a player to throw a boule the spectators and players must observe total silence.

The opponents must not walk, nor gesticulate nor do anything that could disturb the player about to play. Only his or her team-mate/s may remain between the throwing circle and the jack.

The opponents must remain beyond the jack or behind the player and, in both cases, to the side with regard to the direction of play and at a distance of at least 2 metres the one from the other.

The players who do not observe these regulations could be excluded from the competition if, after a warning from the Umpire, they persist in their conduct.

Article 18, Throwing of the boules and boules going outside the terrain

Absolutely no-one may, as a test, throw his/her boule during the game. Players who do not observe this rule could be penalised as set out in the chapter "Discipline", Article 35.

During an end, boules going outside the marked terrain are valid except as in the application of Article 19.

Article 19, Dead boules

Any boule is dead from the moment that it enters an out of bounds area. A boule straddling the boundary line of the authorised playing area is valid. The boule is dead only after having completely crossed the boundary of the allotted playing area, that is to say, when it is situated entirely beyond the boundary when viewed from directly above. The same applies when, on marked lanes, the boule completely crosses more than one of the lanes alongside the lane in use or when it crosses the end line of the lane.

In timed games played on a marked lane a boule is considered dead when it completely crosses the line of the designated lane.

If the boule comes back into the playing area, either because of the slope of the ground or by having rebounded from an obstacle, moving or stationary, it is immediately taken out of the game and anything that it has displaced after its passage into an out of bounds area is put back in place provided these objects have been marked.

Any dead boule must immediately be removed from the game. By default, it will be considered live the moment another boule is played by the opposing team.

Article 20, Stopped boules

Any boule played that is stopped or deviated by a spectator or the Umpire, will remain where it comes to rest.

Any boule played, that is stopped or deviated accidentally by a player to whose team it belongs, is dead.

Any boule pointed that is stopped or deviated accidentally by an opponent, can, according to the wishes of the player, be replayed or left where it comes to rest.

When a boule shot, or hit is stopped or deviated accidentally by a player, the opponent may:

- 1) leave it where it stopped;
- 2) place it on the extension of a line which starts from the original position it occupied to its stopping point, but only on the playable area and only on condition that it had been marked.

The player purposely stopping a moving boule is immediately disqualified, along with his or her team, for the game in progress.

Article 21, Time allowed to play

Once the jack is thrown each player has the maximum duration of one minute to play his or her boule. This short period starts from the moment when the previous boule or jack stops or, if it is necessary to measure a point, from the moment the latter has been effected.

The same requirements apply to the throwing of the jack.

All players not respecting this rule, incur the penalties outlined in Article 35 "Discipline".

Article 22, Displaced boules

If a stationary boule is moved by the wind or slope of the ground, for example, it is put back in its place. The same applies to any boule accidentally displaced by a player, an Umpire, a spectator, an animal or any moving object.

To avoid any dispute, the players must mark the boules. No claim will be admissible for an unmarked boule, and the Umpire will give a decision only in terms of the position the boules hold on the terrain.

However, if a boule is moved by a boule played in this game it is valid.

Article 23, A player throwing a boule other than his own

The player who plays a boule other than his own receives a warning. The boule played is nevertheless valid but it must immediately be replaced, possibly after measuring has been done.

In the event of it occurring again during the game, the guilty player's boule is disqualified and anything it displaced is put back in place.

Article 24, Boules thrown contrary to the rules

Except for cases in which these rules provide specific and graduated penalties as outlined in Article 35, any boule thrown contrary to the rules is dead and if marked, anything that it has displaced in its travel is put back in place.

However, the opponent has the right to apply the advantage rule and declare it to be valid. In this case, the boule pointed or shot, is valid and anything it has displaced remains in its place.

POINTS AND MEASURING

Article 25, Temporary removal of boules

In order to measure a point, it is permitted, after having marked their positions, to temporarily remove the boules and obstacles situated between the jack and the boules to be measured.

After measuring, the boules and the obstacles which were removed are put back in place. If the objects cannot be removed, the measuring is done with the aid of callipers.

Article 26, Measuring of points

The measuring of a point is the responsibility of the player who last played or by one of his or her team-mates. The opponents always have the right to measure after one of these players.

Measuring must be done with appropriate instruments, which each team must possess.

Notably, it is forbidden to effect measurements with the feet. The players who do not observe this rule will incur the penalties outlined in Article 35.

Whatever positions the boules to be measured may hold, and at whatever stage the end may be, the Umpire can be consulted and his or her decision is final. During the time that the umpire is measuring the players must be at least 2 metres away.

By decision of the organising committee, especially in case of televised games, it may be decided that only the umpire is empowered to measure.

Article 27, Removed Boules

It is forbidden for players to pick up played boules before the completion of an end.

At the completion of an end, all boules picked up before the agreement of points are dead. No claim is admissible on this subject.

If a player picks up his boules from the playing area while his partners have boules remaining, they will not be allowed to play them.

Article 28, Displacement of the boules or the jack

The team, whose player displaces the jack or one of the contested boules, while effecting a measurement, loses the point.

If, during the measurement of a point, the Umpire disturbs or displaces the jack or a boule he or she will make a decision in an equitable way.

Article 29, Boules equidistant from the jack

When the two closest boules to the jack belong to opposing teams, and are at an equal distance from it, 3 cases can apply:

- 1) If the two teams have no more boules to play the end is dead and the jack belongs to the team which had scored the points in the previous end or who had won the draw.
- 2) If only one team has boules at its disposition, it plays them and scores as many points as it has boules closer to the jack than the nearest opponent's boule.
- 3) If both teams have boules at their disposition, it is for the team which played the last boule to play again, then the opposing team, and so on alternately until the point belongs to one of them. When only one team possesses boules, the arrangements set out in the preceding paragraph apply.

If, after completion of the end, no boules remain within the boundary of the authorised playing area, the end is null and void.

Article 30, Foreign bodies adhering to the boules or jack

Any foreign bodies adhering to the boules or the jack must be removed before measuring a point.

Article 31, Complaints

To be considered, any complaint must be made to the Umpire. As soon as the game is finished, no complaint can be accepted.

DISCIPLINE

Article 32, Penalties for absent teams or players

At the time of the draw and the announcement of its result, the players must be present at the control table. A quarter of an hour after the announcement of these results, the team which is absent from the terrain will be penalised one point which is awarded to their opponents. This time limit is reduced to 5 minutes in games that are timed.

After this time limit, the penalty accrues by one point for each five minutes of the delay.

The same penalties apply throughout the competition, after each random draw and in the case of a re-start of games after a break for any reason whatsoever.

The team which does not present itself on the playing area within the hour of the start or restart of games is declared to be eliminated from the competition.

An incomplete team has the right to start a game without waiting for its absent player; nevertheless, it does not use the boules of that player.

No player may be absent from a game or leave the playing area without the authorisation of the Umpire. In any case this absence will not interrupt the course of the game, nor the obligation for the partners to play their boules in the specified minute. If the player has not returned by the moment they are to play their boules, they are cancelled at the rate of one boule per minute.

If permission has not been granted the penalties outlined in article 35 shall apply.

In the case of an accident or medical problem officially recognised by a doctor, the player may be granted a maximum absence of fifteen minutes. If using this option should prove fraudulent, the player and his team will be immediately excluded from the competition.

Article 33, Late arrival of players

If, after an end has started, the missing player arrives, he or she does not take part in this end. He or she is accepted into the game only as from the following end.

If a missing player arrives more than one hour after the start of a game, he or she loses all rights to participate in that game.

If his or her team-mates win this game, he or she will be able to participate in the following game provided they were originally registered with that team.

If the competition is played in leagues, he or she will be able to take part in the second game whatever the result of the first.

An end is considered as having started as soon as the jack has been thrown regardless of its validity. Special arrangements can be made for time limited games.

Article 34, Replacement of a player

The replacement of a player in Doubles, or of one or two players in Triples, is permitted only up to the official announcement of the commencement of the competition (gun, whistle, announcement, etc.), on condition that the replacement/s was/were not previously registered in the competition as belonging to another team.

Article 35, Penalties

For non-observation of the rules of the game the players incur the following penalties:

- 1) Warning; which is officially marked by the umpire presenting a yellow card to the player at fault.
However, a yellow card for exceeding the time limit will be imposed on all the players of the offending team. If one of these players has already been given a yellow card, they will be penalised by disqualification of the boule played or to be played.
- 2) Disqualification of the boule played or to be played; which is officially marked by the umpire presenting an orange card to the player at fault.
- 3) Exclusion of the responsible player for the game; which is officially marked by the umpire presenting a red card to the player at fault.
- 4) Disqualification of the team responsible;
- 5) Disqualification of the two teams in case of complicity.

The warning is a sanction and can only be given after an infringement of the rules.

Giving information to players or requesting they should respect the rules at the start of a competition or of a match is not to be considered as a warning.

Article 36, Bad weather

In the case of rain, any end started must be completed, unless a contrary decision is made by the Umpire, who alone is qualified, with the Jury, to decide on its suspension or cancellation in the case of a "force majeure".

Article 37, New phase of play

If, after the announcement of a new phase of the competition (2nd round, 3rd round, etc.) certain games have not ended, the Umpire, after advice from the Organising Committee, may make any arrangements or decisions that he judges necessary for the good running of the competition.

Article 38, Lack of Sportsmanship

The teams that argue during a game, who show lack of sportsmanship and respect towards the public, the organisers or the Umpires, will be excluded from the competition. This exclusion can incur non-acceptance of the results, as well as the application of penalties set out in Article 39.

Article 39, Bad behaviour

The player who is guilty of bad behaviour, or worse, violence towards an official, an Umpire, another player or a spectator incurs one or several of the following penalties, depending on the seriousness of the offence.

- 1) Exclusion from the competition.
- 2) Withdrawal of licence or of the official document.
- 3) Confiscation or restitution of expenses and prizes.

The penalty imposed on the guilty player can also be imposed on his or her team-mates.

Penalty 1 is imposed by the Umpire.

Penalty 2 is imposed by the Jury.

Penalty 3 is imposed by the Organising Committee which, within 48 hours, sends a report with the expenses and prizes retained to the Federation's Organisation which will decide on their destination.

In all cases, the Chairman of the Committee for the Federation concerned will make the final decision.

Correct dress is required of the players, specifically it is forbidden to play without a top and for safety reasons, the players must wear fully enclosed shoes protecting the toes and heels.

It's forbidden to smoke during play, including electronic cigarettes. It is also forbidden to use mobile phones during the games.

Any player who does not observe these rules, will be excluded from the competition if they persist after a warning from the umpire.

Article 40, Duties of the Umpires

The Umpires designated to control the competitions are charged to be on the watch for strict application of the rules of play and the administration rules which complete them.

They have the authority to disqualify from the competition any player or any team who refuses to comply with their decision.

The spectators with valid or suspended licences, who, by their behaviour, are the origin of incidents on the terrain of play, will be the subject of an Umpire's report to the Federal executive. The latter will summon the guilty party or parties before a competent Disciplinary Committee who will decide on the penalties to apply.

Article 41, Composition and decisions of the Jury

Any case not provided for in the rules is submitted to the Umpire who can refer it to the competition's Jury. This Jury comprises at least 3 people and at the most 5 people. The decisions taken by the Jury in applying this paragraph are without appeal. In the case of a split vote, the President of the Jury has the casting vote.

Note: These regulations, adopted by the FIPJP Executive Committee on the 4th December 2016, are applicable from the 1st January 2017.



REGLEMENT OFFICIELS POUR LE SPORT DE PETANQUE

Applicable sur l'ensemble des territoires des fédérations nationales, membres de la F.I.P.J.P

DISPOSITIONS GENERALES

Article 1 – Formation des équipes

La Pétanque est un sport qui oppose :

- 3 joueurs à 3 joueurs (triplettes).

Elle peut aussi mettre face à face :

- 2 joueurs à 2 joueurs (doublettes) ;
- 1 joueur à 1 joueur (tête-à-tête).

En triplettes, chaque joueur dispose de 2 boules.

En doublettes, et en tête-à-tête, chaque joueur dispose de 3 boules.

Toute autre formule est interdite.

Article 2 – Caractéristiques des boules agréées

La Pétanque se joue avec des boules agréées par la F.I.P.J.P. et répondant aux caractéristiques suivantes :

- 1) Etre en métal ;
- 2) Avoir un diamètre compris entre 7,05 cm. (minimum) et 8 cm. (maximum) ;
- 3) Avoir un poids compris entre 650 grammes (minimum) et 800 grammes (maximum).

Le label (marque du fabricant) et le poids doivent être gravés sur les boules et être toujours lisibles ;

Les jeunes de 11 ans et moins, dans leurs compétitions spécifiques, ont la possibilité d'utiliser des boules de 600 grammes et de 65 mm de diamètre, à condition qu'elles soient fabriquées dans un des labels homologués.

- 4) N'être ni plombées, ni sablées. De façon générale, elles ne doivent, ni avoir été truquées, ni avoir subi de transformation ou modification après usinage par les fabricants agréés. Il est notamment interdit de les recuire pour modifier la dureté donnée par le fabricant.

Toutefois les nom et prénom du joueur (ou les initiales) peuvent y être gravés ainsi que divers logos et sigles, conformément au Cahier des charges relatif à la fabrication des boules.

Article 2 bis – Sanctions pour boules non-conformes

Tout joueur coupable d'une infraction aux dispositions de l'alinéa 4) de l'article précédent est immédiatement exclu de la compétition, ainsi que son ou ses partenaires.

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 figurant dans les alinéas 1), 2) et 3) de l'article précédent, le joueur doit la changer. Il peut aussi changer de jeu.

Les réclamations portant sur ces trois alinéas et formulées par des joueurs, ne sont recevables qu'avant le début de la partie. Ces derniers ont donc intérêt à s'assurer que leurs boules et celles de leurs adversaires répondent bien aux normes édictées.

Les réclamations fondées sur l'alinéa 4) sont recevables toute la partie, mais elles ne peuvent être formulées qu'entre deux mènes. Néanmoins à compter de la troisième mène, s'il s'avère qu'une réclamation à l'encontre des boules de l'adversaire est sans fondement, trois points seront ajoutés au score de ce dernier.

L'arbitre ou le jury peuvent, à tout moment, demander à examiner les boules d'un ou plusieurs joueurs.

Article 3– Buts agréés

Les buts sont en bois, ou en matière synthétique portant le label du fabricant et ayant fait l'objet d'une homologation de la F.I.P.J.P., en application du Cahier des Charges spécifique relatif aux normes requises.

Leur diamètre doit être de 30mm (tolérance : +/- 1mm).

Leur poids doit être compris entre 10 et 18 grammes.

Les buts peints sont autorisés, mais ni eux ni les buts en bois ne doivent pouvoir être ramassés avec un aimant.

Article 4 – Licences

Pour s'inscrire dans une compétition, chaque joueur ou joueuse doit présenter sa licence ou, selon les règlements de sa Fédération, une pièce prouvant son identité et le fait que il ou elle est membre de cette fédération.

JEU

Article 5 – Terrains réglementaires

La Pétanque se pratique sur toutes les surfaces. Cependant, par décision du Comité d'Organisation ou de l'arbitre, les équipes peuvent être tenues de se rencontrer sur un terrain délimité. Dans cette éventualité, ce dernier doit avoir, pour les Championnats Nationaux et les Compétitions Internationales, les dimensions minimales suivantes : 15m. x 4m.

Pour les autres concours, les Fédérations pourront permettre à leurs subdivisions d'accorder des dérogations relatives à ces minima, sans que les dimensions soient inférieures à 12m x 3m

Une aire de jeu comprend un nombre indéterminé de terrains limités par des ficelles dont la grosseur ne doit pas influencer le bon déroulement du jeu. Ces ficelles délimitant les différents terrains ne sont pas des lignes de pertes à part les lignes de fond de cadre et celles des cadres extérieurs.

Lorsque des terrains de jeu sont placés bout à bout, les lignes de fond de cadre sont considérées comme lignes de perte.

Lorsque les terrains sont clos par des barrières, celles-ci doivent se trouver à une distance minimale de 1m. de la ligne extérieure des terrains de jeu.

Les parties se jouent en 13 points, avec possibilité de faire disputer celles des poules et de cadrage en 11 points.

Certaines compétitions peuvent être organisées avec des parties en temps limité. Celles-ci doivent toujours être jouées dans des terrains dont toutes les lignes sont alors des lignes de pertes.

Article 6 – Début du jeu et règlement concernant le cercle

Les joueurs doivent procéder à un tirage au sort pour déterminer laquelle des deux équipes choisira le terrain s'il n'en pas été attribué par les organisateurs et lancera la première le but.

En cas d'affectation d'un terrain par les organisateurs, le but doit être lancé sur le terrain imparti. Les équipes concernées ne peuvent se rendre sur un autre terrain sans l'autorisation de l'Arbitre.

N'importe lequel des joueurs de l'équipe ayant gagné le tirage au sort choisit le point de départ et trace ou pose sur le sol un cercle tel que les pieds de tous les joueurs puissent y être posés entièrement. Toutefois, un cercle tracé ne peut mesurer moins de 35cm ni plus de 50 cm de diamètre.

En cas de cercle matérialisé, celui-ci doit être rigide et avoir un diamètre intérieur de 50 cm (tolérance : +/- 2mm).

Les cercles pliables sont admis à condition qu'il s'agisse de modèles agréés par la FIPJP au regard, notamment, de leur rigidité.

Lorsque l'organisateur propose des cercles réglementaires ou agréés les joueurs sont tenus de les utiliser.

Ils doivent également accepter le cercles rigides réglementaires ou les cercles pliables agréés par la FIPJP proposés par l'adversaire. Si les deux équipes en ont le choix reviendra à celle qui aura gagné le tirage au sort.

Dans tous les cas les cercles doivent être marqués avant le lancement du but.

Le cercle de lancement doit être tracé (ou posé) à plus d'un mètre de tout obstacle et à au moins deux mètres d'un autre cercle de lancement utilisé.

L'équipe qui gagne le droit de lancer le but - soit après tirage au sort, soit parce qu'elle aura marqué à la mène précédente - n'a droit qu'à un essai. S'il est infructueux le but est remis à l'autre équipe qui le place où elle veut dans des conditions réglementaires.

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 durant toute la mène mais devra être remis en état à la fin de celle-ci.

Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit.

Les pieds doivent être entièrement à l'intérieur du cercle, ne pas mordre sur celui-ci et ils ne doivent en sortir ou quitter entièrement le sol que lorsque la boule lancée a touché celui-ci. Aucune autre partie du corps ne doit toucher le sol à l'extérieur du cercle. Tout joueur ne respectant pas cette disposition, encourt les pénalités prévues à l'article 35.

Par exception, les handicapés d'un membre inférieur sont autorisés à ne placer qu'un pied à l'intérieur du cercle. Pour ceux évoluant en fauteuil roulant, au moins une roue (celle du bras porteur) doit reposer à l'intérieur du cercle.

Le lancer du but par un joueur d'une équipe n'implique pas qu'il soit dans l'obligation de jouer le premier.

Si un joueur ramasse le cercle alors qu'il reste des boules à jouer, le cercle est remis en place mais seuls les adversaires sont autorisés à jouer leurs boules.

Article 7 – Distances réglementaires pour le lancer du but

Pour que le but lancé par un joueur soit valable, il faut :

- 1) Que la distance le séparant du bord intérieur du cercle de lancement soit de :
 - 6 mètres minimum et 10 mètres maximum pour les Juniors et les Seniors.

- Dans les compétitions destinées aux plus jeunes des distances moindres peuvent être appliquées.
- 2) Que le cercle de lancement soit à un mètre minimum de tout obstacle et à au moins deux mètres d'un autre cercle utilisé
 - 3) Que le but soit à un mètre minimum de tout obstacle et de la limite la plus proche d'un terrain interdit. Cette distance est ramenée à 50 cm dans les parties en temps limité, sauf pour les lignes de fond de jeu.
 - 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 ou posé 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 toutes distances réglementaires.

Dans le premier cas, le joueur trace ou place le cercle à la limite réglementaire de l'obstacle.

Dans le deuxième cas, le joueur peut reculer, dans l'alignement du déroulement du jeu de la mène précédente, sans toutefois dépasser la distance maximale autorisée pour le lancer du but. Cette possibilité n'est offerte que si le but ne peut être lancé, dans une direction quelconque, à la distance maximale.

Si le but n'a pas été lancé dans les conditions ci-dessus définies, l'équipe adverse le dépose dans une position réglementaire sur le terrain de jeu et elle peut, à son tour, reculer le cercle dans les conditions prévues à l'alinéa précédent si un premier recul par l'équipe adverse n'aurait pas permis un lancement à la distance maximale.

En tout état de cause, l'équipe qui a perdu le but parce qu'elle n'a pas réussi à le placer de façon réglementaire doit jouer la première boule.

L'équipe qui a gagné le droit de lancer le but dispose d'une durée maximale d'une minute. Celle qui a gagné le droit de le poser après le jet infructueux de son adversaire doit le faire immédiatement.

Article 8 – Validité du lancer du but

Si le but lancé est arrêté par l'Arbitre, un adversaire, un spectateur, un animal ou tout objet mobile, il doit être relancé.

Si le but lancé est arrêté par un partenaire, il est donné à l'adversaire qui doit le placer dans une position réglementaire.

Si, après le jet du but, une première boule est jouée, l'adversaire a encore le droit de contester sa position réglementaire sauf si c'est lui qui a placé le but en terrain de jeu après échec du jet par l'autre équipe.

Avant que le but soit donné à l'adversaire pour qu'il le place il faut que les deux équipes aient reconnu que le jet n'était pas valable ou que l'Arbitre en ait décidé ainsi. Si une équipe procède différemment, elle perd le bénéfice du lancement du but.

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

Article 9 – Annulation du but en cours de mène :

Le but est nul dans les 7 cas suivants :

- 1) Quand, le but est déplacé en terrain interdit même s'il revient en terrain autorisé. Le but à cheval sur la limite d'un terrain autorisé est bon. Il n'est nul qu'après avoir dépassé entièrement la limite du terrain autorisé ou la ligne de perte, c'est-à-dire lorsqu'il se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite. Est considérée comme terrain interdit, la flaque d'eau sur laquelle le but flotte librement.
- 2) Quand, se trouvant en terrain autorisé, le but déplacé n'est pas visible du cercle, dans les conditions prévues à l'article 7. Toutefois, le but masqué par une boule n'est pas nul. L'Arbitre est autorisé à enlever momentanément une boule pour constater si le but est visible.
- 3) Quand le but est déplacé à plus de 20 mètres (pour les Juniors et les Seniors) ou 15 mètres (pour les plus jeunes) ou à moins de 3 mètres du cercle de lancement.
- 4) Quand, en terrains tracés, le but traverse plus d'un des jeux contigus au jeu utilisé ou sort en fond de cadre.
- 5) Quand le but déplacé est introuvable, le temps de recherche étant limité à cinq minutes.
- 6) Quand un terrain interdit se trouve entre le but et le cercle de lancement.
- 7) Quand, dans les parties se déroulant en temps limité, le but sort du cadre attribué.

Article 10 - Déplacement 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-respect de cette règle, notamment en cas de balayage devant une boule à tirer, le joueur fautif encourt les pénalités prévues à l'article 35.

Article 11 - Changement de but ou de boule

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.

BUT

Article 12 – But masqué ou déplacé

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 admise 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 13 – Déplacement 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 14 – Règles à appliquer si le but est nul

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

- 1) Il reste des boules à jouer à chaque équipe : la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.
- 2) Il reste des boules à une seule équipe : cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.
- 3) Les deux équipes n'ont plus de boules en main : la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.

Article 15 – Placement du but après arrêt

- 1) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un spectateur ou par l'arbitre, il conserve sa position.
- 2) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un joueur situé en terrain de jeu autorisé, son adversaire a le choix entre :
 - a) Laisser le but à sa nouvelle place :
 - 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 se trouve, à la distance maximale de 20 mètres du cercle (15 mètres pour les compétitions des jeunes) et de façon à ce qu'il soit visible.

Les alinéas b et c ne peuvent être appliqués que si le but a été préalablement marqué. Si tel n'est pas le cas, le but restera où il se trouve.

Si, après avoir été frappé, le but passe dans sa course en terrain interdit pour revenir finalement en terrain de jeu, il est considéré comme nul et il y a lieu d'appliquer les dispositions de l'article 14.

BOULES

Article 16 – Jet de la première 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. Par la suite, c'est à l'équipe qui n'a pas le point de jouer.

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, troisième paragraphe.

Il est interdit de mouiller les boules ou le but.

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 35.

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 boules 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 29 relatives au point nul.

Article 17 – 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.

Les adversaires ne doivent ni marcher, ni gesticuler, ni rien faire qui puisse déranger le joueur. Seuls ses partenaires peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancement.

Les adversaires doivent se tenir au-delà du but ou en arrière du joueur et, dans les deux cas, de côté par rapport au sens du jeu et à au moins 2 mètres de l'un ou de l'autre.

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

Article 18 – Lancer des boules et boules sorties du terrain

Nul ne peut, pour essai, lancer sa boule dans la partie. Les joueurs qui n'observeraient pas cette prescription pourraient être frappés des sanctions prévues au chapitre « Discipline » article 35.

En cours de mène, les boules sortant du cadre affecté sont bonnes sauf application de l'article 19.

Article 19 – Boules nulles

Toute boule est nulle dès qu'elle passe en terrain interdit. Une boule à cheval sur la limite d'un terrain autorisé est bonne. La boule n'est nulle qu'après avoir dépassé entièrement la limite du terrain autorisé, c'est-à-dire lorsqu'elle se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite. Il en va de même, quand, en terrains tracés, la boule traverse entièrement plus d'un des jeux latéralement contigus au jeu utilisé ou sort en bout de cadre.

Dans les parties au temps se déroulant sur un seul terrain une boule est nulle dans les mêmes conditions dès qu'elle sort entièrement du cadre affecté.

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 à condition que ces objets aient été marqués.

Toute boule nulle doit être immédiatement retirée du jeu. A défaut, elle sera considérée comme bonne dès qu'une boule aura été jouée par l'équipe adverse.

Article 20 – 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 21 – 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 ou de la boule jouée précédemment ou s'il a fallu effectuer la mesure d'un point, dès que cette dernière a été réalisée.

Ces mêmes prescriptions s'appliquent pour le lancer du but.

Tout joueur ne respectant pas ce délai, encourt les pénalités prévues au chapitre Discipline article 35.

Article 22 – Boules déplacées

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 arbitre, un spectateur, un animal ou par tout objet mobile.

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.

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

Article 23 – Joueur lançant une autre boule que la sienne

Le joueur qui joue une boule autre que la sienne reçoit un avertissement. La boule jouée est néanmoins valable mais elle doit être immédiatement remplacée, éventuellement après mesure faite.

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 24 – Boule jouée contrairement aux règles

A l'exception des cas dans lesquels le présent règlement prévoit l'application des sanctions spécifiques et graduées de l'article 35, toute boule jouée contrairement aux règles est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place, si les objets étaient marqués.

Toutefois, l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et de déclarer qu'elle est valable. En ce cas, la boule pointée ou tirée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé demeure en place.

POINTS ET MESURES

Article 25 – Enlèvement momentané des boules

Pour la mesure d'un point, il est autorisé de déplacer 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 retirés, la mesure du point est faite à l'aide d'un compas.

Article 26 – 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.

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 à l'article 35.

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 joueurs doivent se tenir à au moins deux mètres de lui quand il effectue une mesure.

Cependant sur décision du comité d'organisation, notamment en cas de parties télévisées, il peut être décidé que seul l'arbitre sera habilité à mesurer.

Article 27 – Boules enlevées

Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène.

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.

Article 28 – 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 29 – Boules à égales distances du but

Lorsque les deux boules les plus proches du but, appartenant chacune à une équipe, sont à égale distance, trois cas peuvent se présenter :

- 1) Si les deux équipes n'ont plus de boules, la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.
- 2) Si une équipe est seule à disposer de boules, elle les joue et marque autant de points que de boules finalement plus proches du but que la boule de l'adversaire la plus proche.
- 3) 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 appartienne à l'une d'elles. Quand une équipe reste seule à posséder des boules, les dispositions du paragraphe précédent s'appliquent.

Si, en fin de mène, aucune boule ne se trouve en terrain autorisé, la mène est nulle.

Article 30 – 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 – Réclamations

Pour être admise, toute réclamation doit être faite à l'arbitre. Dès que la partie est terminée, aucune réclamation ne peut être admise.

DISCIPLINE

Article 32 – Pénalités pour absence d'équipe ou de joueur

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, qui est porté au crédit de l'équipe adverse. Ce délai est ramené à 5 minutes dans les parties en temps limité.

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

Ces mêmes pénalités s'appliquent en cours de compétition après chaque tirage au sort et en cas de reprise des parties à la suite d'une interruption pour un motif quelconque.

Est déclarée éliminée de la compétition, l'équipe qui ne s'est pas présentée sur le terrain de jeu dans l'heure qui suit le début ou la reprise des parties.

Une équipe incomplète a la faculté de commencer la partie sans attendre son joueur absent ; toutefois elle ne dispose pas des boules de celui-ci.

Aucun joueur ne peut s'absenter d'une partie ou quitter les terrains de jeu sans l'autorisation de l'Arbitre. En tout état de cause cette sortie n'interrompt ni le déroulement de la partie, ni l'obligation pour ses partenaires de jouer leurs boules dans la minute impartie. S'il n'est pas revenu au moment où il doit jouer ses boules celles-ci sont annulées à raison d'une boule par minute.

Si l'autorisation n'a pas été accordée, il est fait application des pénalités de l'article 35.

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'utilisation de cette possibilité se révélait frauduleuse le joueur et son équipe seraient immédiatement exclus de la compétition.

Article 33 – Arrivée des joueurs retardataires

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 son ou ses coéquipiers gagnent cette partie, il pourra participer à celle qui suit, sous réserve que l'équipe soit nominativement inscrite.

Si la compétition se déroule par poules, il pourra participer à la seconde partie quel que soit le résultat de la première.

Une mène est considérée comme commencée dès que le but a été lancé quelle que soit la validité du jet. Des dispositions particulières peuvent être prises dans les parties en temps limité.

Article 34 – Remplacement d'un joueur

Le remplacement d'un joueur en Doublette, d'un ou deux joueurs en Triplette n'est autorisé que jusqu'à l'annonce officielle du début de la compétition (bombe, coup de sifflet, annonce, etc.) à condition que le ou les remplaçants n'aient pas été inscrits dans la compétition au titre d'une autre équipe.

Article 35 – Sanctions :

Pour non observation des règles de jeu, les joueurs encourent les sanctions suivantes :

- 1) Avertissement qui est marqué officiellement par la présentation par l'arbitre d'un carton jaune au fautif.
Néanmoins un carton jaune pour dépassement du temps est infligé à l'ensemble des joueurs de l'équipe fautive. Si l'un de ces joueurs a déjà un carton jaune il lui sera infligé la suppression d'une boule pour la mène en cours ou pour la mène suivante s'il n'a plus de boule à jouer.
- 2) Annulation de la boule jouée ou à jouer qui est marqué officiellement par la présentation par l'arbitre d'un carton orange au fautif.
- 3) Exclusion du joueur fautif pour la partie qui est marqué officiellement par la présentation par l'arbitre d'un carton rouge au fautif
- 4) Disqualification de l'équipe fautive
- 5) Disqualification des deux équipes en cas de connivence.

L'avertissement étant une sanction il ne peut être donné qu'après constatation d'une infraction.

Ne peut donc être considéré comme un avertissement officiel l'information donnée aux joueurs en début de compétition ou de partie qu'ils doivent respecter le règlement.

Article 36 – Intempéries

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.

Article 37 – Nouvelle phase de Jeu

Si, après l'annonce du début d'une nouvelle phase de la compétition (2ème tour, 3ème 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.

Article 38– Manque de sportivité

Les équipes qui disputeraient une partie en faisant preuve de manque de sportivité et de respect envers public, dirigeants ou arbitres, seront exclues de la compétition. Cette exclusion peut entraîner la non homologation des résultats éventuellement obtenus, ainsi que l'application des sanctions, prévues à l'article 39.

Article 39 – Mauvais comportement

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 ou de la pièce officielle d'affiliation ;
- 3) Confiscation ou restitution des indemnités et récompenses.

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

La sanction 1 est appliquée par l'arbitre.

La sanction 2 est appliquée par le jury.

La sanction 3 est appliquée par le Comité d'Organisation qui, sous 48 heures, fait parvenir, avec son rapport, les indemnités et récompenses retenues, à l'organisme fédéral qui décide de leur destination.

En tout état de cause, le Comité Directeur de l'instance fédérale concernée statue en dernier ressort.

Une tenue correcte est exigée des joueurs auxquels il est interdit de jouer torse nu et qui doivent notamment, pour des raisons de sécurité, porter des chaussures entièrement fermées protégeant les orteils et les talons.

Il est interdit de fumer sur les jeux, y compris des cigarettes électroniques. Il est également interdit d'utiliser un téléphone portable durant les parties.

Tout joueur qui n'observerait pas ces prescriptions, serait exclu de la compétition s'il persistait après avertissement de l'Arbitre.

Article 40 – Devoirs des arbitres

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

Ils ont autorité pour exclure de la compétition tout joueur ou toute équipe qui refuserait de se conformer à leur décision.

Les spectateurs licenciés ou suspendus qui, par leur comportement, seraient à l'origine d'incidents sur un terrain de jeu, feront l'objet d'un rapport de l'arbitre à l'organisme fédéral. Celui-ci convoquera le ou les fautifs devant la Commission de Discipline compétente qui statuera sur les sanctions à prendre.

Article 41 – Composition et décisions du Jury

Tout cas non prévu par le règlement est soumis à l'arbitre qui peut en référer au Jury du concours. Ce Jury comprend 3 membres au moins et 5 au plus. Les décisions prises en application du présent paragraphe par le Jury sont sans appel. En cas de partage des voix, celle du Président du Jury est prépondérante.

Note : Règlement de jeu adopté par le Comité Exécutif le 4 décembre 2016 pour application au 1er janvier 2017.