



## **REGLEMENT OFFICIEL POUR LE SPORT DE JEU PROVENÇAL**

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

### **DISPOSITIONS GÉNÉRALES**

#### **Article 1 – Formation des équipes**

Le Jeu Provençal est un sport qui oppose

- 3 joueurs à 3 joueurs (triplettes)

Il peut aussi mettre face à face

- 2 joueurs à 2 joueurs (doublettes)
- 1 joueur à 1 joueur (individuel)

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**

Le Jeu Provençal 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 chiffre du poids doivent être gravés sur les boules et être toujours lisibles

Pour les compétitions réservées aux minimes, sont autorisées les boules de 600 grammes et de 65 mm de diamètre, à condition qu'elles soient fabriquées dans un label homologué.

- 4) La boule doit être creuse et ne doit contenir aucun matériau tel que du plomb, du sable, du mercure, etc. De façon générale, elles ne doivent ni n'avoir été truquées, ni n'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, procéder au contrôle des 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 30 mm (tolérance + ou - 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 pas pouvoir être ramassés avec un aimant.

### **Article 4 – Licences**

Pour s'inscrire dans une compétition, chaque joueur ou joueuse doit présenter sa licence. Il ou elle 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.

## **JEU**

### **Article 5 – Terrains réglementaires**

Le Jeu Provençal se pratique sur un terrain délimité ayant comme dimension 4 m de largeur et ne peut en aucun cas être inférieur à 3,50m et 24 m de longueur. Les 4 m sont obligatoires en carrés d'honneur et sur les terrains des qualificatifs aux CDF.

Une aire de jeu comprend un nombre indéterminé de terrains limités uniquement 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 jeu sont considérées comme lignes de perte.

Lorsque les terrains de jeu sont clos par des barrières, celles-ci doivent se trouver à une distance minimale de 1,20 m. de la ligne extérieure des terrains de jeu.

Les parties se jouent en 13 points, avec possibilité de les faire disputer jusqu'au quarts de finale en 11 points.

Cette dernière possibilité sera supprimée dans les compétitions où aura été institué le "point de mène". Il s'agira de donner un point supplémentaire à chaque mène à l'équipe qui marquera, sauf dans le cas où ce "point de mène" donnerait la victoire, celle-ci ne pouvant être acquise que par un point marqué dans le jeu.

Le point de mène est interdit lors des qualifications à un Championnat de France et dans certaines compétitions 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 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 sur le sol un cercle tel que les pieds de tous les joueurs puissent y être posés entièrement. Toutefois il ne peut mesurer moins de 35 cm. ni plus de 50 cm. de diamètre. (tolérance : + ou -2 mm).

En cas de cercle matérialisé, celui-ci doit être rigide et avoir un diamètre de 50 cm et posséder une ouverture positionnée à l'arrière dont la corde est de 35 cm.

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

Lorsque les organisateurs proposent des cercles réglementaires ou agréés, les joueurs sont tenus de les utiliser.

Ils doivent également accepter les cercles réglementaires ou agréés 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. Lorsque ce dernier n'a pas été marqué, la sanction doit être donnée au joueur qui a effectué le 1<sup>er</sup> jet du but.

Ce cercle, valable pour les deux jets auxquels a droit l'équipe, doit être tracé à plus d'un mètre de tout obstacle et, à au moins 1,50m d'un autre cercle de lancement utilisé ou d'un but.

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 deux essais. S'ils sont infructueux le but est remis à l'autre équipe qui le place où elle veut dans des conditions réglementaires.

Si le but n'est pas posé en position réglementaire par l'adversaire le joueur qui l'a posé encourt les sanctions de l'article 35. En cas de récidive un carton collectif est donné à l'ensemble de l'équipe, lequel s'ajoute, le cas échéant, aux cartons reçus précédemment.

Pour le lancer du but : le joueur doit avoir au départ les deux pieds entièrement dans le cercle et faire obligatoirement un pas.

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 l'état à la fin de celle-ci.

Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit.

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.

#### Pour Pointer :

Au départ le joueur doit avoir les pieds placés entièrement dans le cercle. Il sera fait obligatoirement un pas, sans sortir le pied du cercle qui y est resté et sans faire un saut. Ce pas ne peut se faire qu'en terrain autorisé.

Après avoir fait son pas, le joueur doit :

- Soit se tenir sur une jambe lorsqu'il envoie la boule en ce cas, le pied qui a quitté le cercle ne peut être à nouveau appuyé au sol que lorsque la boule a quitté la main. Lorsque le pied resté dans le cercle a été soulevé, le joueur ne peut plus déplacer, tourner ou faire pivoter l'autre pied.
- Soit laisser les deux pieds par terre, mais il ne peut déplacer le pied resté dans le cercle. Celui-ci ne pourra quitter complètement le sol que lorsque la boule aura quitté la main.

Pour les joueurs évoluant en fauteuil roulant, au moins une des deux grandes roues doit reposer à l'intérieur du cercle.

Les unijambistes ont la possibilité d'utiliser leurs béquilles pour effectuer leur pas.

#### Pour Tirer :

Il sera fait obligatoirement trois pas pour tirer. Au départ le joueur doit avoir au moins un pied entièrement dans le cercle. En aucun cas, un pied ne doit dépasser le bord du cercle le plus proche du but. Le tireur ne peut effectuer le mouvement ou petit pas supplémentaire du pied placé dans le cercle et qui est désigné sous le nom de choc.

Il doit lâcher sa boule à la fin du troisième pas, c'est-à-dire au moment du troisième appui de l'un de ses pieds et au plus tard avant le quatrième appui.

### **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 :

- 12 mètres minimum et 15 mètres maximum pour les Minimes,
- 13 mètres minimum et 17 mètres maximum pour les Cadets.
- 15 mètres minimum et 20 mètres maximum pour les Juniors et les Seniors.

2) 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

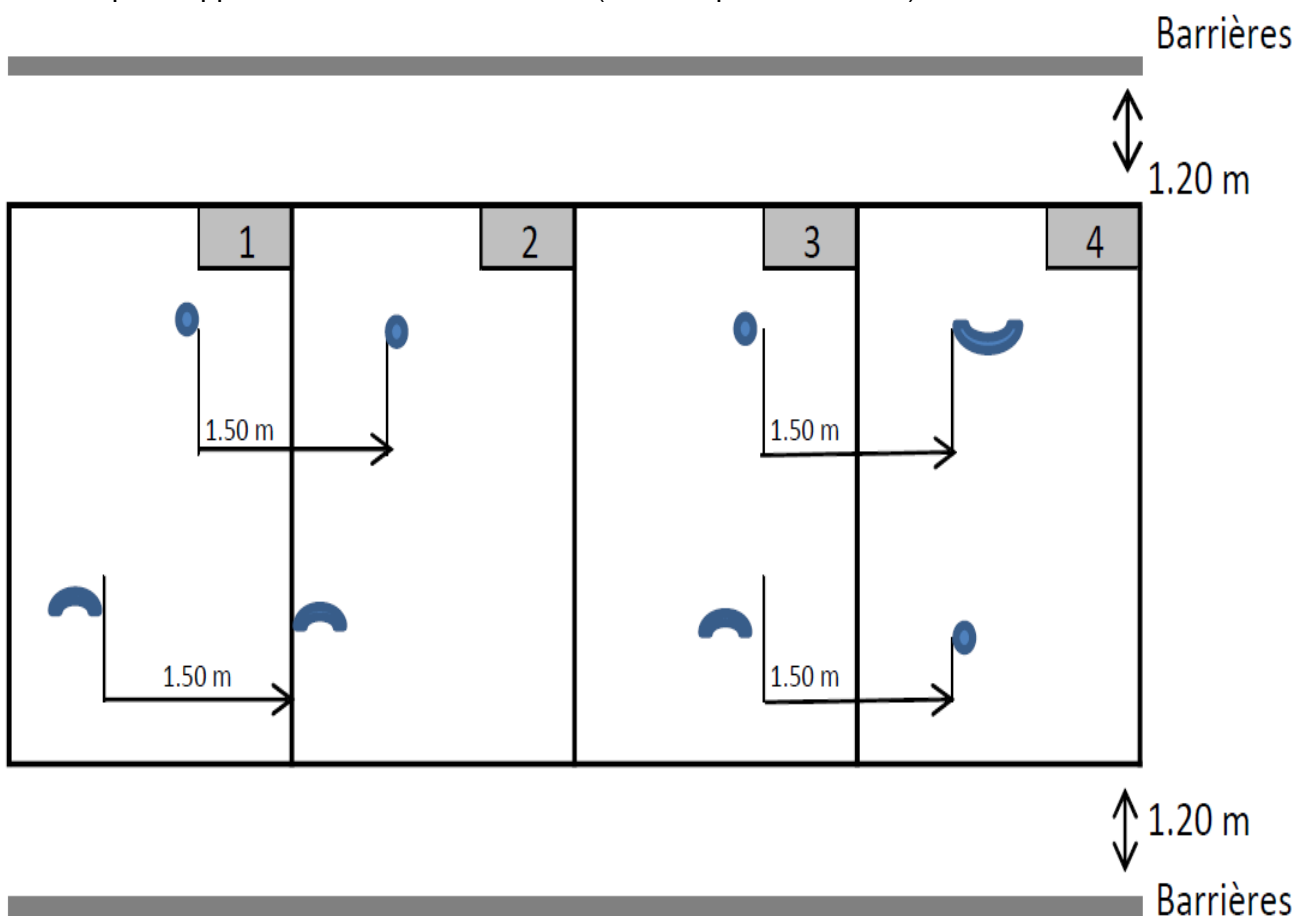
3) Que le but soit à au moins 50 cm de tout obstacle.

4) Qu'il soit au minimum, à 2 mètres en profondeur de la ligne de fond de jeu.

(Note : il n'est requis aucun minimum vis-à-vis des lignes de séparation de jeu ou des lignes de pertes sur le côté des jeux).

5) Qu'il se trouve à au moins 1,50 m d'un autre but et à au moins 1,50 m d'un autre cercle de lancement utilisé.

6) Que le cercle de lancement soit à un mètre minimum de tout obstacle et à 1,50 m d'un but ou d'un autre cercle utilisé. Les 1,50 m sont définis par la distance qui sépare les deux parallèles issues des bords les plus rapprochés du cercle ou du but. (Voir croquis ci-dessous).



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 ou à moins de 1,50 m d'un but ou d'un autre cercle utilisé.
- Le lancer du but ne pourrait se faire à toutes distances réglementaires.

Dans le premier cas, le joueur trace ou pose 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 après 2 jets consécutifs par la même équipe, le but n'a pas été lancé dans les conditions réglementaires ci-dessus définies, l'équipe adverse le dépose dans une position réglementaire sur le terrain de jeu et elle peut, à son tour, avant de le poser, reculer le cercle dans les conditions prévues à l'alinéa précédent, même si un premier recul par l'équipe adverse n'aurait pas permis un lancement à la distance maximale.

Les joueurs doivent marquer la position du but, initialement et après chacun de ses déplacements. Dans le cas contraire, le joueur concerné encourt une sanction prévue à l'article 35. Aucune réclamation ne sera admise pour un but non marqué et l'arbitre ne statuera qu'en fonction de l'emplacement du but sur le terrain.

Le temps maximal pour effectuer ces deux jets est **d'une minute**. L'équipe qui a gagné le droit de le poser après les jets infructueux de son adversaire doit le faire immédiatement après recul éventuel du cercle.

En tout état de cause, l'équipe qui a perdu le but après les 2 premiers jets, joue la première boule.

### **Article 8 – Validité du lancer du but**

Si le but est arrêté par l'arbitre, un adversaire, un spectateur, un animal ou tout objet mobile, il n'est pas valable et doit être relancé sans que ce jet compte pour les deux auxquels l'équipe ou le joueur a droit.

Si le but lancé est arrêté par un partenaire, ce jet n'est pas valable et compte pour un lancer.

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 des deux jets 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**

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 considéré 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 moins de 6 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 5 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.

Le joueur qui s'apprête à pointer, et lui seul, est aussi autorisé à tâter, de la même manière, une donnée qui, en aucun cas, ne devra excéder 50 cm de diamètre, à l'égaliser avec le pied, à la marquer d'un segment de droite de 30 cm au maximum dans le sens du jeu et ce pour chaque boule jouée.

Ce segment peut être effacé par les autres joueurs.

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, notamment en cas de balayage devant une boule à tirer ou le but, 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 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 13 – Déplacement du but dans un autre jeu**

Si, au cours d'une mène, le but est déplacé sur un autre terrain de jeu, il 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 que 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 que 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, soit en terrain autorisé, soit en terrain interdit.

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 pour porter sa boule. 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 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 persistent 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 dans le chapitre « Sanctions » 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, sauf dans le cas prévu au 3<sup>ème</sup> alinéa de l'article 23 ter. 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 terrain tracé, la boule traverse entièrement plus d'un des jeux latéralement contigus au jeu utilisé ou sort en fond 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 à sa place.

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, c'est-à-dire **1 minute** pour les 2 lancers.

Tout joueur ne respectant pas ce délai, encourt les pénalités prévues dans le Chapitre «Sanctions» 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.

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

### **Article 23 – Joueur lançant une boule autre 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 marqué,

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.

### **Article 24 bis**

Toute boule tirée qui n'a atteint aucun élément de jeu – boule ou but – doit, pour être valable, s'être arrêtée à au moins deux mètres du but.

### **Article 24 ter**

La boule du tireur ne sera bonne que si elle a touché le sol à moins d'un mètre de l'objet frappé (boule ou but). Si le point de chute se situe hors de la limite prescrite, tout ce qui aura pu être déplacé reprendra sa position et la boule du tireur sera annulée. Pour vérifier la distance, il y a lieu de remettre en place l'objet frappé et la boule du tireur, dans son point d'impact. La distance entre les deux objets ne doit pas être supérieure à 1 mètre.

Toute boule pointée qui déplace directement ou indirectement de plus de 1,00 mètre, y compris en terrain interdit, une boule ou le but est annulée et tout ce qu'elle a pu déplacer reprend sa position initiale. Pour vérifier la distance, il y a lieu de mettre à la place initiale de l'objet déplacé un objet (boule ou but) similaire et de mesurer la distance le séparant de l'objet déplacé. Cette dernière ne doit pas être supérieure à 1.00 mètre.

Toutefois, l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et déclarer qu'une telle boule est valable. Dans ce cas, la boule tirée ou pointée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé demeure à sa nouvelle position.

Il est indispensable de remarquer les boules et le but si ces éléments ont bougé.

## **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.

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 moins deux mètres de lui quand il effectue une mesure.

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 «Sanctions» article 35.

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 rend une décision impartiale.

### **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.

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

## **DISCIPLINE**

### **Article 32 – Pénalités pour absence des équipes ou des joueurs**

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. En cas de reprise d'une partie à la suite d'une interruption pour un motif quelconque, les pénalités seront d'un point par cinq minutes de retard.

Est déclarée éliminée de la compétition, l'équipe qui ne s'est pas présentée sur le terrain de jeu dans les 30 minutes 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 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 par **minute**.

Si l'autorisation n'a pas été accordée, il est fait application des sanctions 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'autorisation 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 de 30 minutes 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.

La première mène d'une partie est considérée comme commencée dès que le but a été lancé, quelque soit la validité du jet. Les mènes suivantes sont considérées comme étant commencées dès que la dernière boule de la mène précédente s'est arrêtée.

### **Article 34 – Remplacement d'un joueur**

Le remplacement d'un joueur en Doublette, d'un ou deux joueurs en Triplette n'est autorisé qu'avant 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 pendant une partie, les joueurs encourent les sanctions suivantes :

- a) Avertissement qui est marquée officiellement par la présentation 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.

- b) Annulation de la boule jouée ou à jouer qui est marquée officiellement par la présentation d'un carton orange au fautif.
- c) Exclusion du joueur fautif pour la partie qui lui est marquée officiellement par la présentation d'un carton rouge.
- d) Disqualification de l'équipe fautive.
- e) 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 d'intempéries, telles que de fortes chutes de pluie, toute mène commencée doit être terminée, sauf décision contraire de l'arbitre qui est seul habilité, après consultation avec le jury ou le comité d'organisation, pour décider de l'arrêt des parties ou de l'annulation de la compétition pour cas de force majeure.

### **Article 37 – Nouvelle phase de Jeu**

Si, après l'annonce du début d'une nouvelle phase de la compétition (2<sup>ème</sup> tour, 3<sup>ème</sup> tour, etc.), certaines parties ne sont pas terminées, l'arbitre, après avis du Comité d'Organisation, peut prendre toutes dispositions ou décisions qu'il juge nécessaires pour la bonne marche du concours.

### **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.
- 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 un arbitre.

La sanction 2 est appliquée par le Jury ou le comité d'organisation.

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 mesures 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 avertissements 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. Selon la gravité de l'infraction, ils ont autorité d'exclure pour une partie ou de disqualifier 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 d'un 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 trois ou quatre membres. 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.