



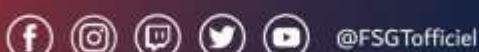
COMMISSION FÉDÉRALE DE L'ACTIVITÉ  
**PÉTANQUE**

---

REGLEMENT SPORTIF FSGT 2025-2026

**FÉDÉRATION SPORTIVE & GYMNIQUE DU TRAVAIL**

14 rue Scandicci - 93508 Pantin cedex



[www.sportetpleinair.fr](http://www.sportetpleinair.fr) / [www.fsgt.org](http://www.fsgt.org)

**SECRÉTARIAT CFA**

Thibault DUVAL

01 49 42 23 31

[thibault.duval@fsgt.org](mailto:thibault.duval@fsgt.org)

## Table des matières

BIENVENUE .....	3
LA FSGT .....	4
COMPORTEMENT ARBITRAL : .....	5
CHAPITRE 1 : LE JEU .....	6
CHAPITRE 2 : LE CERCLE .....	8
CHAPITRE 3 : LE BUT .....	9
CHAPITRE 4 : LES BOULES .....	12
CHAPITRE 5 : LA MESURE DES POINTS.....	14
CHAPITRE 6 : ROLE DE L'ARBITRE .....	15
CHAPITRE 7 : LA DISCIPLINE.....	16
CHAPITRE 8 : REGLEMENT DU JEU EN CADRE.....	19

# Bienvenue

Les règles d'une activité sportive sont les fondamentaux des évolutions et des modifications apportées à son développement.

En particulier les règles nationales et internationales prennent en compte les transformations à son organisation, tout comme les changements apportés dans le matériel.

S'agissant de la pétanque, quelques amendements ont ajusté les dispositions établies de longue date. La pétanque FSGT a tenu compte de ces éléments et apporté quelques ajustements et mises à jour dans son règlement de jeu. Sur le fond, pas de transformation spectaculaire, et à l'entrée de ce nouveau siècle, pas de modification spectaculaire, l'enjeu et la raison d'être de la pétanque FSGT restent animés de la volonté de prendre toute sa place dans le développement et l'organisation d'une pratique sportive accessible à toutes et à tous, au plus près des besoins dans leur diversité la plus large.

La pétanque FSGT va célébrer le demi-siècle de son existence en prenant compte des activités de détente, de loisir, de jeu en famille, mais aussi de la tenue de ses championnats fédéraux, offrant à chacune et chacun la possibilité de participer, de vivre le plaisir de la réussite et de la rencontre, de pouvoir se confronter à d'autres, et d'évaluer le niveau de son expérience et de son progrès.

C'est pour cela qu'il faut regarder et faire de ce règlement un cadre, un repère, et un soutien au développement d'un sport populaire pour tous, au sein d'un cadre associatif lieu de l'expression des besoins et de leur traduction dans la vie quotidienne.

Ni complémentaire, ni adversaire de quelque autre fédération, la pétanque FSGT se veut elle-même, celle décidée par ses adhérents et association affiliées, libre des contraintes qu'imposent la logique marchande, la loi de l'argent et le résultat à tout prix.

Pouvoir affirmer son identité, exiger une véritable reconnaissance c'est contribuer au développement du sport populaire, au sport de tous solidaire, au sport au service du progrès.

C'est le plus de la FSGT.

Bienvenue et réussite à la pétanque FSGT.

# LA FSGT

## UNE FÉDÉRATION OMNISPORT DE 270 000 ADHÉRENT·ES ET 4 200 CLUBS

La Fédération Sportive et Gymnique du Travail (FSGT), doublement agréée sport et éducation populaire, compte 270 000 pratiquants·es, 4200 clubs et propose une centaine d'activités physiques, sportives et artistiques, compétitives et non compétitives.

Créée en 1934 au sein du mouvement sportif ouvrier et dans la lutte contre le fascisme, elle promeut le droit d'accès au sport de toutes et tous en se donnant comme objectif le développement de contenus d'activités, de vie associative et de formation adaptés aux besoins de la population.

Depuis 90 ans, la FSGT se donne une même visée : la formation de sportives et sportifs émancipé·es et citoyens·nes, à travers des contenus d'activités et des formes d'organisation adaptés au plaisir et aux besoins de chacune et chacun.

La FSGT considère la pratique physique et sportive comme essentielle dans la construction de la personne, tout au long de sa vie.

En appui sur son réseau associatif, la FSGT travaille sur le contenu des apprentissages, les formes d'organisation, les règles pour faciliter l'entrée et le progrès de toutes et tous dans la pratique, en mettant au cœur de son action les valeurs d'éémancipation, de solidarité et de fraternité.

La FSGT milite pour le droit au sport pour toutes et tous, en se souciant des conditions sociales d'existence des populations qui sont autant d'obstacles ou de conditions favorables à l'accès aux pratiques sportives.

La FSGT est reconnue au plan international pour ses actions de solidarité et ses championnats réservés aux sportifs et sportives amateurs et amatrices.

# COMPORTEMENT ARBITRAL :

D'aucun, sûrement de la vieille école, vous diront qu'un bon arbitre est celui qui voit tout et qui sanctionne tout.

Mais aujourd'hui, c'est la capacité à observer, à anticiper et à intervenir qui détermine la frontière entre un arbitre et un très bon arbitre.

Devenir un très bon arbitre nécessite de se remettre en question pour adapter son comportement et ses décisions aux situations les plus inattendues qui pourraient se présenter lors des compétitions. Cette connaissance de soi nécessite de connaître ses points forts et ses points faibles.

## L'arbitrage passe par :

- La constance et la régularité lors des compétitions ;
- L'adaptation aux rythmes et aux exigences de ces mêmes compétitions ;
- La vigilance et la capacité d'anticipation ;
- La recherche des indices déclencheurs d'incidents ;
- La justesse et la précision de vos décisions ;
- Une intégrité, une diplomatie et une impartialité ;

Ne pas succomber à la monotonie d'une compétition. N'hésitez pas à travailler en équipe, communiquez avec vos camarades et les organisateurs. Informez-vous d'éventuelles consignes avant de démarrer un arbitrage.

Il est important de connaître ses limites, soyez honnête avec vous-même et tous les acteurs de la compétition.

## Lors d'une compétition :

Dès votre prise de poste : montrez de l'assurance dans vos actions, vos déplacements, votre gestuelle. Montrez que vous connaissez votre fonction sans pour autant être imperméable aux éventuels conseils. Ne laissez place à aucune critique.

### Dès le début de la compétition :

- Évitez les interventions inutiles, sanctionnez les évidences.
- Soyez vigilant, mais ne mettez pas d'huile sur le feu.
- Différenciez, dans votre manière d'être, une information et une sanction.
- Faites de l'arbitrage préventif, évitez les problèmes avant qu'ils ne démarrent (anticipation, vigilance, ...).

En conclusion, comprenez les enjeux et surtout les impacts de votre arbitrage. Les joueurs et les organisateurs se souviendront plus facilement de vos erreurs et cela accentue l'image déjà négative qu'ont les arbitres. L'engagement verbal n'implique pas forcément une faute, mais ne soyez pas envahissant pour autant.

Votre jugement doit être sans appel.

Soyez constant et cohérent dans votre comportement et vos décisions en usant de diplomatie tout en étant à l'écoute.

# CHAPITRE 1 : LE JEU

## Article 1.1

### Le jeu de pétanque se joue :

- Soit en tête à tête 1 joueur contre 1 joueur avec 3 boules chacun.
- Soit en doublette 2 joueurs contre 2 joueurs avec 3 boules chacun.
- Soit en tripllette 3 joueurs contre 3 joueurs avec 2 boules chacun.

## Article 1.2

Le jeu de pétanque se joue librement sur tout terrain. Toutefois, en cas d'exiguïté du terrain ou d'un nombre élevé de compétiteurs, les organisateurs peuvent être amenés à limiter le terrain de chaque jeu. Les joueurs jouent alors dans un cadre délimité.

## Article 1.3

Les parties se jouent en 13 points. Il est impératif que les 2 responsables d'équipe viennent donner les résultats à la table de marque dès la fin de la partie.

## Article 1.4

L'équipe qui joue la première et lance le but est désignée par un tirage au sort.

## Article 1.5

Avant comme après le lancer du but, il est interdit de niveler le terrain, de déplacer ou d'écraser quoi que ce soit, à l'exception du cercle précédemment tracé ou marqué.

Avant de jouer, le joueur ou un de ses coéquipiers peut ou non boucher un trou.

## Article 1.6

Le temps accordé à chaque joueur pour lancer sa boule est de 1 minute, calculé après la dernière boule jouée. Passé ce délai, application de l'article 6.5.

## Article 1.7

En cas d'affectation d'un terrain de jeu délimité à deux équipes adverses, celles-ci ne pourront jouer sur un autre sans autorisation de l'arbitre.

## Article 1.8

Il est interdit aux joueurs de changer de boules ou de but en cours de partie sauf dans les cas suivants : La boule est introuvable ou cassée, le but est introuvable ou cassé, la boule ou le but est non réglementaire.

## **Article 1.9**

Pendant le temps réglementaire nécessaire à un joueur pour lancer sa boule, les autres joueurs et les spectateurs doivent observer le plus grand silence. Les adversaires ne doivent ni marcher, ni gesticuler, ni faire aucun geste qui puisse déranger le joueur. Seuls ses partenaires peuvent lui prodiguer des conseils et se tenir entre le cercle et le but. Les adversaires doivent se tenir soit derrière le cercle ou en fond de cadre.

## **Article 1.10**

L'équipe qui ne se présente pas après la fin de l'appel des équipes rend 1 point à ses adversaires après 15 minutes de retard, 2 points après 20 minutes, 3 points après 25 minutes, elle est déclarée perdante après 30 minutes.

## **Article 1.11**

L'équipe incomplète peut commencer la partie au signal donné. S'il s'agit d'un jeu en triplette, les joueurs présents jouent avec 2 boules chacun. S'il s'agit d'un jeu doublette, le joueur présent joue avec ses 3 boules. Si le ou les joueurs absents se présentent en cours de partie, ils ne sont admis qu'à la mène suivante. Ils sont exclus de la partie si leur retard excède 30 minutes.

## **Article 1.12**

Si un joueur doit s'absenter au cours d'une partie, pour une raison majeure, il doit en informer l'arbitre et la partie continue. Après 15 minutes d'absence, l'arbitre applique les dispositions de l'article 1.10. Si un joueur s'absente au cours de la partie sans raison majeure et sans en informer l'arbitre, ses coéquipiers continuent la partie sans que le joueur puisse réintégrer l'équipe avant la fin de la partie.

## **Article 1.13**

Il est interdit de cracher sur les boules ou dans les mains pour les mouiller.

## **Article 1.14**

Si au cours d'une mène, une boule ou le but se trouve masqué accidentellement par une feuille d'arbre, un morceau de papier etc., ces objets sont enlevés avec précaution sans déplacer la boule ou le but.

## **Article 1.15**

En cas d'événement imprévu engageant la responsabilité des organisateurs ou le bon déroulement d'une compétition (respect de l'horaire, conditions climatiques, état du terrain, ...), ceux-ci peuvent interrompre les parties. Dans ce cas, la mène en cours doit se terminer et le score acquis est porté à la connaissance des responsables dès que possible. Il est formellement interdit de continuer le jeu après l'ordre d'interruption.

# CHAPITRE 2 : LE CERCLE

## Article 2.1

Les joueurs doivent jouer dans le cercle tracé sur le sol d'où a été lancé le but.

Son diamètre ne peut être inférieur à 0.35 m, ni supérieur à 0.50 m.

Quand il est disponible, le cercle doit être homologué et impérativement marqué au sol au début de chaque mène.

A l'issue de la mène, toute trace doit être effacée.

## Article 2.2

Si au cours d'une mène un joueur joue d'un autre cercle que celui défini, il recevra un avertissement. En cas de récidive, la boule sera annulée et toutes celles qu'elle a déplacées sur son passage seront remises en place (sous réserve que les boules et le but aient été marqués).

## Article 2.3

Le cercle doit être tracé à au moins 0,50 cm de tout obstacle, le joueur ne doit pas sortir du cercle ni décoller les pieds du sol avant que sa boule n'ait touché le sol.

## Article 2.3

Les pieds des joueurs doivent être à l'intérieur du cercle et ne pas empiéter sur celui-ci. Une tolérance est accordée aux personnes à mobilité réduite qui sont exceptionnellement autorisés à placer un pied à l'extérieur du cercle. Les joueurs évoluant en fauteuil doivent placer la roue du bras porteur dans le cercle.



## Article 2.4

A la fin d'une mène, le cercle est tracé à l'emplacement où se trouvait le but de la mène précédente.

Sauf dans les cas suivants :

1. Le cercle ainsi tracé est à moins de 0,50 m d'un obstacle,
2. Le lancer de but ne peut se faire à distance réglementaire.

Dans ce cas, le cercle est alors tracé ailleurs après accord des adversaires ou décision de l'arbitre, mais toujours dans les conditions réglementaires.

## **Article 2.4 bis**

Dans les phases finales, il sera remis un cercle réglementaire que chaque équipe utilisera tout au long de la partie.

## **Article 2.4 ter**

Si un joueur ramasse le cercle alors qu'il reste des boules à jouer :

- Le cercle est marqué, il est remis à sa place
- Si le cercle n'est pas marqué, seul l'arbitre est habilité à le remettre en place.
- Seules les boules des adversaires peuvent être jouées.

# **CHAPITRE 3 : LE BUT**

## **Article 3.1**

Sont autorisés :

- Le but doit être exclusivement en bois, et son diamètre de 30 mm maximum.
- Le but en bois peint permettant une meilleure visibilité est autorisé.

Sont interdits :

- Les buts aimantés ou peint avec une peinture magnétique.
- Les buts en résine ou en plastique.

## **Article 3.2**

Le jet du but appartient à l'équipe qui a été désignée par le tirage au sort, ou qui a marqué à la mène précédente.

## **Article 3.3**

Pour que le lancer de but soit valable, il faut :

- Que la distance qui le sépare du bord intérieur du cercle soit de :

5 mètres minimum et 9 mètres maximum dans les compétitions réservées aux jeunes.

6 mètres minimum et 10 mètres maximum pour toutes les autres catégories de compétitions.

- Qu'il se trouve à distance réglementaire de tout obstacle ou terrain prohibé.

Qu'il soit visible des joueurs.

- Voir le règlement du jeu en cadre

## **Article 3.4**

L'équipe désignée pour lancer le but a droit à 3 jets consécutifs. Si après 3 jets, le but n'est pas en position réglementaire (*article 3.3*) c'est l'équipe adverse qui a son tour, dispose de trois essais, mais c'est l'équipe désignée par le tirage au sort ou ayant marqué à la mène précédente qui conserve la priorité pour jouer la première boule.

## **Article 3.5**

Au début d'une mène, le joueur qui joue le premier doit demander à l'équipe adverse son accord sur la distance réglementaire du but. L'accord étant réalisé, aucune réclamation n'est admise après la première boule jouée.

Toutefois, si le premier joueur ne sollicite pas l'accord de l'équipe adverse, celle-ci peut attendre que la première boule soit jouée pour mesurer si le but est à distance réglementaire. S'il ne s'y trouve pas, le but est relancé et la boule rejouée.

## **Article 3.6**

### Le but est considéré comme perdu :

- Quand après avoir été lancé, il ne se trouve pas dans les limites de l'article 3.3.
- Quand il se trouve par une action volontaire ou non, sur un terrain interdit désigné avant les parties à tous les concurrents par un dirigeant ou un arbitre.
- Quand il est masqué à la vue par un obstacle ou un objet qui n'est pas une feuille d'arbre ou une feuille de papier.
- Quand se trouvant dans l'herbe, il n'est pas visible.
- Quand il se trouve déplacé sur le terrain d'un jeu voisin ou quand il le traverse.
- Quand frappé par une action quelconque,
  - Il sort du terrain
  - Il heurte un obstacle en terrain interdit et revient dans le terrain de jeu
  - Il se trouve à moins de 3 mètres du cercle
  - Il se trouve au-delà de 20 mètres (en cas de terrain non cadré)
- Quand il se trouve flottant sur une flaqua d'eau.
- Quand, après avoir été déplacé, il reste introuvable.

Dans ce dernier cas, il est déclaré introuvable au bout de deux minutes de recherches.

- Quand, se trouvant en terrain autorisé, il n'est pas visible du joueur dont les pieds sont placés aux extrémités intérieures du cercle et dont le corps est absolument droit dans le sens d'une ligne allant du cercle au but.

En cas de contestation entre les joueurs, l'arbitre décide sans appel si le but est visible ou non.

## **Article 3.7**

### Le but n'est pas perdu :

- Quand il est masqué par une boule.
- Quand, frappé par une action quelconque des joueurs, il heurte un obstacle en terrain de jeu ou en limite d'un terrain interdit et revient sur le terrain de jeu.
- Quand, frappé par un joueur, il est arrêté involontairement par un spectateur ou l'arbitre, et s'immobilise en terrain de jeu réglementaire. Il conserve alors sa position.

## **Article 3.8**

Si le but lancé est arrêté par un coéquipier du lanceur et qu'il se trouve à une distance réglementaire, il peut, au gré de l'équipe adverse, rester où il se trouve ou être relancé, ce qui compte pour un deuxième jet.

## **Article 3.9**

Si le but est arrêté par un spectateur ou par l'arbitre, il conserve sa position.

Si le but frappé est arrêté par un joueur, l'adversaire de celui qui l'a arrêté a le choix entre :

- Laisser le but à sa place d'arrêt,
- Remettre le but à sa place primitive sous réserve qu'il ait été marqué.
- Placer le but dans le prolongement d'une ligne allant de sa place primitive à l'endroit où il a été arrêté, mais obligatoirement en terrain de jeu autorisé, de façon à poursuivre la mène, sous réserve qu'il ait été marqué.

## **Article 3.10**

Si au cours d'une mène, le but est perdu :

- La mène est nulle si les deux équipes ont encore des boules à jouer
- L'équipe, qui seule a encore des boules à jouer, marque autant de points que de boules lui restant en mains.
- Dans le cas où les deux équipes n'ont plus de boules à jouer, la mène est annulée.

## **Article 3.11**

Si au cours d'une mène, le but se casse en deux ou plusieurs morceaux, seul le plus gros morceau compte pour la marque jusqu'à la fin de la mène. Dès la mène suivante, le remplacement du but est obligatoire.

## **Article 3.12**

Le but considéré perdu au cours d'une mène doit être relancé de l'endroit où il se trouvait avant d'être déplacé (*article 3.3*).

## **Article 3.13**

Si le but est déplacé involontairement par un spectateur ou s'il est mis en mouvement pour diverses raisons telles que : terrain en pente, vent, intrusion d'un objet extérieur, etc. il est remis à sa place à condition que son emplacement ait été marqué préalablement. Dans la négative, il reste où il se trouve immobilisé.

## **Article 3.14**

D'une manière générale et pour éviter des contestations ou des malentendus, les joueurs ont intérêt à marquer l'emplacement du but.

# CHAPITRE 4 : LES BOULES

## Article 4.1

Les boules doivent avoir les caractéristiques suivantes :

- Être en métal, être ni truquées, ni plombées, ni sablées, ni recuites, ni martelées
- Avoir un diamètre d'au moins 7 cm et au plus 8 cm
- Avoir un poids minimum de 0,650 kg et au maximum de 0,800 kg
- N'avoir subi aucune transformation ou modification après la fabrication d'origine
- Porter le label du fabricant, le poids, le numéro de série, gravures toujours visibles.

## Article 4.2

Tout joueur utilisant des boules ne répondant pas aux normes exigées encourt la disqualification de son équipe.

## Article 4.3

Tout joueur reconnu coupable de l'infraction a) et d) de l'article 4.1 sera interdit sur les terrains de jeu pendant une période d'au moins cinq ans, sans préjudice d'autres sanctions prononcées par les différentes commissions des litiges.

## Article 4.4

Si une ou plusieurs boules non truquées ne répondent pas aux normes exigées, le ou les joueurs qui les utilisent doivent les changer avant la mène suivante ou sinon ils seront disqualifiés.

## Article 4.5

Si une équipe dépose une réclamation contestant la régularité des boules adverses, elle devra au même moment déposer une somme forfaitaire équivalent à la valeur estimée des boules incriminées. La somme déposée lui sera restitué si la réclamation est justifiée.

Le ou les joueurs reconnus coupables de falsification ne pourront demander l'indemnisation de leurs boules.

## Article 4.6

Il est interdit de lancer une boule dans le jeu à titre d'essai. Toute boule lancée ne peut être rejouée.

## Article 4.7

Si une boule est cassée en cours de jeu, le plus gros morceau compte seul pour la marque jusqu'à la fin de la mène. Son remplacement par une autre boule ou par un autre jeu de boules est obligatoire à la mène suivante.

## **Article 4.8**

Toute boule arrêtée dans sa course (tirée ou pointée) :

- Par une boule ou un objet venant d'un terrain voisin peut être rejouée ou laissée sur place.
- Par l'arbitre ou un spectateur conserve sa position d'arrêt.
- Toute boule arrêtée involontairement par l'adversaire peut être rejouée ou laissée à son point d'immobilisation au gré du joueur.
- Le joueur arrêtant volontairement une boule dans sa course est immédiatement disqualifié.

## **Article 4.9**

Une boule est bonne et conserve sa position d'arrêt :

- Quand elle est cachée par un obstacle mais ne se trouve pas sur un terrain interdit ou dans un autre jeu.
- Quand, d'une manière générale, son point d'immobilisation se trouve en terrain non interdit.

## **Article 4.10**

Une boule est déclarée nulle ou annulée :

- Quand son point d'immobilisation est situé en terrain interdit,
- Quand dans sa course elle pénètre en terrain interdit, heurte un obstacle et revient en terrain de jeu,
- Quand tirée ou pointée, elle rentre dans le jeu voisin.

## **Article 4.11**

Si une boule immobilisée vient à se déplacer par suite de l'inclinaison du terrain, du vent, du passage d'un spectateur, d'un joueur, d'un animal d'un objet, elle est remise en place si son emplacement a été marqué. Dans la négative, elle reste où elle se trouve immobilisée.

## **Article 4.12**

Le joueur qui joue avec la boule d'un autre joueur reçoit un avertissement. La boule jouée reste valable mais doit être remplacée immédiatement après avoir été mesurée. En cas de récidive, la boule est annulée et tout ce qu'elle a déplacée est remis en place, à la condition d'avoir été marqué.

## **Article 4.13**

D'une manière générale et pour éviter des contestations ou des malentendus, les joueurs ont intérêt à marquer l'emplacement des boules jouées.

## **Article 4.14**

Après une deuxième faute, entraînant un avertissement, il y a annulation de la boule jouée. Quand une boule tirée ou pointée reste dans l'aire de jeu, elle est annulée et doit être retirée immédiatement.

# CHAPITRE 5 : LA MESURE DES POINTS

## Article 5.1

Pour mesurer un point, l'instrument de mesure doit être placé au centre le plus rapproché de la boule et du but.

## Article 5.2

La mesure d'un point incombe au joueur qui a joué le dernier ou à l'un de ses coéquipiers. En cas de contestation de l'équipe adverse, celle-ci doit mesurer à son tour. Si le désaccord persiste sur l'appartenance du point, les équipes font appel à l'arbitre et la décision rendue est définitive.

## Article 5.3

Pour la mesure d'un point, le joueur ou l'arbitre est autorisé à enlever, après l'avoir marqué, tout objet situé entre la boule et le but. Après le point mesuré, tout est remis en place ou si l'objet ne peut être déplacé, le point est mesuré à l'aide d'un compas.

## Article 5.4

Si une équipe après avoir joué et mesuré ou non, estime à tort ne pas avoir gagné le point et continue à jouer, elle pourra revendiquer le point si elle s'aperçoit de son erreur en cours de jeu.

## Article 5.5

Si au cours d'une mesure, la boule ou le but est déplacé(e) involontairement par un joueur, l'équipe en cause perd le point. Si l'arbitre déplace une boule ou le but en mesurant le point contesté, il doit déclarer les points égaux et continuer le jeu dans les conditions fixées.

## Article 5.6

Lorsqu'un arbitre, sur demande des joueurs, mesure les points litigieux, tous les joueurs et les spectateurs doivent se tenir à au moins deux mètres des boules mesurées. En cas de non-observation de cette règle, l'arbitre peut refuser de mesurer les points.

## Article 5.7

Si deux boules adverses touchent le but ou si l'arbitre après une mesure précise, déclare les points à égale distance, il appartient à l'équipe qui a joué la dernière de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit repris par l'une d'elles. Si le point n'est pas repris, la mène est déclarée nulle.

## Article 5.8

Tous les cas non prévus par le présent règlement sont soumis à l'arbitrage qui doit en référer au jury. Celui-ci après délibération fait connaître sa décision qui est définitive et sans appel.

# CHAPITRE 6 : ROLE DE L'ARBITRE

## Article 6.1

La fonction d'arbitre est un rôle dirigeant. A ce titre et après avoir été désigné par la commission départementale, régionale ou la CFA pour effectuer cette mission, il la représente officiellement et répond devant elle du déroulement des compétitions.

## Article 6.2

Son rôle est essentiel auprès des organisateurs et ses décisions sur le terrain sont sans appel.

## Article 6.3

Quand il est chargé d'arbitrer un concours, il est tenu de se présenter aux organisateurs une heure avant l'heure fixée pour le début des compétitions.

## Article 6.4

### Il est responsable :

- De la vérification des licences ;
- De la régularité du tirage au sort ;
- De l'information des aires de jeu autorisées ;
- Du respect des indications et ou des consignes afférant à la compétition ;
- De l'application du règlement de jeu et de la réglementation générale et administrative ;
- De l'application du règlement concernant la bonne tenue des joueurs.

Il ne doit pas rester en permanence à la table de contrôle ou s'absenter sans en informer les organisateurs.

### Il doit obligatoirement :

- Faire respecter les horaires de début de compétition ;
- Établir un rapport relatant tout ce qui a trait au déroulement des concours et en particulier les incidents de jeu ou d'organisation ;
- Transmettre son rapport à la commission, une semaine au plus après la date de la compétition.

## Article 6.5

Les interventions auprès des joueurs doivent être empreintes de la plus grande courtoise mais ses décisions sont fermes et définitives.

En cas d'inobservation du règlement général, l'arbitre doit prendre les décisions appropriées suivantes :

- Rappel amical de la réglementation.
- Avertissement et annulation d'une boule.
- Carton jaune, exclusion de la partie.
- Carton rouge, exclusion de la compétition.

# CHAPITRE 7 : LA DISCIPLINE

## Article 7.1

Toute organisation exige de la part des joueurs, des organisateurs et des spectateurs le respect des conventions et l'application des règlements dans l'esprit de loyauté et de justice.

## Article 7.2

Une tenue et un comportement exemplaire de la part des dirigeants et des participants sont la base de toute activité réellement sportive et une des conditions indispensables du succès.

## Article 7.3

Les organisateurs de concours officiels sont tenus de respecter la réglementation intérieure départementale ou régionale concernant :

- Les conditions d'organisation des concours ;
- Les indications portées sur les affiches (horaires, participation, récompenses).

Ils sont en outre chargés de la tenue des graphiques.

## Article 7.4

En cas d'accident survenu au cours d'une compétition, à l'entraînement ou pendant le trajet, la victime doit en informer immédiatement le responsable de son club qui en fera la déclaration auprès de la compagnie d'assurance dans les trois jours.

La licence ou une photocopie et un rapport circonstancié seront joints à la déclaration.

## Article 7.5

Les joueurs doivent se conformer :

- au règlement de jeu
- aux décisions des organisateurs et aux horaires fixés
- aux décisions de l'arbitre.

Ils doivent avoir une attitude correcte et polie lorsqu'ils s'adressent aux organisateurs et à l'arbitre.

## **Article 7.6**

Lors des fédéraux il est obligatoire de porter une tenue haut homogène dès le début de la compétition et à partir des 1/4 de finales pour les parallèles.

L'équipe championne de France (doublette ou triplette) de l'année précédente peut remettre son titre en jeux, elle porte son maillot de champion de France. Ne peut porter ce maillot que le joueur titré, le ou les autre(s) joueur(s) porte la tenue homogène.

Le short technique est autorisé (short allant de la ceinture à mi-cuisses).

Il est interdit :

- De jouer le torse nu, en débardeur, d'avoir des chaussures ouvertes.
- De conclure une entente dans le but de partager les prix,
- De changer de joueurs dans une équipe en cours de compétition et dès l'appel des rencontres ;
- De porter une tenue avec une publicité sur l'alcool ou le tabac ;
- De porter des tenues de toutes autres fédérations.
- Dès que la partie est commencée
  - de fumer, de vapoter, le fait de fumer est interdit par la [loi article R. 312-2 du code du sport](#)
  - de consommer de l'alcool
  - de téléphoner

## **Article 7.7**

Dans les concours officiels, les équipes sont obligatoirement constituées de joueurs appartenant au même club ou comité.

Dans la mesure où leurs clubs ne peuvent constituer d'équipes complètes.

Pour les fédéraux de 2026 et à titre exceptionnel un jeune de + de 12 ans sera admis dans une équipe senior en championnat dames, en championnat hommes et en championnat mixte.

(Lors des championnats fédéraux le jeune sera sous la responsabilité de l'adulte avec lequel il ou elle joue)

## **Article 7.8**

Tout joueur qui ne respecte pas la réglementation ou qui se rend coupable d'incorrection ou de violence envers les spectateurs, d'autres joueurs, un arbitre ou un dirigeant, est passible de l'une ou plusieurs sanctions suivantes :

- Avertissement
- Exclusion de la partie
- Exclusion de la compétition
- Confiscation ou restitution des prix
- Suspension

Les mêmes sanctions peuvent être appliquées à un ou plusieurs joueurs en cas d'incitation, de soutien ou de complicité.

Les sanctions, a) b) c) sont administrées par l'arbitre.

Les sanctions d) et e) sont administrées par la commission de discipline locale ou fédérale.

La Fédération Française de Pétanque et de Jeu Provençal est informée des sanctions prononcées et du motif qui les a provoquées, en cas de convention départemental ou régional.

Si au cours d'une partie, un spectateur licencié se rend coupable de perturbation (critique, quolibets, etc.),

### **L'arbitre doit :**

- Arrêter provisoirement la partie à la fin de la mène si possible
- Inviter le perturbateur au calme en lui adressant un avertissement
- Si l'intéressé persiste à indisposer les joueurs, l'aviser de sa comparution devant la commission de discipline, après envoi d'un rapport circonstancié.

## **Article 7.9**

Tout joueur qualifié aux championnats fédéraux qui, sans raison majeure, ne s'y rendrait pas, sera interdit aux dits championnats pendant une durée de deux ans.

## **Article 7.10**

Le comportement du chef et accompagnateur de délégation sont soumis aux mêmes règles disciplinaires que l'article 7.8.

## **Article 7.11**

Dans le cas de sollicitation de la commission de discipline celle-ci intervient rend un jugement. L'appel de ce dernier se fait au niveau supérieur.

# CHAPITRE 8 : REGLEMENT DU JEU EN CADRE

## Article 8.1

Le jeu en cadre nécessite une réglementation particulière et complémentaire due à la limitation de l'aire de jeu sans opposition à la règle générale qui reste valable.

## Article 8.2

Pour être réglementaire, le cadre doit mesurer 15 mètres de long et 4 mètres de large. Il peut être de dimensions restreintes dans la limite au minimum 12m x 3m.

## Article 8.3

Les lignes servant à la délimitation du cadre doivent être tracées et visibles d'un bout à l'autre du terrain. En cas de délimitation par ficelle dans les dimensions définies par la commission fédérale de pétanque, sera considérée comme nul le but ou la boule qui aura franchi entièrement la limite extérieure du cadre (c'est-à dire au-delà de l'aplomb de la limite).

## Article 8.4

Le cercle, où prend place le joueur, doit être tracé à 0,50 m au moins des lignes délimitant le cadre.

## Article 8.5

Au début d'une mène, le joueur qui lance le but doit tracer le cercle conformément à l'article 8.4.

## Article 8.6

Le but lancé doit se trouver à son point d'arrêt, quelle que soit sa trajectoire à 0,50 m au moins des lignes délimitant le cadre en respectant les conditions de l'article 3.3 (lancé du but). Si sa trajectoire est détournée par une boule ou un objet venant d'un cadre voisin, il peut être laissé en place ou être relancé au gré du lanceur, ce qui compte pour un jet.

## Article 8.7

Le but tiré ou déplacé au cours du jeu reste en place tant qu'il n'a pas franchi entièrement la limite extérieure du cadre.

## Article 8.8

Toute boule jouée qui franchit entièrement la limite extérieure du cadre pendant sa trajectoire est annulée et retirée du cadre.

Quand en début de mène la boule du joueur qui joue en premier sort du cadre l'équipe adverse joue à son tour, si la boule sort aussi du cadre il appartient à l'équipe qui a joué la dernière de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit repris par l'une d'elles.

## **Article 8.9**

Toute boule lancée ne peut être rejouée. Toutefois, si une boule jouée est arrêtée ou déviée de sa course par une boule ou un objet venant d'un jeu voisin, elle peut être rejouée ou reste en place au gré du joueur.

## **Article 8.10**

Mêmes dispositions que l'article 2.2 (le cercle)

## **Article 8.11**

Mêmes dispositions que l'article 4.8 (les boules).

## **Article 8.12**

Toute boule ou but arrêtée qui, au cours d'une mène, est déplacée par un objet ou une boule venant d'un jeu voisin doit être remis en place si, il ou elle a été marquée·e. S'ils n'ont pas été marqués, ils restent où ils se trouvent.

## **Article 8.13**

Tout incident de jeu non prévu par le présent règlement sera tranché par le jury. L'arbitre doit être appelé dès que l'incident se produit.

La mène ou la partie terminée, aucune réclamation ne sera admise.