

REGLEMENT

Généralités

ARTICLE 1

Formation des équipes

La pétanque se pratique soit:

Individuellement (Tête à Tête)

Equipe de deux joueurs (Doublette)

Equipe de trois joueurs (Triplette)

Le Tête à Tête se pratique avec 4 boules ou 3 boules suivant le mode de concours.

La Doublette se pratique avec 3 boules.

La Triplette se pratique avec 2 boules.

ARTICLE 2

Boules Caractéristiques

Les boules d'un diamètre de 70 à 80 mm et d'un poids variant de 640 à 800 g doivent être métalliques, creuses sans aucun matériau à l'intérieur et elles sont parfaitement rondes, sans trucage, ni plombées, la surface ne devant pas être modifiée (trous dans le métal, rayures rajoutées, traces de peinture).

La marque du fabricant et le poids doit toujours être lisible.

Interdiction de les recuire pour modifier la dureté d'origine.

A noter que les boules UNIBLOC ETR (anti rebond) OR et BRONZE sont autorisées, il n'y a pas d'élastiques ni de ressorts à l'intérieur.

ARTICLE 2bis

Sanctions pour boules non conformes

Tout joueur pratiquant avec des boules truquées sera exclu de la compétition ainsi que son ou ses partenaires avec sanction pour le joueur voir article 22.

Tout joueur ou équipe lançant une accusation non fondée concernant l'emploi par un joueur de boules truquées sera sanctionné par l'attribution de 5 points aux adversaires.

ARTICLE 3

But

Le but sera fait en bois ou en matière synthétique homologuée. Il doit être d'un diamètre de 30 mm +/-2mm et a un poids entre 10 et 20g. Il sera lancé comme prévu aux articles 6 et 7.

ARTICLE 4

Terrains

Le jeu de pétanque se pratique sur n'importe quel terrain. Toutefois, le Comité Organisateur ou l'arbitre peut prendre la décision d'interdire certains endroits.

Ils peuvent également obliger les participants à disputer le concours sur terrains délimités.

En cas de terrain tracé et délimité, celui-ci doit avoir un minimum de 2 Mètres de large sur 12 Mètres de long (suivant possibilité).

ARTICLE 5

Parties Généralités

Toutes parties se déroulent en 13 points dans chaque catégorie. Néanmoins, il sera accepté que certains concours se déroulant en tripléte les parties soient jouées en 15 points.

Le Comité Organisateur peut éventuellement limiter le temps des parties, ou prévoir des phases (poules, cadrages) en 11 points.

Lors du tirage au sort les joueurs doivent être présents (Article 20).

En cas d'un nombre d'équipes impair, l'équipe n'ayant pas d'adversaire (blanc ou bye) est créditée du score 13/7.

Après le début du concours, un joueur ne peut être remplacé sauf dispositions particulières dans certaines compétitions.

Si en raison d'une absence d'un joueur pendant une partie, le(s) joueur(s) continue(nt) le concours avec ses 3 Boules en Doublette, 2 Boules en Triplette.

Par contre, si la partie n'est pas commencée et qu'un joueur ne peut poursuivre le concours, en doublette le joueur restant continue le concours avec 4 Boules, et en triplette un joueur bénéficie d'une boule supplémentaire.

Une partie ne peut être arrêtée qu'avec l'autorisation de l'Arbitre, après consultation des responsables de la table de marque ou en cas de force majeure (orage, blessure), dans la mesure du possible toute mène commencée doit être terminée.

ARTICLE 6

Jeu Tracé du cercle

Le choix du terrain est déterminé soit par la table de marque avec des terrains numérotés soit par un tirage au sort entre les deux équipes. Dans les deux cas un tirage au sort détermine l'équipe qui a le 1^{er} lancer.

Dans le cas d'un tirage au sort pour le terrain et le 1^{er} lancer celle qui gagne le toast peut choisir le terrain ou le lancer laissant à ses adversaires l'autre choix.

L'équipe ayant le lancer trace un rond d'environ 50 centimètres de diamètre ou pose un cercle (le cercle doit être marqué) et lance le but à une distance allant de 6 à 10 mètres (article 7).

Le cercle doit être à 1m de tout obstacle.

Les pieds du joueur doivent se trouver totalement dans le cercle sans obligation de se toucher et pour quitter le cercle, il faut que l'objet lancé (le but ou la boule) ait touché le sol.

Tout joueur ne respectant pas cette prescription encourt les pénalités prévues à l'article 22.

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.

But

ARTICLE 7

Distance du lancer but

Le but sera lancé :

- Pour les cadets : de 5 à 8 mètres.
- Pour les seniors Masculins ou Féminines : de 6 à 10 mètres.

La distance sera mesurée en ligne droite allant du cercle tracé au but et dudit but à l'obstacle. Avec un cercle rigide la mesure se fait à partir de la bordure intérieure (le diamètre de 50 cm est à l'intérieur).

Le but lancé dans cette limite de jeu n'est valable que s'il se trouve à l'intérieur des lignes de délimitation et à une distance de plus de 50cm de la ligne de fond, les 2 conditions sont à respecter.

En présence dans le terrain ou à proximité d'obstacles rigides (bois délimitant le terrain, poteau,...) une distance d'au moins 50cm entre le but et l'obstacle doit également être respectée.

L'équipe qui doit lancer le but n'a le droit qu'à un lancer, s'il est infructueux le but revient à l'équipe adverse qui le pose où elle veut à conditions que les règles ci-dessus soient respectées, L'équipe qui a perdu le but doit jouer la première boule.

Si le but posé ne respecte pas les règles, l'équipe ayant le lancer pose correctement le but.

En terrain non délimité, si, lors d'une mène, le but est frappé et s'éloigne de plus de 18 mètres, il est considéré comme noyé ou perdu. La mène sera annulée et le but relancé de la position initiale.

ARTICLE 8

Validité du lancer de but

Si le but lancé ou frappé par une boule est stoppé par un partenaire ou un adversaire: Il est considéré comme perdu et est relancé de sa position initiale

Si le but lancé est arrêté par un spectateur, l'arbitre, ou un obstacle, il conserve sa position si l'Article 17 est respecté.

Le but et la première boule lancés, l'adversaire est en droit de mesurer la distance.

Si celle-ci n'est pas conforme aux dispositions de l'Article 7, la mène est à refaire.

Néanmoins, si chaque équipe a joué une boule, le but est considéré comme jouable, quel qu'en soit la distance.

ARTICLE 9

Annulation du but

Le but est considéré comme noyé ou perdu, il est relancé de la position initiale si :

- Il demeure introuvable
- Il revient, après une frappe, à moins de 2,50 m du cercle
- Il est invisible du cercle, masqué par un obstacle autre qu'une boule
- Il se situe, lors du lancer à plus de 10 mètres ou moins de 6m
- Il se situe, lorsqu'il a été frappé à plus de 18 mètres
- Il est arrêté par un partenaire ou un adversaire
- Sur terrains délimités, si le but est frappé et sort des limites du terrain

Le but touchant un obstacle mobile ou immobile (arbre, mur, voiture...) lors d'un déplacement effectué par une boule annule la mène.

Lorsque le but est noyé ou perdu, si chaque équipe possède des boules, la mène sera rejouée de la position initiale.

Par contre, si une seule équipe possède des boules, elle marquera autant de points que de boules lui restant encore à jouer.

Si le but venait à être déplacé par un élément extérieur (vent, spectateur, objet etc...) il serait remis à sa place d'où la nécessité de marquer le but.

Remarque : en terrain délimité si le but sort des limites, si les 2 équipes sont d'accord il peut être relancé du côté où il est sorti.

ARTICLE 10

Obstacles

Il est permis pour le joueur qui doit jouer de reboucher un trou creusé lors de lancers de boules précédents. Ce geste peut être fait par un joueur partenaire.

Il est interdit après le lancer du but de supprimer, déplacer ou d'écraser un obstacle se trouvant sur le terrain.

Boules

ARTICLE 11

Lancer première boule

Un des joueurs de l'équipe ayant gagné la mise en jeu doit pointer la première boule.

Si un joueur d'une équipe n'ayant pas gagné la mise en jeu pointerai en premier, la boule serait considéré comme nulle. Ce joueur devra reprendre sa boule.

Il est interdit de mouiller boules et but pendant une partie.

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 22.

ARTICLE 12

Validité du lancer

Une boule ayant touché un obstacle mobile ou immobile (arbre, véhicule, mur) est annulée.

Si après avoir touché un obstacle cette boule déplace le but ou d'autres boules, ceux-ci sont remis à leur place initiale, pour éviter toute contestation les joueurs doivent marquer le but ou les boules.

Une boule arrêtée ou déviée par un spectateur, l'arbitre, ou un partenaire sera annulée. Par un adversaire ou une boule d'un autre jeu elle conserve sa position si elle se trouve au delà du but, est rejouée si elle se trouve en deçà du but.

Une ou plusieurs boules déplacées par un spectateur, l'arbitre, ou une boule provenant d'un autre jeu seront remises à leur place. Par un partenaire, elle sera soit annulée, soit remise en place avec accord de l'équipe adverse.

Si une boule lancée ou frappée venait à se briser, la mène serait nulle et à refaire. Le joueur dont la boule est détruite pourra la remplacer ou utiliser un autre jeu de boules.

Un joueur ayant perdu une boule pourra la remplacer ou utiliser un autre jeu.

Si par erreur un joueur utilise une boule autre que la sienne, le coup restera valable mais la boule échangée.

ARTICLE 13

Lancer nul

Si par mégarde un joueur lance une boule d'un cercle qui n'est pas le bon, cette boule sera considérée comme nulle.

Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène, toute boule enlevée avant le décompte des points est nulle.

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

ARTICLE 14

Temps pour le lancer

Chaque joueur dispose d'un maximum de 1 minute pour lancer sa boule. Si ce délai n'est pas respecté il encourt les pénalités prévues à l'article 22.

ARTICLE 15

Comportement des spectateurs et des joueurs

Le silence doit être observé, tant par les joueurs que les spectateurs lors d'un lancer de boule.

Il est interdit de marcher, sauter, gesticuler tant que le joueur n'est pas sorti du cercle.

Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver éloignés d'au moins 2 mètres du joueur lançant sa boule.

Les partenaires sont autorisés à se placer près du but pour indiquer le jeu.

Aucun spectateur ne doit se trouver sur les terrains de jeux.

Mesure d'un Point

ARTICLE 16

Mesure de points

L'équipe ayant joué la dernière doit mesurer le point. Tous obstacles gênant la mesure seront déplacés momentanément (marqués au sol si possible) et remis place avant de continuer le jeu.

Les mesures doivent être effectuées avec des instruments appropriés (mètre, tirette). Tout objet adhérent à la boule ou au but doit être retiré avant de mesurer un point.

Si en effectuant une mesure un joueur déplace une boule ou le but au désavantage de l'équipe adverse, le point est attribué à cette équipe.

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

Un joueur de l'équipe adverse peut remesurer un point. En cas de désaccord entre les deux équipes, il y aura lieu de recourir à la décision d'un arbitre qui sera sans appel. Les joueurs doivent se tenir à au moins deux mètres de lui quand il effectue une mesure.

Le fait de rejouer une boule ne constitue pas l'abandon du point à l'adversaire si celui-ci n'a pas été mesuré. En fin de mène, il reste acquit.

ARTICLE 17

Boules à égales distance du but

En cas d'égalité de distance et personne ne pouvant s'octroyer le point, chaque équipe jouera une boule à tour de rôle jusqu'à ce que le point soit repris. L'équipe ayant joué la dernière doit débiter.

Si une des équipes n'a plus de boule, celle en possédant devra les jouer afin d'obtenir le point.

Si ce n'est pas le cas, la mène est considérée comme nulle.

A la fin d'une mène toute boule retirée du jeu avant le décompte des points est nulle si elle n'a pas été marquée. Aucune réclamation n'est admise à ce sujet.

Spécifications sur terrains délimités

ARTICLE 18

Boules nulles

Lors d'un pointage, toute boule se trouvant à l'extérieur de la ligne délimitant le terrain autorisé (contact sur le sol du côté du terrain interdit) sera considérée comme perdue. Si le contact au sol est sur la délimitation, la boule sera considérée comme bonne.

Si la première boule jouée se retrouve hors de la limite du terrain autorisé, c'est à l'adversaire de jouer. Dans le cas où la boule de ce dernier venait également à sortir de la limite du terrain autorisé, c'est au premier joueur de placer, et ainsi de suite tant que le point ne sera pas pris.

Si après un tir plus aucune boule ne se trouve sur le terrain autorisé, l'équipe n'ayant pas repris le point doit jouer autant de fois qu'il n'aura pas mis de boules sur le terrain autorisé. Si cette équipe ne possède plus de boule, l'Article 17 sera appliqué.

Si une boule ayant dépassé la limite du terrain autorisé revient en jeu, celle-ci est considérée comme nulle et doit être retirée du terrain. Au cas où elle resterait dans l'ère de jeu, toute boule ou but venant la toucher seront considérés également comme nuls.

ARTICLE 19

Validation du lancer de boules

Avant chaque mène, le cercle sera tracé ou placé à l'endroit où se trouvait le but à condition que l'Article 7 soit respecté.

Discipline

ARTICLE 20

Joueurs retardataires

Au moment de la proclamation et l'affichage d'une partie, les joueurs doivent être présents.

L'horaire de référence de la fin de proclamation sera affiché à la table.

Un quart d'heure après la fin de la proclamation de ce tirage l'équipe absente du terrain de jeu et pénalisée de 5 points, qui est à porter au crédit de l'équipe adverse et chaque joueur est sanctionné d'un avertissement.

Passé le délai d'un quart d'heure, la pénalité s'accroît de 2 points 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 suite d'une interruption pour un motif quelconque.

Est déclarée éliminée de la compétition avec 1 avertissement par joueur l'équipe qui ne s'est pas présentée sur le terrain de jeu dans la demi-heure qui suit le début ou la reprise des parties.

En cas d'équipe incomplète la partie commence avec aucune entrée de joueur en cours de mène.

ARTICLE 21

Tenue et comportement des joueurs

Une tenue correcte est exigée :

Interdiction de jouer torse nu, ainsi que de jouer pour raison de sécurité en nu-pied.

Ne pas fumer sur les pistes, y compris des cigarettes électroniques.

La consommation de boissons (bière, eau, soda etc.....) est strictement interdite sur les terrains de jeux.

L'utilisation d'un téléphone portable en cours de partie est interdite.

Chaque item est passible d'un avertissement.

ARTICLE 22

Sanctions

Les sanctions ci-dessous sont applicables que pour les compétitions réservées UCAPA.

Les clubs recrutant leurs joueurs et choisissant leurs dirigeants ils sont responsables du comportement de tous leurs membres, en conséquence les sanctions financières sont vers les clubs. Il appartient ensuite à chaque club de sanctionner ses membres fautifs.

Pour les compétitions ouvertes à tous ou les concours internes c'est le club organisateur qui a tous les pouvoirs pour assurer la bonne tenue de ses manifestations.

Pour non respect des règles de jeu :

Les joueurs encourent les sanctions suivantes signifiées par un arbitre ou par un responsable de la table:

- 1) Avertissements (similaire au carton jaune utilisé par différents sport.
- 2) Annulation de la boule jouée ou a à jouer.
- 3) Pénalités en points
- 4) Exclusion de la compétition

Remarque : de simples observations peuvent être faite avant la signification d'un avertissement

Sanctions suite à avertissements :

- 1ere infraction= simple rappel à l'ordre
- 2ème infraction= 1 point pour l'équipe adverse et 10€ de pénalité
- A partir de la 3ème infraction à chaque avertissement = 1 points pour l'équipe adverse et 30€ de pénalité.

Les avertissements nominatifs sont signalés sur les feuilles de match ou sur les rapports de compétition. Ils sont cumulatifs sans remise à zéro d'une année sur l'autre. Un avertissement est mémorisé deux ans de date à date.

Pour mauvais comportement et tricherie :

Le joueur qui se rend coupable de tricherie, d'incorrection et à plus forte raison, de violence envers l'arbitre, un joueur, un dirigeant, un spectateur entrainera:

- 1) L'exclusion de son équipe de la compétition et 50€ de pénalité
- 2) La suspension de sa licence
- 3) Une interdiction de compétition UCAPA.

La sanction 1 par les dirigeants et l'arbitre
La sanction 2 par les dirigeants du club auquel il appartient
La sanction 3 par le conseil d'administration de l'UCAPA en application de l'article 6 paragraphe B des statuts.

Remarque les 3 sanctions peuvent être cumulées

Arbitrage

ARTICLE 23

Devoir des arbitres

Le ou les arbitres désignés sont chargés de veiller à la stricte application du présent règlement.

Ils ont autorité après consultation de ou des responsables de la table de marque d'exclure de la compétition tout joueur ou toute équipe qui refuserait de se conformer à la décision prise et de faire appliquer toute décision prise par la table

Conclusion

ARTICLE 24

Organisation d'un concours

Pour l'organisation d'un concours, il est laissé au club le choix de la formule de jeu, ainsi que les lots remis à chaque participant en fin de concours.

Le présent règlement a pour but de simplifier la tâche des Clubs ou Associations affiliés à l'UCAPA.

Il est recommandé de désigner un ou deux arbitres à chaque rencontre, pour éviter tout malentendu (sanctions) concernant l'application de ce règlement.

Lors d'une compétition labélisée UCAPA

Au minimum 1 personne présente pour chacun des postes suivants :

- Arbitre
- Responsable de la table de marque
- Représentant le club organisateur

Dans le cas d'une rencontre avec un seul club invité celui-ci a également un représentant dans le comité de surveillance.

Les membres du comité de surveillance sont habilités :

- pour intervenir au niveau de la bonne tenue de la compétition à tout moment
- pour indiquer sur la feuille de match ou le rapport de compétition les faits justifiant des sanctions.

Lors d'une rencontre avec plusieurs clubs, il est demandé à chaque club ayant des joueurs d'avoir un responsable. Le cas échéant il sera l'interlocuteur du comité de surveillance.

Règlement modifié le 1/02/2022