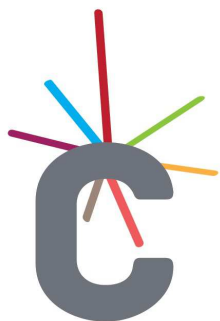


# DOSSIER D'INSCRIPTION



**CHÂTEAUROUX**  
Métropole



**4 ET 5 JUILLET**  
**BOULODROME**  
**CHATEAUROUX**



**Harmonie**  
mutuelle



**Centre-**  
**Val de Loire**

[www.regioncentre-valde Loire.fr](http://www.regioncentre-valde Loire.fr)





# SOMMAIRE

<b>BIENVENUE A CHATEAUROUX</b>	<b>3</b>
<b>PLANS ET ACCES AU SITE</b>	<b>7</b>
<b>ACCUEIL SUR LE SITE</b>	<b>8</b>
<b>SE LOGER</b>	<b>9</b>
<b>RESTAURATION</b>	<b>10</b>
<b>FICHE DE RESERVATION DES REPAS</b>	<b>11</b>
<b>COMMANDE DE TEE-SHIRTS</b>	<b>12</b>
<b>EXCURSION</b>	<b>13</b>
<b>PROGRAMME</b>	<b>14</b>
<b>ENGAGEMENT</b>	<b>15</b>
<b>REGLEMENT DU CHAMPIONNAT NATIONAL U.F.O.L.E.P.</b>	<b>16</b>

**Retrouvez toutes les informations sur le site de l'événement**

**<http://www.event.ufolep.org/nationalpetanqueufolep2015>**

# Bienvenue à Châteauroux



Depuis son inauguration en 2006, le boulodrome de Châteauroux a abrité bon nombre de championnats et autres coupes. Ce site est devenu l'un des endroits incontournables pour ceux qui veulent taquiner simplement le cochonnet, comme des professionnels les plus aguerris.

Les 4 et 5 juillet prochains, le National Pétanque UFOLEP 2015 y fera donc étape, avec un programme plus qu'alléchant : 260 équipes, soit un millier de participants, venant de 22 départements y sont attendues pour remporter le tournoi. Le site de Belle-Isle bruisera alors des murmures d'un public conquis par les matchs de haute volée qui seront programmés et par les claquements des carreaux ou les sons sourds des boules pointées.

Le spectacle sera partout, en intérieur comme en extérieur, puisque deux cents terrains seront tracés autour du Boulodrome. Chacun pourra suivre à loisir les évolutions de ses favoris ou tout simplement les parties les plus accrochées.

Au nom de tous mes concitoyens, je vous souhaite la bienvenue et, bien évidemment, de réaliser le plus beau parcours possible lors de cette compétition. Bien sûr, tous les compétiteurs présents n'atteindront pas leur Graal, mais j'espère qu'ils apprécieront leur séjour en Berry Val de Loire et à Châteauroux qui est heureuse et fière de les accueillir.

***Gil Avérous***

***Maire – Président de Châteauroux Métropole***

## Le département de l'Indre est heureux de vous accueillir



La pétanque tient une place prépondérante dans le cœur de nos concitoyens. Partout elle réveille les passions, efface les différences sociales et rapproche les générations.

Le National UFOLEP Pétanque, organisé par le Comité de l'Indre UFOLEP, est un évènement majeur pour les amateurs de ce jeu qui est désormais reconnu comme un sport à part entière et dont la pratique est largement répandue.

Je suis heureux et satisfait que le Département, fidèle à sa politique en faveur du sport, et soucieux de promouvoir l'identité sportive et le rayonnement de l'Indre, soit le partenaire de cette compétition nationale.

Je souhaite à chacun, joueurs, organisateurs, spectateurs, une très belle compétition et un agréable séjour dans l'Indre !

**Louis PINTON,**  
**Sénateur de l'Indre,**  
**Président du Conseil départemental**

## La Région Centre-Val de Loire, soutien majeur du sport.



La Région Centre-Val de Loire mène une politique déterminée au service de la pratique sportive selon trois objectifs complémentaires : l'accès au sport pour tous, l'aménagement du territoire sportif et le soutien aux athlètes de haut niveau. Cette action concertée avec l'ensemble des acteurs du mouvement sportif est couronnée de succès. Un habitant sur deux pratique en effet une activité sportive, qu'il s'agisse de loisir ou de compétition, situant notre région dans le haut du tableau.

Dans ce contexte, nous accompagnons avec détermination les manifestations de qualité qui irriguent le territoire régional. Aussi, nous nous réjouissons d'apporter notre soutien au championnat national UFOLEP 2015 de pétanque des 4 et 5 juillet à Châteauroux. Organisé par le comité départemental de l'Indre cet événement rassemblera un millier de participants venus de toute la France. Cette manifestation contribuera ainsi au rayonnement de notre région autour de cette discipline populaire.

La région centre-Val de Loire partage les valeurs qui sont portées par l'UFOLEP de respect de soi et de l'autre, d'attention portée à notre environnement, de loyauté dans l'engagement et d'intégration par le sport. C'est pourquoi nous soutenons ce mouvement avec conviction dans la durée à travers son plan de développement. L'UFOLEP sert en effet avec détermination la cause du sport pour tous, vecteur privilégié de l'éducation citoyenne, élément essentiel de culture et d'ouverture sur la société.

Je tiens à remercier ici les organisateurs et les bénévoles pour leur dévouement et souhaite un vif succès à ce championnat national.

**François Bonneau**  
**Président de la Région centre-Val de Loire**

## Le comité de l'Indre UFOLEP vous accueille



C'est la 3<sup>è</sup> fois que les finales nationales UFOLEP de pétanque viennent dans l'Indre... Après Cluis et Châteauroux, c'est également la cité castelroussine que visiteront les pétanqueurs et leurs amis. Jean-Pierre Fontaine et la commission nationale nous font à nouveau confiance et je pense qu'ils ont raison, tant Patrick Douelle et sa solide équipe sont impliqués depuis des mois dans l'organisation, avec le soutien de la ville de Châteauroux, du Conseil départemental, du Conseil régional, du comité départemental de la FFPJP et des nombreux partenaires. Les nombreux bénévoles issus des clubs départementaux, tous les officiels, les bénévoles et les salariés de l'UFOLEP départementale et de la F.O.L. qui officieront pendant tout un week-end autour d'un tel événement ne ménageront pas leur peine. Que tous en soit sincèrement remerciés.

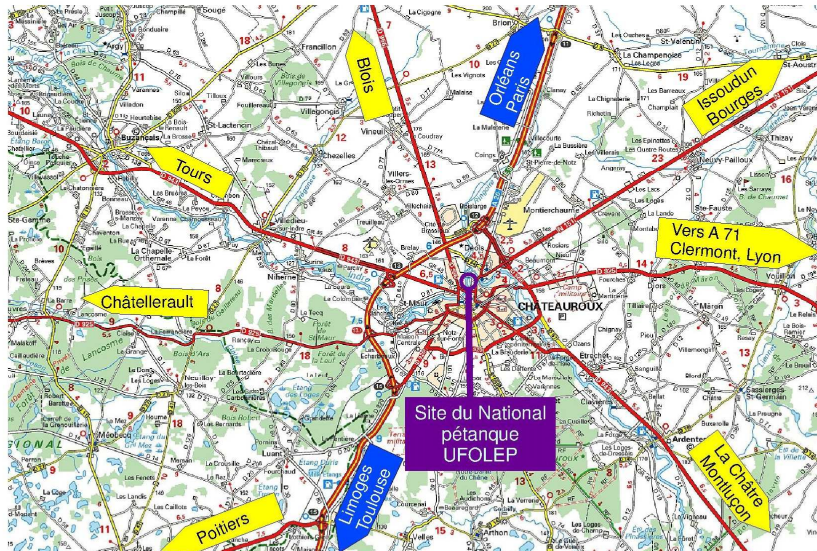
N'oublions pas les deux faces d'un tel rassemblement : d'un côté l'aspect sportif qui fait que les compétiteurs devront s'affronter, loyalement et dans le respect de chacun ; de l'autre la convivialité qui doit présider à cette grande manifestation à une époque où la montée de communautarismes conduit plus souvent à séparer qu'à réunir. C'est là l'image de la laïcité, cette notion si souvent évoquée et si souvent déformée, que l'UFOLEP, au sein de la Ligue de l'enseignement, veut illustrer et promouvoir dans l'Indre comme sur tout le territoire national.

Que chacun, sur les traces des Talleyrand, Balzac, George Sand, Litz, Chopin et bien d'autres qui ont marqué le département de leur empreinte, garde un bon souvenir de son séjour en Berry, cette région si belle et si attrayante pour qui sait la découvrir.

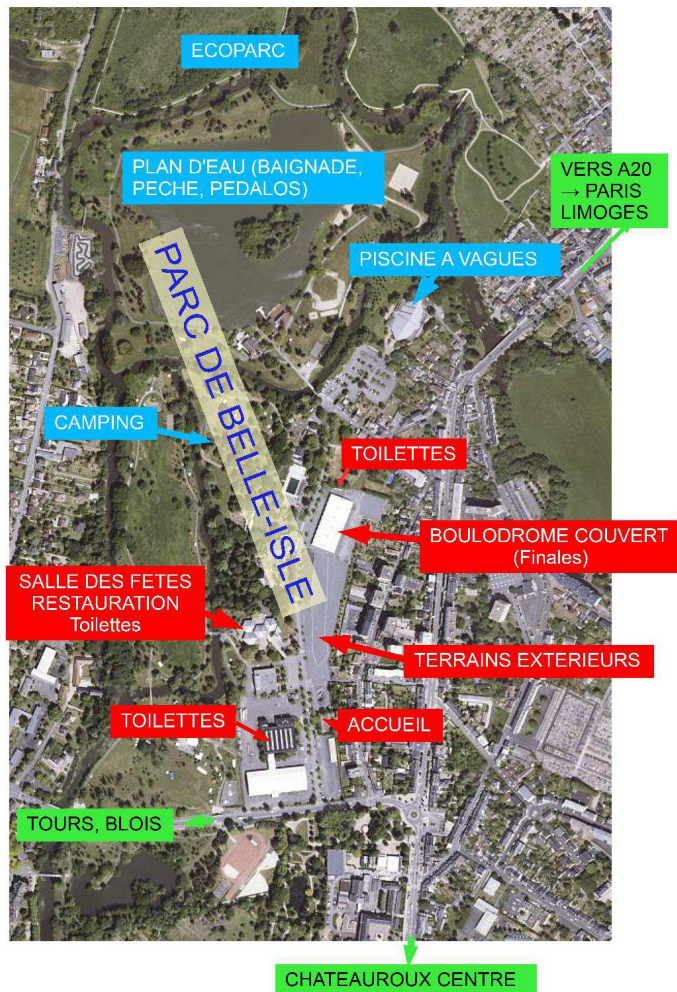
**Jean Claude Besnard**  
**Président du Comité départemental**  
**UFOLEP de l'Indre**



# Plans et accès au site



Coordonnées GPS : 46°49'20.0 N – 1°41'42.5 E  
(46.822232 – 1.695153)



Plus d'information sur le site Internet de l'événement

<http://www.event.ufolep.org/nationalpetanqueufolep2015>

# Accueil sur le site

Toutes les infrastructures sont situées sur un seul site :

**Parc de Belle-Isle, Avenue Daniel Bernardet, 36000 CHÂTEAUX.**

Les permanences d'accueil se tiendront :

**Le vendredi 3 juillet de 16h00 à 21h00 à la Salle polyvalente de Belle-Isle.**

*Il sera remis au représentant départemental désigné un dossier qui comprendra :*

- ✓ Les tickets repas commandés et payés
- ✓ Le cadeau souvenir
- ✓ Les bons pour retirer tee-shirts commandés
- ✓ La plaquette de présentation

Les dossards ne pourront être récupérés que le vendredi entre 16h et 21h.

Le représentant départemental désigné devra régler les formalités sportives en :

- ✓ Venant retirer l'ensemble des dossards des licenciés du département.
- ✓ En présentant la licence du et/ou des remplaçants.
- ✓ S'assurant que tous les licenciés de son département sont en possession d'un badge qui permette de visualiser facilement la licence.

**Information importante : les inscriptions pour le challenge de l'amitié auront lieu uniquement le dimanche matin de 8h à 9h**



# Se loger

## Hébergements

Partenaire privilégié de l'UFOLEP lors du *National de Pétanque* les 4 et 5 juillet prochain: **Berry Province Réservation** assure, pour l'ensemble des participants et leurs accompagnants, les réservations d'hébergements (hôtels, chambres d'hôtes, gîtes...) à proximité des lieux de compétition.

L'équipe Berry Province Réservation est également à votre disposition pour toutes demandes d'informations relatives à l'offre touristique du BERRY.

Renseignement et réservation :

Arnaud Commune

Tél : 02 54 07 36 56 – [acommune@berry.fr](mailto:acommune@berry.fr)



[www.berryprovince.com](http://www.berryprovince.com)

Fédération sportive de  
la ligue de  
l'enseignement  
un avenir par l'éducation populaire

# Restauration



## Les menus

**Cuisine élaborée par un traiteur**

**Dîner  
du vendredi 3 juillet**

**15,50 €**

Terrine de saumon aux herbes fraîches  
Poulet au citron  
Pommes de terre braisées au jus  
Camembert  
Carte fine aux pommes, sauce caramel  
Café  
Vin rouge et rosé en carafe

**Pas de self-service**

**Dîner de gala  
du samedi 4 juillet**

**27,00 €**

Pâté Berrichon  
Coq au vin  
Lentilles vertes du Berry  
Chèvre de région  
Cartes aux barriaux  
Café  
Vin de Valençay

ANIMATION MUSICALE PAR UN D.J

**Pas de file d'attente**

**Déjeuner  
du samedi 4 juillet**

**15,50 €**

Terrine de campagne  
Pauté de porc au curry  
Tagliatelles  
Brie  
Moelleux au chocolat, crème anglaise  
Café  
Vin rouge et rosé en carafe

**Déjeuner  
du dimanche 5 juillet**

**15,50 €**

Assiette de hors d'œuvres variés  
Tomates farcies  
Riz aux herbes  
Chèvre de région  
Crème caramel  
Café  
Vin rouge et rosé en carafe

**Des produits frais**

## Fiche de réservation des repas

Département			
Association			
Nom et Prénom du responsable			
Téléphone		E-mail	

Repas	Nombre	Tarif	Prix total
Vendredi 3 juillet - dîner		<b>15,50 €</b>	
Samedi 4 juillet - déjeuner		<b>15,50 €</b>	
Samedi 4 juillet – dîner dansant		<b>27 €</b>	
Dimanche 5 juillet - déjeuner		<b>15,50 €</b>	
		<b>Montant total des repas</b>	

Ci-joint un chèque de \_\_\_\_\_ euros à l'ordre de UFOLEP 36.

La réservation ne sera effective que si elle est accompagnée du règlement.

Date et signature du responsable :

À retourner avant le 14 juin 2015 à : UFOLEP 36 – national de pétanque

23 Boulevard de La Valla

BP 77

36002 CHATEAURoux CEDEX

## Commande de tee-shirts

Si vous commandez vos tee-shirts à l'avance, ils seront remis à votre délégué dès son arrivée à l'accueil.

Département			
Association			
Nom et Prénom du responsable			
Téléphone		E-mail	

Taille	Nombre de tee-shirts	Tarif	Total
S		10 €	
M		10 €	
L		10 €	
XL		10 €	
XXL		10 €	
<b>Total commande</b>			



Ci-joint un chèque de \_\_\_\_\_ euros à l'ordre de **UFOLEP 36**.

Toute commande ne sera prise en compte qu'accompagnée de son règlement.

Date et signature du responsable :



À retourner avant le 14 Juin 2015 à :

**UFOLEP 36**  
**23 Boulevard de La Valla**  
**BP 77**  
**36002 CHATEAUROUX Cedex**

**Vous pourrez également acheter des tee-shirts sur place pendant la compétition.**



# Excursion

## EXCURSION VALENÇAY – samedi 04 juillet 2015

10h00 : Un producteur de vin AOC de Valençay vous ouvrira les portes de son domaine pour une visite de son Chai.



Une dégustation de ses vins accompagnée du délicieux **fromage de chèvre AOP « La pyramide de Valençay »** vous sera offerte au cœur du vignoble, dans la loge du jardinier (si le temps le permet).

12h30 : Déjeuner sur place (boissons comprises)



14h00 : Visite audio guidée de l'élégant Château de Valençay.

En flânant dans l'intimité de ces pièces meublées d'époque, revivez l'histoire de Talleyrand, l'influent conseiller de Bonaparte.

Dans ce diamant renaissance recèle entre autres merveilles un authentique **petit théâtre de 90 places parfaitement conservé** qu'il vous sera possible de visiter. (En option)



Pour ceux qui le souhaite, parcourez la Forêt des Princes en **golfette**, ce circuit historique de 4 km vous promet un moment des plus agréables au cœur des parcs et jardins du château. (En option)

16h30 environ : Départ du groupe et fin de nos prestations

**TARIF 49€ par personne**

(Excursion garantie à partir de 35 participants)

Ce prix comprend :

- La rencontre avec un producteur de vin de Valençay, visite de chais et dégustation de vin et fromage
- Le déjeuner au château (vin et café compris)
- Les entrées au château de Valençay en visite audioguidée
- Le transport A/R Châteauroux - Valençay

DATE LIMITE DES INSCRIPTIONS : Lundi 15 juin 2015

RENSEIGNEMENT/RESERVATION : Arnaud Commune - 02 54 07 36 56



# Programme

## vendredi 3 juillet

16h00 – 21h00	Accueil des délégations à la <b>Salle polyvalente de Belle-Isle</b> (Av Daniel Bernardet 36000 CHÂTEAURoux)
19h00	Réception officielle à la <b>Salle des Fêtes de Belle-Isle</b>
19h30 - 21h00	Dîner à la <b>Salle des Fêtes de Belle-Isle</b>
21h30	Tirage au sort des rencontres de poules

## samedi 4 juillet

08h45	Début de la compétition
12h00	Arrêt des parties
12h00 – 14h00	Déjeuner à la <b>Salle des Fêtes de Belle-Isle</b>
14h00	Reprise de la compétition.
19h00	Arrêt des parties
20h30 - 01h30	Dîner de Gala à la <b>Salle des Fêtes de Belle-Isle.</b>

## dimanche 5 juillet

08h00 - 12h00	Reprise de la compétition
08h00 – 09h00	<b>Inscriptions au Challenge de l'Amitié</b>
12h00 – 14h00	Déjeuner à la <b>Salle des Fêtes de Belle-Isle</b>
14h00	Reprise de la compétition
15h00	Finales au <b>Boulodrome couvert de Belle-Isle.</b>
17h00	Remise des récompenses à la <b>Salle des Fêtes de Belle-Isle.</b>
18h00	Clôture du Championnat National et vin d'honneur

# Engagement

**Les engagements 2015 se feront par internet entre le 8 juin et 17 juin 2015 (délai impératif sous peine de non qualification).**

Pour plus de renseignement rapprocher-vous de vos délégués départementaux qui ont déjà l'habitude d'inscrire les cyclistes de cette manière. Les procédures d'engagement en ligne sont identiques aux autres nationaux bénéficiant de ce dispositif (activités cyclistes...). Il faudra se connecter à un site internet d'engagement :

<http://www.cnswebservice.org/WD190AWP/WD190Awp.exe/CONNECT/WebService>.

Ce sera le/la délégué(e) qui jugera bon ou pas de communiquer ce code d'accès aux personnes habilitées de son département. Une notice d'utilisation de la procédure d'engagement en ligne vous sera prochainement diffusée.

Ce système va alléger considérablement le rôle des responsables de délégations qui souvent se prenaient la tête pour pouvoir récupérer à temps ces documents. Le retrait des dossiers se fera malgré tout par comités, aucune remise individuelle ne sera tolérée.

Préalablement dès la fin de l'inscription des joueurs un contrôle sera effectué au niveau des licenciés simple UFOLEP pour s'assurer qu'ils soient bien répertoriés en simple appartenance. Si un joueur ASU est contrôlé avec une double licence sera disqualifié.

# REGLEMENT DU CHAMPIONNAT NATIONAL U.F.O.L.E.P.

## 1 - ENGAGEMENTS

Le nombre d'équipes qualifiées au Championnat National UFOLEP dépend de l'importance de l'activité pétanque dans chaque département (un tableau des quotas prévisionnels de participation tenant compte de cet impératif paraît au Contact. Les délégués départementaux UFOLEP ne transmettront à la CN, dans les délais prévus, que les listes des participants remplissant les conditions requises.

La CN examinera les demandes de dérogation motivées, en particulier pour les départements où l'UFOLEP essaie d'implanter la pétanque. (Questionnaire de la CN au Contact) de mai - juin.

Les engagements 2015 se feront par internet entre le 8 juin et 17 juin 2015 (délai impératif sous peine de non qualification).

### ATTENTION

Pour participer en Simple Appartenance UFOLEP aucun des joueurs composant la tripléte ne devra être titulaire d'une licence FFPJP durant la période du 1/01/2014 au 01/07/2015

Un contrôle sera effectué et les équipes fautives se verront interdire la participation au national 2015

## 2 - QUALIFICATIONS

Pour pouvoir participer au Championnat National, chaque joueur doit avoir participé, dans son département et/ou sa région, à :

- 4 épreuves prévues au calendrier départemental UFOLEP (c. à dire organisées par la CTD ou Comité départemental)

Et/ou

- au Championnat Départemental UFOLEP et/ou interdépartemental, régional, interrégional (avant le 9 juin)

Les résultats sont à transmettre au responsable désigné de la CNS par E-mail : jeanpierre.fontaine49@sfr.fr.

De la transmission de ces résultats dépend la qualification.

### *Les catégories*

Pour toutes les triplétes **adultes**, les 3 joueurs doivent être obligatoirement licenciés **dans la même association**.

1- **Triplétes Adultes (juniors et seniors : hommes ou femmes né(e)s avant le 31 décembre 1997. (17 ans et +) masculines, féminines ou mixtes) strictement UFOLEP (de la même association)**

**2- Triplettes Adultes (juniors et seniors : hommes ou femmes né(e)s avant le 31 décembre 1997. (17 ans et +) masculines, féminines ou mixtes) à double appartenance (de la même association)**

**Attention ! Un seul joueur en double appartenance qualifie la tripléte dans cette catégorie.**

**3- Triplettes jeunes (11 à 16 ans) masculines, féminines ou mixtes né(e)s entre le 1 janvier 2003 et le 31 décembre 1998 inclus, simple UFOLEP ou double appartenance. (Joueurs du même département)**

**4- Doublettes Féminines Adultes femmes nées avant le 31 décembre 1997, (17ans et +) simple UFOLEP ou double appartenance. (Joueuses du même département)**

**5- Sextettes mixtes composées par deux triplettes mixtes simple UFOLEP ou double appartenance ou encore par une tripléte mixte simple UFOLEP associée à une tripléte double appartenance.**

Une sextette mixte peut aussi être composée par des joueurs et joueuses d'associations différentes mais du même département.

**NB :** Les triplettes mixtes formant les sextettes sont obligatoirement formées chacune de : -Un masculin + une féminine (Adultes homme et femme né(e)s avant le 31 décembre 1997) + un(e) jeune (11 à 16 ans) (né(e)s entre le 1 janvier 2003 et le 31 décembre 1998) ou une féminine adulte.

### **Note spécifique aux sextettes :**

**Afin de privilégier le championnat jeune, de donner une place supplémentaire aux féminines et étoffer la compétition sextette, il sera possible au département de remplacer un ou une jeune par une féminine**

**6-Triplettes Vétérans 55 ans et plus (né(e)s avant le 31 décembre 1959) simple UFOLEP ou double appartenance (joueurs du même département)**

**7- Doublettes Mixtes composées d'un masculin et d'une féminine tous deux adultes né(e)s avant le 31 décembre 1997, (17 ans et +) simple UFOLEP ou double appartenance de la même association.**

**Remarque :** Les sur classements individuels sont autorisés sous réserve de présentation d'un certificat médical. Dans le cas de sur classement d'un joueur, son équipe est classée dans la catégorie du joueur le plus âgé.

### **3) DEROULEMENT**

**A) Le vendredi soir :** Tirage au sort public des rencontres dans les différentes catégories présidé par un membre de la CN. **En 2015 le tirage au sort sera effectué par informatique.**

Poules de 4 complétées s'il y a lieu de poules de 3.

Les équipes d'un même département ne peuvent se rencontrer en poule.

**B) Le samedi :** En cas de forfait de dernière minute dans une poule de 3, tirage au sort complémentaire pour redéfinir un tableau composé uniquement de poules de 4 et/ou 3.

- Les parties de poules se jouent en 11 points. Deux parties prévues avec partie de barrage si nécessaire.

- Puis tours éliminatoires avec parties en 13 points dans le concours Général pour les deux premiers de chaque poule, et dans le concours Consolante pour les 3<sup>è</sup> et 4<sup>è</sup> de poules. Dans la mesure du possible, tous les éliminatoires devront être terminés au moins jusqu'aux 1/4 de finales le samedi après-midi.

Pour les sextettes- Mixtes: concours par élimination directe avec rattrapage des perdants dans des concours annexes. (Les sextettes-mixtes d'un même département ne peuvent se rencontrer au cours des deux premiers tours, sauf impossibilité.)

**C) Le dimanche:**

- le matin : suite des éliminatoires (1/4 et 1/2)

- l'après-midi : fin des 1/2 finales et finales.

**Nota :**

**Afin de respecter les horaires de programmation des compétitions nationales, sur décision de la CNS, les parties pourront être jouées en temps limité. Ces décisions pourront être prises à tout moment de la compétition.**

**Arbitrage :** Les arbitres nationaux exerceront sous le contrôle de la CN qui tranchera en dernier ressort.

#### 4) RECOMPENSES

cf. dispositions générales communes

*Les concours GÉNÉRAL de la catégorie Triplettes adultes, triplète vétérans UFOLEP, avec titre de Champion National UFOLEP, sont dotés de la coupe **Julien GARIBALDI**.*

*Le concours GÉNÉRAL de la catégorie Triplettes Jeunes 11-16 ans, doublette féminines et mixtes UFOLEP, avec titre de Champion National UFOLEP, seront dotés de la coupe **Roger GALLIER***

*Les concours GÉNÉRAL de la catégorie Sextettes Mixtes UFOLEP, avec titre de Champion National UFOLEP, est doté de la coupe **Gérard MALLET**.*

### RÈGLES SPÉCIFIQUES A L'ORGANISATION DES CHAMPIONNATS NATIONAUX UFOLEP

Ce règlement, spécifique aux rencontres organisées annuellement au cours des Championnats Nationaux UFOLEP, est applicable de droit. Les arbitres nationaux sont tenus de le faire respecter.

Il comprend trois parties bien distinctes:

- une partie relative à l'organisation et au déroulement de ce Championnat,
- une partie apportant quelques précisions d'ordre technique,
- une partie concernant le Challenge de l'Amitié.

#### 1 ORGANISATION - DÉROULEMENT



## ORGANISATION

### VERIFICATION DES LICENCES

Toutes les licences seront vérifiées lors de l'engagement des équipes sur la plateforme nationale

Les modifications de dernière minute pourront être prises en compte, si elles sont justifiées, le vendredi de 16H à 21H avant le tirage au sort des parties de poules. Pour cela, le responsable de la délégation devra présenter les licences des remplaçants.

### LE CHALLENGE DE L'AMITIE

**Les inscriptions se feront le dimanche matin de 8H à 9H.**

Trois catégories :

Amitié Adultes

Amitié mixtes

Amitié jeunes

Les concours du challenge de l'amitié se déroulent en 11 points, élimination directe. Les parties débutent à 9H30.

### DOSSARDS

Le responsable de délégation devra venir retirer les N° de dossard le vendredi de 16 H à 21 H.

Aucun dossard ne sera remis le samedi matin.

Chaque équipe reçoit un petit dossard sur lequel figurent son numéro, sa catégorie et sa composition. Ce dossard doit être porté visiblement par le capitaine de l'équipe.

### IDENTITE

**Chaque joueur doit porter visiblement sa licence glissée dans un badge.**

### NUMÉROTAGE

- Catégorie ADULTES UFOLEP = **ADU/SU** ..... à partir de **001**
- Catégorie ADULTES DOUBLE APPARTENANCE = **ADU/DA**.....à partir de **201**
- Catégorie JEUNES (UFOLEP ET DA) = **JEUNE** .....à partir de **301**
- Catégorie SEXTETTES MIXTES = **SM** ..... à partir de **401**
- Catégorie FÉMININES (UFOLEP et DA) = **DF** .....à partir de **501**
- Catégorie VETERANS 55 ans et plus (UFOLEP et DA) = **VT** .....à partir de **601**
- Catégorie DOUBLETTES MIXTES (UFOLEP ET DA) = **DM** .....à partir de **701**

### TIRAGE AU SORT

Il est effectué par les membres de la Commission Nationale Sportive et les responsables du Département organisateur, le Vendredi soir, en présence des arbitres. **En 2015 il sera fait par ordinateur.**

Deux équipes d'un même département ne peuvent se rencontrer avant les 1/8 de finale en catégorie Adultes et avant les 1/4 en catégories jeunes, féminines et sextettes mixtes, sauf impossibilité.

Un tirage au sort est effectué par l'ordinateur après chaque tour pour les concours généraux.

La descente est automatique pour les concours complémentaires.

## DÉROULEMENT DES CONCOURS

**Catégories ADULTES UFOLEP (Coupe Julien GARIBALDI), DOUBLE APPARTENANCE et VETERANS**

### Les poules

Le tirage au sort détermine un tableau constitué de poules de 4, complétées s'il y a lieu de poules de 3. Les poules se jouent en deux parties et un barrage si nécessaire. Dans le cas d'une poule de trois, l'équipe exempte a partie gagnée.

**Les parties de poules se jouent en 11 points.**

Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour le Critérium, dénommé aussi concours Général. Les 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> de chaque poule rejoignent le concours complémentaire.

### Le Critérium ou concours Général

- \* les 1/32, 1/16, 1/8 se jouent le **samedi**
- \* les perdants des 1/32 et 1/16 sont repêchés au Complémentaire.
- \* les 1/4 et 1/2 se jouent le **Dimanche matin**
- \* La FINALE se joue le **Dimanche après-midi**.

### Le concours Complémentaire.

Réservé aux 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> des poules, il accueille ensuite les éliminés des 1/32 et 1/16 du concours Général.

- \* les 1/32, 1/16, 1/8 se jouent le **samedi**
- \* les 1/4 et 1/2 se jouent le **Dimanche matin**
- \* La FINALE se joue le **Dimanche après-midi**.

**ATTENTION !** En catégorie Vétérans, les adultes hommes ou femmes doivent avoir 55 ans né(e)s 31/12/1959.

**Catégorie JEUNES (Coupe Roger GALLIER), FÉMININES, et Doublettes Mixtes**

**ATTENTION! JEUNE = Garçon ou Fille de 11 à 16 ans (né(e)s entre le 1/1/2003 et 31/12/1998 inclus) (minimes et cadets)  
Jeunes entre 11 et 14 ans Aucun sur classement ne sera autorisé!**

**Les poules**

Le tirage au sort détermine un tableau constitué de poules de 4, complétées s'il y a lieu de poules de 3. Les poules se jouent en deux parties et un barrage si nécessaire. Dans le cas d'une poule de trois, l'équipe exempte a partie gagnée. Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour le Critérium, dénommé aussi concours Général. Les 3<sup>è</sup> et 4<sup>è</sup> de chaque poule rejoignent le concours complémentaire.

**Le Critérium ou concours Général**

- \* les 1/16, 1/8 et 1/4 se jouent le **samedi**
- \* les perdants des 1/16 et 1/8 sont repêchés au Complémentaire.
- \* les 1/2 se jouent le **Dimanche matin**
- \* la finale se joue le **Dimanche après-midi**

**Le concours Complémentaire.**

Réservé aux 3<sup>è</sup> et 4<sup>è</sup> des poules, il accueille ensuite les éliminés des 1/16 et 1/8 du concours Général.

- \* les 1/8 et 1/4 se jouent le **samedi**
- \* les 1/2 se jouent le **Dimanche matin**
- \* \* la finale se joue le **Dimanche après-midi**

**Dénomination**

**Le vainqueur du concours général de la catégorie Adultes UFOLEP reçoit la Coupe Julien GARIBALDI**

**Le vainqueur du concours général de la catégorie Jeunes reçoit la Coupe Roger GALLIER**

**Catégorie SEXTETTES MIXTES (Coupe Gérard MALLET)**

**RAPPEL:** Une sextette est composée de 2 triplètes comprenant chacune : 1 masculin + 1 féminine + 1 jeune(\*) ou 1 féminine

(\*) JEUNE = garçon ou fille de 11 à 16 ans  
(né(e)s entre le 1/1/2003 et 31/12/1998 inclus)

### 1. Composition d'une SEXTETTE :

<p style="text-align: center;"><u>1ère triplète :</u></p> <p>un Masculin + une Féminine + un Jeune ou féminine Jeune ou féminine</p> <p style="text-align: center;">M1 + F1 + J1ou F1a</p> <p>J2 ou F2a</p>	<p style="text-align: center;"><u>2ème triplète:</u></p> <p>un Masculin + une Féminine + un</p> <p style="text-align: center;">M2 + F2 +</p>
---	--

### 2. Déroulement

#### EXEMPLE /Sextette A contre Sextette B

<p><u>1ère Phase : on joue en TRIPLETTES.</u></p> <p>M1+F1+J1ou F1a de A contre M1+F1+J1ou F1a de B</p> <p>M2+F2+J2ouF2a de A contre M2+F2+J2ouF2a de B</p> <p>Chaque triplète gagnante marque 3 points</p>	<p><u>2è Phase : on joue en DOUBLETES.</u></p> <p>M1+F1 de A jouent contre M2+F2 de B</p> <p>M2+F2 de A jouent contre M1+F1 de B</p> <p>J1 ou F1a + J2 ou F2a de A contre J1 ou F1a + J2 ou F2a de B</p> <p>Chaque doublette gagnante marque 2 points</p>
---	---

<p><u>3è Phase : on joue en TÊTE A TÊTE (3 boules / joueur). Si nécessaire.</u></p>	
<p>M1 de A contre M1 de B</p> <p>F1 de A contre F1 de B</p> <p>J1 ou F1a de A contre J1ou F1a de B</p>	<p>M2 de A contre M2 de B</p> <p>F2 de A contre F2 de B</p> <p>J2ou F2a de A contre J2ou F2a de B</p>
<p>Chaque gagnant marque 1 point.</p>	

**En cas d'égalité (9 points pour chacune des 2 sextettes), celle qui totalise le plus de parties gagnées est vainqueur.**

**Toutes les parties se jouent en 11 points sauf les finales qui se jouent en 13 points.**

### Le concours Général

Il se joue par élimination directe selon la formule traditionnelle.

- \* les 1/8, 1/4 et 1/2 se jouent le **samedi**
- \* la finale en triplettes se joue le **Dimanche matin**
- \* la finale en doublettes se joue le **Dimanche après-midi**

### Le concours Complémentaire

Il est réservé aux éliminés des 1/8 et des 1/4 du concours Général.

- \* les 1/8, 1/4 et 1/2 se jouent le **samedi**
- \* la finale en triplettes se joue le **Dimanche matin**
- \* la finale en doublettes se joue le **Dimanche après-midi**

**NB: les finales se jouent uniquement en triplettes et en doublettes.**

En cas d'égalité (6 points pour chacune des deux sextettes), la sextette qui totalise le plus de parties gagnées (2 contre 3) est déclarée vainqueur.

## TABLES DE CONTRÔLE ET RÉSULTATS

Une table de résultats est prévue pour chacune des 7 catégories.

**Aucun délai ne sera accordé pour l'annonce du score. Après constatation de fin de partie par les arbitres et passé un délai de 5 minutes, les équipes n'ayant pas annoncé le résultat seront disqualifiées. Pour éviter toutes malversations, chaque capitaine d'équipe (les 2 équipes) devra venir annoncer son résultat.**

**Les arbitres sont chargés de constater la fin des parties.**

### LES HORAIRES OFFICIELS

#### **\* Le Samedi**

- ✕ 8H15 : ouverture des Championnats Nationaux UFOLEP
- ✕ 8H45 à 19H : Parties de poules, 1/32, 1/16 et 1/8 (+ 1/4 pour les jeunes et les féminines)

#### **\* Le Dimanche**

- ✕ 8H30 à 12H : 1/4 et 1/2 finales.
- ✕ 10H30 : FINALES des compétitions SEXTETTES (doublettes).
- ✕ 15H : FINALES des concours ADULTES, VETERANS, DOUBLETTES MIXTES, JEUNES, FEMININES et SEXTETTES (phase triplettes).

**NB : La Commission Nationale Sportive se réserve le droit de modifier ces horaires en fonction des circonstances matérielles et climatiques.**



## LES TERRAINS

Les terrains sont numérotés. Chaque catégorie joue sur ceux qui lui sont attribués. Le numérotage des terrains est affiché aux tables de marque.

Les arbitres nationaux se répartissent l'arbitrage de la façon suivante :

- un arbitre pour la catégorie triplettes ADULTES UFOLEP
- un arbitre pour la catégorie triplettes ADULTES DA
- un arbitre pour la catégorie triplettes JEUNES
- un arbitre pour la catégorie doublettes FÉMININES
- un arbitre pour la catégorie triplettes VETERANS
- un arbitre pour la catégorie doublettes Mixtes
- un arbitre pour la catégorie (deux triplettes) SEXTETTES MIXTES.

## LA TENUE

La tenue des joueurs doit être irréprochable tant sur le plan vestimentaire que sur celui du comportement ou du respect des horaires.

*Tout manquement à ces règles sera frappé de disqualification immédiate.*

**Il sera strictement INTERDIT de fumer ou boire (sauf de l'eau) sur les terrains.**

## 2 RÈGLEMENT TECHNIQUE

C'est le règlement technique officiel de la F.F.P.J.P. qui est en principe appliqué.

**Il faut toutefois prendre en compte les quelques aménagements suivants pour nos Championnats Nationaux UFOLEP.**

✘ Les terrains sont tracés et groupés en îlots de plusieurs jeux, sans lignes de perte autour des îlots.

Le but doit être lancé dans le jeu choisi ou désigné. En cours de mène, les boules ou le but se déplaçant sur le jeu contigu latéral, de part et d'autre du jeu attribué, sont **BONS**.

**Pour être annulé, il faut que tout objet (boule ou but) ait franchi :**

- deux lignes latérales consécutives (celle du jeu attribué et celle du jeu contigu, de part et d'autres,
- ou la ligne du fond de jeu, pour les jeux bout à bout.

○ Jeu attribué	

Boules et but bons après déplacement
  Boules et buts annulés après déplacement

✕ Pour être valable, le but doit être lancé à un mètre minimum de la limite du terrain de jeu choisi ou désigné.

**Cette distance limite est ramenée à 0,50m si les terrains ne sont pas délimités aux normes 4mx15m.**

✕ Les dimensions des terrains tracés peuvent être ramenées à 3mx12m.

✕ Distance de lancement du but :

- Adultes : 6 à 10 m

- Jeunes jouant en triplettes ou dans les sextettes mixtes (tête à tête ou doublettes) : 5 à 9 m

## DISPOSITIONS GÉNÉRALES

### **Article 1 - Formation des équipes**

La Pétanque est un sport qui oppose

- 3 joueurs à 3 joueurs (triplettes)

Elle peut aussi mettre face à face

- 2 joueurs à 2 joueurs (doublettes)

- 1 joueur à 1 joueur (tête-à-tête).

En triplettes chaque joueur dispose de 2 boules.

En doublettes et tête-à-tête chaque joueur dispose de 3 boules.

Toute autre formule est interdite.

### **Article 2 - Caractéristiques des boules agréées**

La pétanque se joue avec des boules agréées par la F.F.P.J.P et répondant aux caractéristiques suivantes:

1) Être 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 les chiffres correspondant au poids doivent être gravés sur les boules et toujours lisibles.

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 (3) 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 de 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 FFPJP en application du cahier des charges spécifique relatif aux normes requises.

**Leur diamètre doit être de 30 mm (tolérance : +/- 1mm)**

Les buts peints sont autorisés, mais de 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**

La Pétanque 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, pour les championnats nationaux et les compétitions internationales, les dimensions minimales suivantes: 4 mètres de largeur sur 15 mètres de longueur.

Pour les autres concours, les fédérations pourront permettre à leurs subdivisions locales d'accorder des dérogations relatives à ces minima, sans que les dimensions soient inférieures à 3 mètres de largeur sur 12 mètres de longueur.

Lorsque des terrains de jeu sont placés bout à bout, les lignes de fond de cadre sont considérés comme lignes de perte.

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

Les parties se jouent en 13 points, avec possibilité de faire disputer celles des poules et des cadrages en 11 points.

**Certaines compétitions peuvent être 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 sur le sol un cercle tel que les pieds de tous les joueurs puissent y être posés entièrement.

Toutefois, un cercle tracé ne peut mesurer moins de 35cm, ni plus de 50cm de diamètre. En cas de cercle matérialisés, celui-ci doit être rigide et avoir un diamètre intérieur de 50cm (tolérance : + ou- 2mm).

**Les cercles matérialisés sont utilisables sur décision de l'organisateur qui doit les fournir.**

Le cercle de lancement, valable pour les trois jets consécutif auxquels à droit l'équipe, doit être lancé (ou posé) à plus d'un mètre de tout obstacle et à au moins deux mètre 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 la mène mais devra être remis en état à la fin de celle-ci.**

Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit.

### **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 le plus rapproché du cercle de lancement soit de

- 4 mètres minimum et 8 mètres maximum pour les minimes,
- 5 mètres minimum et 9 mètres maximum pour les cadets,
- 6 mètres minimum et 10 mètres maximum pour les juniors et les seniors.

2) Que le cercle de lancement soit à 1 mètre minimum de tout obstacle et de la limite d'un terrain interdit.

3) Que le but soit à 1 mètre de tout obstacle et de la limite la plus proche d'un terrain interdit.

4) 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.

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 de la limite d'un terrain interdit.

- 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 ou du terrain interdit.

Dans le deuxième cas, le joueur peut reculer, dans l'alignement du déroulement du jeu à la mène précédente, jusqu'à ce qu'il puisse lancer le but à la distance maximale autorisée, et pas au-delà. 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 de place si cette équipe ne réussit pas ses 3 jets.

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

En tout état de cause, l'équipe qui a perdu le but après les 3 premiers jets, conserve la priorité pour lancer la première boule.

### **Article 8 : Validité du lancer de but**

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



Si, après le jet du but, une première boule est jouée, l'adversaire a encore le droit de contester sa position réglementaire. Si l'objection est reconnue valable, le but est relancé et la boule rejouée.

Si l'adversaire a également joué une boule, le but est définitivement considéré comme valable et aucune réclamation n'est admise.

Pour que le but soit relancé, 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.

### **Article 9 - Annulation du but**

Le but est nul dans les 6 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 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 flaqué 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 par 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 plus de 20 mètres (pour les juniors et seniors) ou 15 mètres (pour les cadets et minimes) ou à moins de 3 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

**4bis) Quand, dans les parties au temps se déroulant sur un seul terrain, le but sort du cadre attribué.**

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.

### **Article 10 - Déplacements des obstacles - Sanctions**

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 3 fois le sol. En outre celui qui s'apprête à jouer ou l'un de ses partenaires, peut boucher le trou qui aurait été fait par la boule jouée précédemment.

Pour non observation des règles ci-dessus, les joueurs encourent les sanctions prévues au chapitre «sanctions» article 34:

## **BUT**

### **Article 11 - *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.

Si le but est déplacé par l'effet d'une boule jouée de cette partie, il est valable.

Pour éviter toute contestation les joueurs doivent marquer le but. Il ne sera admise aucune réclamation impliquant des boules ou un but non marqués.

### **Article 12 - *Déplacement du but dans un autre jeu***

Si, au cours d'une mène, le but est déplacé sur un autre terrain de jeu, limité ou non, le but 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 13 - *Dispositions à prendre 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.
- 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.

### **Article 14 - *Placement du but après arrêt***

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

2) Si le but, frappé, est arrêté 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, à la distance maximale de 20 mètres (15 mètres pour les cadets et les minimes) et de façon à ce qu'il soit visible.

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 13.

## **BOULES**

### ***Article 15 - 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 ni tracer de trait sur le sol pour porter sa boule ou marquer sa donnée. 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.

Il est interdit de mouiller boules ou but.

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 34.

Si la première boule jouée se trouve en terrain interdit, c'est à l'adversaire de jouer le premier 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 28 relatives au point nul.

### ***Article 16 - 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 persistaient dans leur manière de faire.

### **Article 17 - 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 prévues au chapitre «sanctions» article 34.

En cours de mène, les boules sortant des terrains tracés sont bonnes (sauf application de l'article 18).

### **Article 18 - Boules nulles**

Toute boule est nulle dès qu'elle passe en terrain interdit. 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 terrains tracés, la boule traverse entièrement plus d'un jeu des jeux latéralement contigus au jeu utilisé ou sort en bout 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 en place.

Toute boule nulle doit être immédiatement retirée du jeu. A défaut, elle sera considérée comme bonne dès qu'une autre boule aura été jouée par l'équipe adverse.

### **Article 19 - 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 la place primitive où elle était, 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 20 - 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 encore, 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 trois lancers.**

Tout joueur ne respectant pas ce délai encourt des pénalités prévues au chapitre <<sanction>> article 34

### **Article 21 - 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.

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

### **Article 22 - Joueur lançant une autre boule 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 qu'elle a déplacé est remis en place.

### **Article 23 - Boule jouée hors du cercle**

**Toute boule jouée hors du cercle d'où a été lancé le but 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.

## POINTS ET MESURE

### **Article 24 - 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 25 - 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 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. Les joueurs qui n'observeraient pas cette prescription encourent les pénalités prévues au chapitre «sanction» article 34.

### **Article 26 - 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.

### **Article 27 - Déplacement des boules ou du but**

Le point est perdu pour 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 se prononce en tout équité.

### **Article 28 - Boules à égales distances du but**

Lorsque 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 a marqué à la mène précédente.
- 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 soit gagné par l'une d'elles.



Quand une équipe reste seule à posséder des boules, les dispositions de l'alinéa précédent s'appliquent.

Si, en fin de mène, aucune boule ne se trouve en terrain autorisé, la mène est nulle.

### **Article 29 - 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 30 - 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 31 - 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 à porter 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 et en cas de reprise des parties à la suite d'une interruption pour un motif quelconque.

Est déclarée éliminée de la compétition, l'équipe qui ne s'est pas présentée sur le terrain de jeu dans l'heure 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 l'autorisation de l'arbitre. Si celle-ci n'a pas été accordée, il est fait application des dispositions de cet article et des suivants.

### **Article 32 - 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 d'une heure 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.

Une mène est considérée comme commencée lorsque le but a été placé en terrain de jeu, de façon réglementaire.

### **Article 33 - Remplacement d'un joueur**

Le remplacement d'un joueur en doublette, d'un ou deux joueurs en triplète n'est autorisé que jusqu'à l'annonce officielle du début de la compétition (bombe, coup de sifflet, annonce ...), à condition que le ou les remplaçants n'aient pas été inscrits dans la compétition au titre d'une autre équipe.

### **Article 34 - Sanctions**

Pour non observation des règles de jeu, les joueurs encourent les sanctions suivantes :

- 1) Avertissement ;
- 2) Annulation de la boule jouée ou à jouer ;
- 3) Annulation de la boule jouées ou à jouer et de la suivante ;
- 4) Exclusion du joueur fautif pour la partie ;
- 5) Disqualification de l'équipe fautive ;
- 6) Disqualification des deux équipes en cas de connivence.

### **Article 35 - Intempéries**

En cas de pluie, toute mène commencée doit être terminée, sauf décision contraire de l'arbitre qui est seul habilité, avec le Jury, pour décider de son arrêt, ou de son annulation pour cas de force majeure.

### **Article 36 - Nouvelle phase de jeu**

Si, après l'annonce du début d'une nouvelle phase de la compétition (2e tour, 3e 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 37 - Manque de sportivité**

Les équipes qui disputeraient les parties finales, ou toute autre 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 38 suivant.

### **Article 38 - Incorrection**

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. Les sanctions 1 et 2 sont infligées par l'arbitre.

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 de chaque joueur. Tout joueur qui n'observerait pas cette prescription, sera exclu de la compétition après avertissement de l'arbitre.

### **Article 39 - 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. Ils ont autorité pour exclure 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 de l'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 40 - 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 3 membres au moins et 5 au plus. 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.

## **ADDITIF**

Dans le cadre de nos compétitions nationales UFOLEP prise en compte de certains articles du règlement administratif et sportif de la FFPJP à savoir :

### **Obligation des joueurs :**

Pendant toute la durée d'une compétition, les joueurs doivent avoir une attitude correcte (langage, habillement, etc....) se soumettre sans récrimination aux

décisions et observation de l'arbitre et ne pas s'absenter sans l'autorisation de ce dernier sous peine de faire l'objet d'un rapport.

De même, les dirigeants et les arbitres doivent avoir une attitude correcte vis-à-vis des joueurs.

Tous joueurs participant à une compétition officielle doit être en mesure de justifier son identité à la demande du jury, de l'arbitre ou du délégué. A défaut, il sera exclu de la compétition.

**Il est interdit aux joueurs, délégués et arbitres de consommer des boissons alcoolisées et d'utiliser des téléphones portables sur les jeux pendant toute la durée des compétitions.**

**Il est interdit de fumer sur les terrains.**

En cas de malaise d'un joueur en cours de partie, cette dernière est arrêtée par l'arbitre pendant une durée maximale de 15 minutes afin de procéder aux soins.

Si à l'issue de ce délai, le joueur malade ne peut reprendre, ses coéquipiers doivent poursuivre la partie en l'attendant (sans ses boules), ou abandonner.

Si ce joueur est victime d'un second malaise en cours de partie, il n'est plus autorisé à reprendre la compétition.

### **Arbitrage :**

L'arbitre a un rôle prépondérant et ses décisions sur les terrains de jeu ne sont susceptible d'appel auprès du jury que lorsque celles-ci concernent l'interprétation des règlements et sous réserve que la partie n'ait pas repris après la décision. Il doit :

- a) Veiller à l'application stricte des règlements de la fédération dont il est le représentant officiel dans les concours ;
- b) Contrôler les licences ;
- c) S'assurer que les joueurs ont une tenue correcte et que leur comportement n'est pas préjudiciable au déroulement de la compétition ;
- d) Faire respecter les décisions qu'il a prises ;
- e) s'assurer de la régularité du tirage au sort, de l'affichage, mais en aucun cas il ne doit tenir la table de contrôle.

L'arbitre a en priorité un rôle d'intervention pour faire respecter de sa propre autorité le règlement officiel des sports de Pétanque, ainsi que les règlements annexes. A cet effet, il est habilité à prendre toutes décisions qu'il jugera utiles et mettre discrétionnairement en œuvre les sanctions prévues au règlement de jeu.

### **Lutte contre le dopage et l'alcoolisme :**

***Dopage :***

Tout participant à une compétition ou manifestation sportive ayant reçu l'agrément d'une fédération devra se soumettre aux contrôles de lutte contre le dopage, effectués par une personne dûment habilitée, lorsque ce dernier sera imposé, sur instruction du ministère chargé des sports ou à la demande de la fédération, agissant de sa propre initiative ou à l'instigation de la fédération internationale à laquelle elle est affiliée, dont la réglementation en matière de contrôle et sanction fait l'objet d'un règlement particulier de lutte contre le dopage, annexé au code de discipline. Toute infraction fera l'objet des sanctions selon les procédures prévues dans le même règlement.

### ***Alcoolisme :***

Tout participant à une compétition ou manifestation sportive (joueurs et délégués) ayant reçu l'agrément de la fédération devra se soumettre à un éventuel contrôle d'alcoolémie par les personnes habilitées, sachant que le taux maximal autorisé est de 0.50 gramme par litre de sang.

Si ce taux est dépassé, le joueur ou le délégué, est exclu de la compétition.

A défaut de contrôle sanguin, l'arbitre ou le délégué constatant l'état sous emprise avérée d'alcool (propos injurieux ou incohérents, difficultés à se tenir droit, etc. .) d'un ou plusieurs joueurs, celui-ci devra immédiatement en avvertir le délégué et exclure le ou les joueurs de la compétition.

Par ailleurs toute vente de boissons est soumise aux lois et règlements en vigueur.

### **Tenue vestimentaire :**

Les joueurs devront porter un haut identique, avec manches au moins courtes et des chaussures fermées, le port

Le port du short est interdit

En cas de non respect, le jury sera habilité à exclure l'équipe de la compétition.

Pour les finalistes :

Les joueurs devront porter une tenue uniforme. Cette tenue uniforme par équipe s'entend :

-d'un haut avec manches au moins courtes,

-d'un pantalon ou panta-court plus ou moins à hauteur du genou

-de chaussures fermées

-S'ils sont de mêmes couleurs et de même conception, les joueurs peuvent indifféremment porter polo, chemisette, pull ou blouson à condition que les vêtements soient de mêmes couleurs et de même conception.