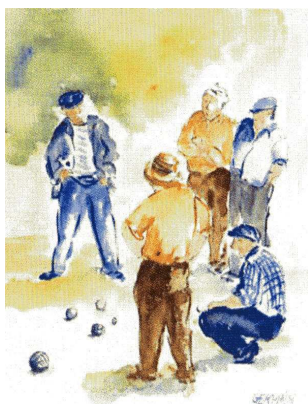


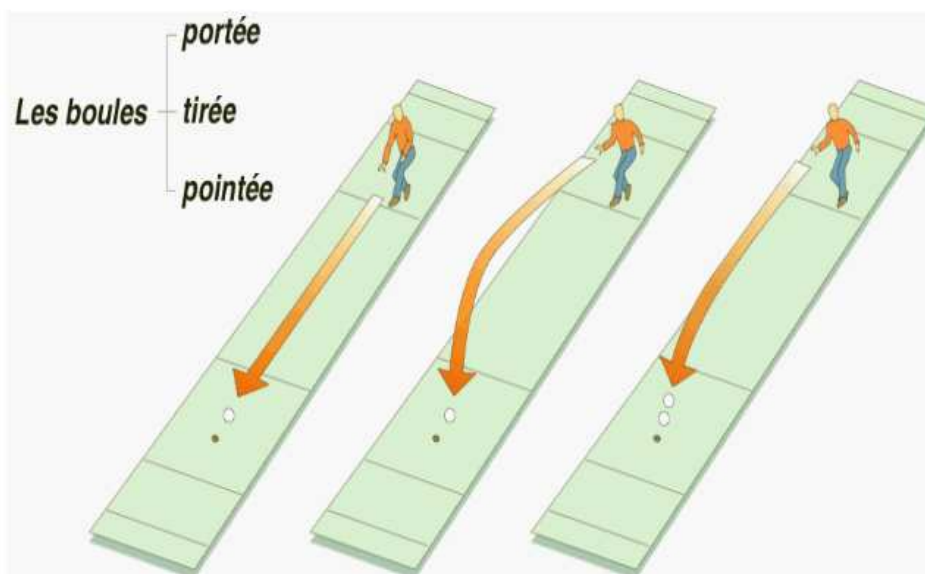
Document
PETANQUE





Sommaire

- Le règlement de la partie
- L'arbitrage
- Les sanctions
- L'organisation de la rencontre



Le règlement de la partie

1) Equipe de 3 joueurs (triplettes)

- Les triplètes sont constituées avant la rencontre, mais leur composition est libre. En effet, le résultat final de la rencontre correspond à l'addition des scores obtenus au cours de toutes les parties.

2) Chaque joueur dispose de 2 boules

- Les boules sont toutes de même nature, en métal, type Obut Junior de 67 mm de diamètre.
- Les boules de chaque association sont marquées d'une couleur distincte.

3) La partie se joue au temps

- De 15 à 30 minutes, suivant le nombre de triplètes par association.
- Une mène commencée (lorsque la première boule a été jouée) sera néanmoins terminée.
- Le score à la fin du temps ou de la mène entamée est le score de la partie. Il s'additionne par association au score des autres parties de la rencontre.

4) Distance

- Le "bouchon" est lancé à une distance comprise entre 5 et 7 m, mesurée à partir du bord le plus rapproché du cercle.
- Il doit être à 1 mètre minimum de tout obstacle.
- Les joueurs tirent au sort l'équipe qui lance le bouchon à la première mène.
- A partir de la fin de la première mène, c'est l'équipe qui a marqué qui lance le bou-chon, de l'endroit où il était à la mène précédente.
- Une équipe a trois jets consécutifs pour lancer le bouchon à distance réglementaire. Si elle n'y parvient pas, l'équipe adverse a à son tour 3 jets possibles. Si elle n'y parvient pas, l'arbitre pose le bouchon au sol, dans les limites réglementaires.

- Si le bouchon est déplacé accidentellement en cours de mène, il est remis à sa place primitive. S'il est déplacé par une boule au cours de jeu, il est laissé à sa nouvelle place.

5) Le terrain n'est pas standardisé

- La partie se joue sur le terrain affecté par les organisateurs quel que soit sa nature, sa déclivité, etc...
- Après avoir lancé le bouchon, **il est interdit aux joueurs de supprimer, déplacer, ou écraser un obstacle quelconque** (pierre, sable, feuille...) **se trouvant sur l'aire de jeu.**

6) Le jeu

- Les joueurs lancent les boules les pieds "tanqués" à l'intérieur d'un cercle ("le rond") de 35 à 50 cm de diamètre, et distant d'au moins 1 m de tout obstacle.
- Au début d'un mène, c'est l'équipe qui a lancé le bouchon qui joue la première. L'équipe adverse joue ensuite.
- Au cours de la mène, c'est l'équipe qui n'a pas le point (dont une boule n'est pas la plus proche du bouchon) qui doit jouer, jusqu'à la reprise du point ou à l'épuisement des boules à jouer. C'est alors à l'équipe adverse de jouer, dans les mêmes conditions.
- Les joueurs ne peuvent sortir du cercle que lorsque la boule qu'ils jouent a touché le sol.
- Chaque joueur dispose d'une minute maximum pour jouer sa boule, après l'arrêt du bouchon ou de la boule jouée précédemment.
- Au cours de la même mène toute boule lancée ne peut être rejouée



7) La tenue

- **Patience et courtoisie sont de rigueur** envers les adversaires et les partenaires. Les joueurs des deux équipes appelées à se rencontrer se serrent la main au début et à la fin de la partie.
- Lorsqu'un joueur se prépare et joue sa boule, les adversaires ne doivent rien faire qui puisse le déranger : parler fort, marcher, gesticuler...
- Les adversaires du joueur dans le rond doivent se tenir à une distance d'au moins 2 mètres du rond ou du bouchon.
- Aucun joueur ne peut arrêter volontairement une boule jouée.
- Cas de la boule arrêtée accidentellement :
 - Par un spectateur ou par l'arbitre* : elle est laissée là où elle s'est immobilisée.
 - Par un partenaire* : elle est nulle et retirée du jeu
 - Par un adversaire* : elle est soit rejouée, soit laissée à son point d'immobilisation, au choix du joueur.



8) Mesure et points

- La mesure d'un point incombe à l'équipe qui a joué en dernier. Les adversaires sont toujours le droit de mesurer ensuite
- Lorsque l'arbitre est consulté sa décision est sans appel.
- Le point est perdu pour une équipe si l'un de ses joueurs, effectuant une mesure, déplace le bouchon ou l'une des boules mesurées.

- Lorsque deux boules adverses sont à égale distance du bouchon : c'est à l'équipe qui a joué en dernier de rejouer
si les deux équipes ne disposent plus de boules, la mène est nulle et le bou-chon est lancé par l'équipe ayant marqué à la dernière mène
- A la fin d'une mène, toute boule enlevée avant le décompte des points est nulle.
- **Le nombre de points marqués à la fin d'une mène correspond au nombre de boules plus proches du bouchon que celles de l'adversaire.** Ce décompte des points est fait en commun par les deux équipes. Si un litige subsiste, l'arbitre est appelé et tranche.
- Les points marqués lors de chaque mène sont additionnés à ceux marqués lors des mèn-es précédentes, jusqu'à la fin du temps de la partie.



L'arbitrage

1. **L'arbitrage se fait prioritairement par les joueurs eux-mêmes**, lorsqu'ils sont engagés dans une partie, en tenant compte de toutes les règles signalées ci-dessus. Ce n'est que lorsqu'un litige persiste entre les adversaires qu'un arbitre est appelé.
2. **Chaque association doit prévoir**, pour chaque temps d'une série simultanée de par-ties, de 1 à 5 arbitres, suivant le nombre de triplettes engagées dans la série (6 ou 7) et l'effectif de l'association. Les arbitres des deux associations sont numérotés et interviennent à tour de rôle, à l'appel des équipes en jeu.
3. **Les arbitres d'une série de parties intègrent ensuite une triplette comme joueurs**, les joueurs qu'ils remplacent étant à leur tour arbitres de la série de parties suivantes, et ainsi de suite jusqu'à la dernière série.
4. **L'arbitre** est appelé principalement pour mesurer un point litigieux. Il **doit être entraîné à mesurer**, sa décision étant sans appel. Appelé pour d'autres raisons, l'arbitre tranche en se référant au règlement ci-dessus qu'il doit connaître et avoir sur lui. Lorsqu'il ne peut pas trancher, pour une cause non prévue dans ce règlement, il se consulte avec les autres arbitres de la série et les adultes organisateurs.
5. **L'arbitre doit faire preuve de la plus grande impartialité** dans ses décisions. Les joueurs qui font appel à un arbitre ne doivent exercer sur lui aucune pression et se plier à sa décision sans discussion.
6. Les arbitres, lorsqu'ils ne sont pas appelés, observent le déroulement des parties et n'interviennent que si le comportement des joueurs est contraire à l'esprit du jeu (gêner les adversaires en train de jouer, perdre volontairement du temps...). Ils appliquent les sanctions prévues.

Les sanctions

1. Boule annulée (sortie du jeu et non rejouable dans la même mène) :

- joueur lançant sa boule en dehors du rond.
- joueur sortant du rond avant que sa boule n'ait touché le sol.
- boule arrêtée ou déplacée par un joueur de la même équipe.
- joueur ne jouant pas à son tour ou dépassant son temps pour jouer (1 minute).
- joueur "préparant" le terrain avant de jouer.
- boule enlevée avant le décompte des points.

2. Une mène de suspension pour le joueur qui :

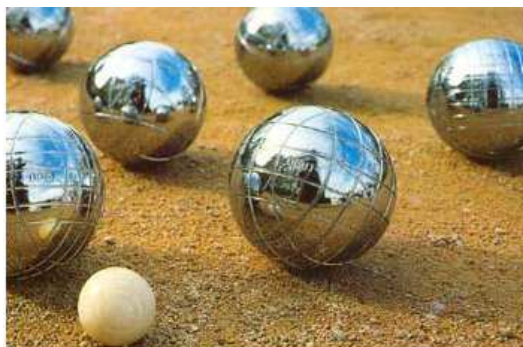
- arrête, détourne, déplace volontairement une boule ou le bouchon au cours d'une mène.
- gêne volontairement un adversaire en train de jouer.

N. B. : pendant la mène de suspension, son équipe joue 4 boules contre 6 à l'adversaire.

3. Exclusion de la partie, et des parties restant à jouer par sa triplette pour un joueur :

- récidiviste d'une cause entraînant une mène de suspension.
- faisant un usage inconséquent de ses boules (les lancer en l'air en dehors du jeu, les jouer vers des joueurs ramassant leurs boules...), menaçant l'intégrité physique des personnes (partenaires ou adversaires) présentes autour du jeu.
- proférant des insultes envers les adversaires ou les partenaires, ou les bousculant agressivement.

N. B. : toutes les parties restant à jouer par la triplette dont un joueur a été exclu seront jouées avec 4 boules contre 6 à l'adversaire.



L'organisation de la rencontre

1. Dans la mesure du possible, le terrain de la rencontre ne sera pas celui où ont déjà joué l'une des associations en présence. Le terrain sera donc découvert par les joueurs au moment de la rencontre.
2. Les associations devant se rencontrer constitueront à l'avance le même nombre de triplettes (6 à 8 triplettes, numérotées de 1 à 6, 7 ou 8), l'effectif d'élèves restant assumant le rôle d'arbitres.

Chaque association doit pouvoir désigner au moins 1 arbitre.

Exemples :

1. effectifs de 19 et 21 : constitution de 6 triplettes (= 18), la première désignant 1 arbitre, la deuxième désignant 3 arbitres.
2. effectifs de 20 et 24 : : constitution de 6 triplettes par association(= 18), la première désignant 2 arbitres, la deuxième désignant 6 arbitres.
3. effectif de 22 et 25 : : constitution de 7 triplettes (= 21), la première désignant 1 arbitre, la deuxième désignant 4 arbitres.
4. effectifs de 26, 24 et 22 : : constitution de 7 triplettes (= 21), la première désignant 5 arbitres, la deuxième désignant 3 arbitres, et la troisième 1 arbitre.
5. effectifs de 25 et 27 : constitution de 8 triplettes (= 24), la première désignant 1 arbitre, la deuxième 3 arbitres.

Les arbitres de la première série de parties deviennent joueurs dans une triplette, à la place de ceux qui assurent l'arbitrage de la deuxième série et ainsi de suite pour chaque série.

Ces remplacements et la désignation des arbitres successifs doivent être prévus par chaque association avant la rencontre.

