

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL



RÈGLEMENT OFFICIEL DU JEU PROVENÇAL

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 (tête-à-tête).

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

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

Article 2 bis – Sanctions pour boules non conformes

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

Si une boule non truquée, mais usagée ou de fabrication défectueuse, ne subit pas avec succès les examens de contrôle ou ne répond pas aux normes figurant dans les alinéas 1), 2) et 3) de l'article précédent, le joueur doit la changer. Il peut aussi changer de jeu.

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

Les réclamations fondées sur l'alinéa 4) sont recevables toute la partie, mais elles ne peuvent être formulées qu'entre deux mènes.

Néanmoins à compter de la troisième mène, s'il s'avère qu'une réclamation à l'encontre des boules de l'adversaire est sans fondement, trois points seront ajoutés au score de ce dernier.

L'arbitre ou le Jury peuvent, à tout moment, 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).

Les buts peints sont autorisés, mais ne doivent pas pouvoir être ramassés avec un aimant.

Article 4 – Licences

Avant le début d'une compétition, chaque joueur doit présenter sa licence. Il 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 tous les terrains. Cependant, par décision du Comité d'Organisation ou de l'arbitre, les équipes peuvent être tenues de se rencontrer sur un terrain délimité. Dans cette éventualité, ce dernier doit avoir, les dimensions minimales suivantes : 4 m. de largeur et 24 m. de longueur.

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 1,50 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.

Article 6 – Début du jeu ; 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 ou pose 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.

En cas de cercle matérialisé, celui-ci doit être rigide et avoir un diamètre de 50 cm (tolérances + ou - 2 mm) et posséder une ouverture positionnée à l'arrière dont la corde est de 35 cm. Les cercles matérialisés sont utilisables sur décision de l'organisateur qui doit les fournir.

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

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.

Il sera fait obligatoirement un pas pour lancer le but.

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.
- ou encore pour les handicapés des membres inférieurs et les joueurs âgés de plus de 65 ans, ramener le pied resté dans le cercle à hauteur de l'autre sans le dépasser.

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.

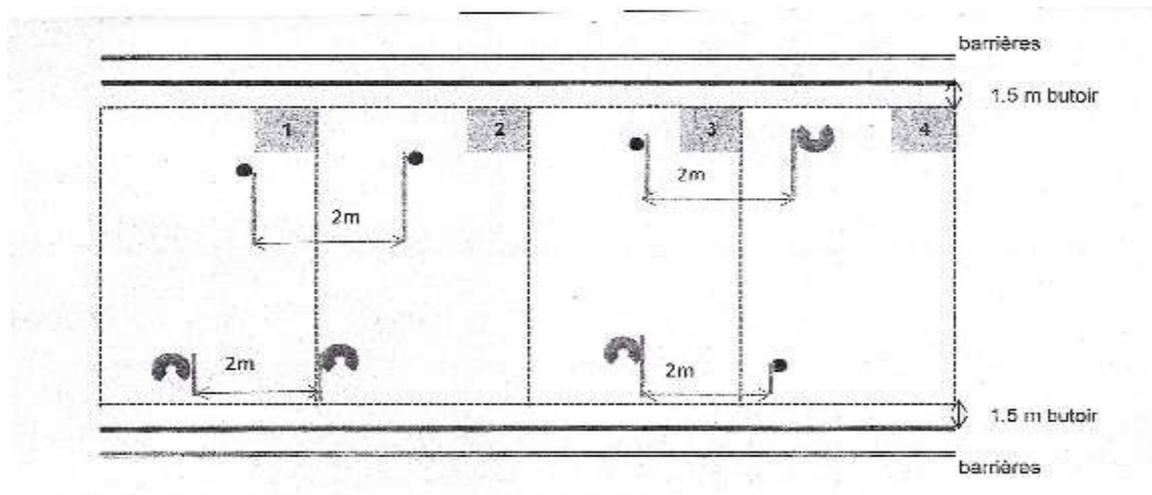
Pour les joueurs évoluant en fauteuil roulant, au moins une roue doit reposer à l'intérieur du cercle.

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

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) Qu'il soit, au minimum, à 1 mètre de la limite la plus proche d'un terrain interdit
- 4) Qu'il soit au minimum, à 1 mètre latéralement et à 2 mètres en profondeur de tout obstacle. Les 2 mètres en profondeur s'apprécient d'une ligne allant du milieu du cercle au-delà du but et à 50 centimètres sur les côtés de ce dernier.
- 5) Qu'il se trouve à au moins 2 mètres d'un autre but et à au moins 2 mètres d'un autre cercle de lancement utilisé.
- 6) Que le cercle de lancement soit à un mètre minimum de tout obstacle, et à 2m d'un but ou d'un autre cercle utilisé. En terrain tracé, les 2 mètres 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 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 2m 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 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 3 jets consécutifs par la même équipe, le but n'a pas été lancé dans les conditions réglementaires ci-dessus définies, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de 3 essais et qui peut reculer le cercle dans les conditions prévues à l'alinéa précédent. Dans ce cas, le cercle ne peut plus être changé si cette équipe ne réussit pas ses 3 jets.

Le temps maximal pour effectuer ces 3 jets est d'une minute trente.