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 (individuel).

En triplettes, chaque joueur dispose de 2 boules.
En doublettes, et en individuel, 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 FIPJP 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).

Dans leurs compétitions spécifiques, les jeunes de 11 ans et moins dans l'année, ont la possibilité d'utiliser des boules de 600 grammes et de 65 mm de diamètre, à condition qu'elles soient fabriquées dans un des labels homologués.
Le label (marque du fabricant) et le poids doivent être gravés sur les boules et être toujours lisibles.
Les nom et prénom du joueur (ou les initiales) peuvent y être gravés ainsi que divers logos, sigles ou autres détails similaires, conformément au cahier des charges relatif à la fabrication des boules.

4) La boule doit être creuse et ne doit contenir aucun matériau tel que du plomb, du sable, du mercure, etc. De façon générale, elles ne doivent ni 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.

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), 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 2 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.

Un arbitre ou le jury peuvent, à tout moment, demander à examiner les 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 FIPJP, en application du cahier des charges spécifique relatif aux normes requises.

Leur diamètre doit être de 30 mm (tolérance : +/- 1mm).
Leur poids doit être compris entre 10 et 18 grammes
Les buts peints sont autorisés, mais ni eux ni les buts en bois ne doivent pouvoir être ramassés avec un aimant.

Article 4 – Licences

Pour s'inscrire dans une compétition, chaque joueur ou joueuse doit présenter sa licence ou, selon les règlements de sa fédération, une pièce prouvant son identité et le fait que il ou elle est membre de cette fédération.

JEU

Article 5 – Terrains réglementaires

La Pétanque se pratique sur toutes les surfaces. Cependant, par décision du comité d'organisation ou d'un 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 : 15 mètres x 4 mètres.
Pour les autres concours, les fédérations pourront permettre à leurs subdivisions d'accorder des dérogations relatives à ces minima, sans que les dimensions soient inférieures à 12 mètres x 3 mètres
Une aire de jeu comprend un nombre indéterminé de terrains limités par des ficelles dont la grosseur ne doit pas influer sur le bon déroulement du jeu. Ces ficelles délimitant les différents terrains ne sont pas des lignes de pertes à part les lignes de fond de jeux et celles des cadres extérieurs.
Lorsque des terrains de jeu sont placés bout à bout sans séparation matérielle, les lignes de fond de cadre sont considérées comme lignes de perte.

Article 6 – Début du jeu et règlement concernant le cercle

Les joueurs doivent procéder à un tirage au sort pour déterminer laquelle des deux équipes 3 choisira le terrain, s'il n'en pas été attribué par les organisateurs, 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 d'un 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, un cercle tracé 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 intérieur de 50 cm (tolérance : +/- 2 mm)
Les cercles pliables sont admis à condition qu'il s'agisse de modèles agréés par la FIPJP au regard, notamment, de leur rigidité.
Lorsque l'organisateur propose des cercles réglementaires ou agréés les joueurs sont tenus de les utiliser.
Ils doivent également accepter les cercles rigides réglementaires ou les cercles pliables agréés par la FIPJP proposés par l'adversaire. Si les deux équipes en ont le choix reviendra à celle qui aura gagné le tirage au sort.
Le cercle de lancement doit être tracé (ou posé) à plus de 1 mètre de tout obstacle et à au moins 1,50 mètre d'un autre cercle de lancement utilisé ou du but d'une autre partie
L'intérieur du cercle peut être nettoyé entièrement durant toute la mène mais il doit être remis en état à la fin de celle-ci.
Les pieds doivent être entièrement à l'intérieur du cercle, ne pas mordre sur celui-ci et ils ne doivent en sortir ou être entièrement décollés du sol que lorsque la boule lancée a touché celui-ci. Aucune

autre partie du corps ne doit toucher le sol à l'extérieur du cercle. Tout joueur ne respectant pas cette disposition, encourt les pénalités prévues à l'article 35.
Par exception, les handicapés d'un membre inférieur sont autorisés à ne placer qu'un pied à l'intérieur du cercle, l'autre ne devant pas être en avant du premier. Pour ceux évoluant en fauteuil roulant, au moins une roue (celle du bras porteur) doit reposer à l'intérieur du cercle.
Si un joueur ramasse le cercle alors qu'il reste des boules à jouer, le cercle est remis en place mais seuls les adversaires sont autorisés à jouer leurs boules.
Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit
Dans tous les cas les cercles doivent être marqués avant le lancement du but.
L'équipe qui va lancer le but doit effacer tous les cercles de lancement tracés à proximité de celui qu'elle va utiliser.
L'équipe qui gagne le droit de lancer le but - soit après tirage au sort, soit parce qu'elle aura marqué à la mène précédente - n'a droit qu'à un essai. S'il est infructueux le but est remis à l'autre équipe qui doit le placer sur le terrain dans une position réglementaire. Si le but n'est pas placé en position réglementaire par la seconde équipe celui qui a posé le but encourt les sanctions de l'article 35. En cas de récidive un nouveau carton est infligé à l'ensemble de l'équipe, lequel s'ajoute, le cas échéant, aux cartons reçus précédemment.
Le lancer du but par un joueur d'une équipe n'implique pas qu'il soit dans l'obligation de jouer le premier.
Les joueurs doivent marquer la position du but, initialement et après chacun de ses déplacements. Aucune réclamation ne sera admise pour un but non marqué et l'arbitre ne statuera qu'en fonction de l'emplacement du but sur le terrain.

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 :
   - 4 mètres minimum et 7 mètres maximum pour les Benjamins
   - 5 mètres minimum et 8 mètres maximum pour les Minimes,
   - 6 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 à au moins 1,50 mètre d'un autre cercle utilisé ou du but d'une autre partie.
3) Que le but soit à au moins 50 cm de tout obstacle, de la ligne de fond de jeu et 1,50 mètre d'un cercle ou d'un but utilisé. (Note : il n'est requis aucun minimum vis-à-vis des lignes de séparation de jeu ou des lignes de perte sur le côté des jeux)
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, un arbitre décide sans appel si le but est visible

A la mène suivante, le but est lancé à partir d'un cercle tracé ou posé autour du point où il se trouvait à la mène précédente, sauf dans les cas suivants :

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

Dans le premier cas, le joueur trace ou place le cercle à la limite réglementaire de l'obstacle ou de l'objet en cause.
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 le but n'a pas été lancé dans les conditions ci-dessus définies, l'équipe adverse le dépose dans une position réglementaire sur le terrain de jeu et elle peut auparavant, à son tour, reculer le cercle dans les conditions prévues à l'alinéa précédent si un premier recul par l'équipe adverse n'aurait pas permis un lancement à la distance maximale.
En tout état de cause, l'équipe qui a perdu le but parce qu'elle n'a pas réussi à le placer de façon réglementaire doit jouer la première boule.
L'équipe qui a gagné le droit de lancer le but dispose d'une durée maximale d'une minute. Celle qui a gagné le droit de le poser après le jet infructueux de son adversaire doit le faire immédiatement.

Article 8 – Validité du lancer du but

Si le but lancé est arrêté par un arbitre, un adversaire, un spectateur, un animal ou tout objet mobile, il doit être relancé.
Si le but lancé est arrêté par un partenaire, il est donné à l'adversaire qui doit le placer dans une position réglementaire.
Si, après le jet du but, une première boule est jouée, l'adversaire a encore le droit de contester sa position réglementaire sauf si c'est l'un de ses membres qui a placé le but en terrain de jeu après échec du jet par l'autre équipe.
Avant que le but soit donné à l'adversaire pour qu'il le place il faut que les deux équipes aient reconnu que le jet n'était pas valable ou qu'un arbitre en ait décidé ainsi. .
Si l'adversaire a également joué une boule, le but est définitivement considéré comme valable et aucune réclamation n'est admise.

Article 9 – Annulation du but en cours de mène :

Le but est nul dans les sept cas suivants :

1) Quand, le but est déplacé en terrain interdit même s'il revient en terrain autorisé. Le but à cheval sur la limite d'un terrain autorisé est bon. Il n'est nul qu'après avoir dépassé entièrement la limite du terrain autorisé ou la ligne de perte, c'est-à-dire lorsqu'il se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite. Est considérée comme terrain interdit, la flaque d'eau sur laquelle le but flotte librement.
2) Quand, se trouvant en terrain autorisé, le but déplacé n'est pas visible du cercle, dans les conditions prévues à l'article 7. Toutefois, le but masqué par une boule n'est pas nul. Un 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 les seniors) ou 15 mètres (pour les Benjamins, Minimes et Cadets) 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.
5) Quand le but déplacé est introuvable, le temps de recherche étant limité à cinq minutes.
6) Quand un terrain interdit se trouve entre le but et le cercle de lancement.
7) Quand, dans les parties se déroulant en temps limité, le but sort du cadre attribué.

Article 10 - Déplacement des obstacles

Il est formellement interdit aux joueurs de supprimer, déplacer ou écraser un obstacle quelconque se trouvant sur le terrain de jeu. Toutefois, le joueur appelé à lancer le but est autorisé à tâter une donnée avec l'une de ses boules sans frapper plus de trois fois le sol. En outre, celui qui s'apprête à jouer ou l'un de ses partenaires peut boucher un trou qui aurait été fait par une boule jouée précédemment.
Pour non-respect de cette règle, notamment en cas de balayage devant une boule à tirer, le joueur fautif encourt les sanctions prévues à l'article 35.

Article 11 - Changement de but ou de boule

Ill est interdit aux joueurs de changer de but ou de boule en cours de partie, sauf dans les cas suivants :l

1) Il ou elle est introuvable, le temps de recherche étant limité à cinq minutes.
2) Il ou elle se casse : en ce cas le plus gros morceau est pris en considération. S'il reste des boules à jouer, il ou elle est immédiatement remplacé(e), après mesure éventuellement nécessaire, par une boule ou un but de diamètre identique ou avoisinant. A la mène suivante, le joueur concerné peut prendre un nouveau jeu de boules complet

BUT

Article 12 – But masqué ou déplacé

Si, au cours d'une mène, le but est inopinément masqué par une feuille d'arbre ou un morceau de papier, ces objets sont enlevés.
Si le but arrêté vient à se déplacer, en raison du vent ou de l'inclinaison du terrain, par exemple, il est remis à sa place primitive, à condition qu'il ait été marqué. Il en va de même si le but est déplacé accidentellement par un 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

Article 13 – Déplacement du but dans un autre jeu

Si, au cours d'une mène, le but est déplacé sur un autre terrain de jeu, 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 14 – Règles à appliquer si le but est nul

Si, au cours d'une mène, le but est nul, trois cas se présentent :

1) Il reste des boules à jouer à chaque équipe : la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.
2) Il reste des boules à une seule équipe : cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.
3) Les deux équipes n'ont plus de boules en main : la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.

Article 15 – Placement du but après arrêt

1) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un spectateur ou par un arbitre, il conserve sa position.
2) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un joueur situé en terrain de jeu autorisé, son adversaire à 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 du cercle (15 mètres pour les Benjamins, Minimes et Cadets) 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 14.

BOULES

Article 16 – Jet de la première boule et des suivantes

La première boule d'une mène est lancée par un joueur de l'équipe qui a gagné le tirage au 7 sort ou qui a été la dernière à marquer. Ensuite, 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, troisième paragraphe.

~~Il est interdit de mouiller les boules ou le 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 35.
Si la première boule jouée se trouve en terrain interdit, c'est à l'adversaire de jouer puis alternativement tant qu'il n'y aura pas de boules en terrain autorisé.
Si aucune boule ne se trouve plus en terrain autorisé à la suite d'un tir ou d'un appoint, il est fait application des dispositions de l'article 29 relatives au point nul.

Article 17 – Attitude des joueurs et des spectateurs durant la partie

Pendant le temps réglementaire donné à un joueur pour lancer sa boule, les spectateurs et les joueurs doivent observer le plus grand silence.
Les adversaires ne doivent ni marcher, ni gesticuler, ni rien faire qui puisse déranger le joueur. Seuls ses partenaires peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancement.
Les adversaires doivent se tenir au-delà du but ou en arrière du joueur et, dans les deux cas, de côté par rapport au sens du jeu et à au moins 2 mètres de l'un ou de l'autre.
Les joueurs qui n'observeraient pas ces prescriptions pourraient être exclus de la compétition si, après avertissement d'un arbitre, ils persistaient dans leur manière de faire.

Article 18 – Lancer des boules et boules sorties du terrain

Nul ne peut, pour essai, lancer une de ses boules pendant une partie, même hors du terrain où il joue. Les joueurs qui n'observeraient pas cette prescription pourraient être frappés des sanctions prévues à l'article 35.
En cours de mène, les boules sortant du cadre affecté sont bonnes sauf application de l'article 19.

Article 19 – Boules nulles

Toute boule est nulle dès qu'elle passe en terrain interdit. 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 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 à condition que ces objets aient été marqués.
Toute boule nulle doit être immédiatement retirée du jeu. A défaut, elle sera considérée comme bonne dès qu'une boule aura été jouée par l'équipe adverse.

Article 20 – Arrêt d'une boule

Toute boule jouée, arrêtée ou déviée par un spectateur ou par un arbitre, conserve sa position à son point d'immobilisation.
Toute boule jouée, arrêtée ou déviée involontairement par un joueur de l'équipe à laquelle elle appartient, est nulle
Toute boule pointée, arrêtée ou déviée involontairement par un adversaire, peut, au gré du joueur, être rejouée ou laissée à son point d'immobilisation.
Quand une boule tirée ou frappée, est arrêtée ou déviée involontairement par un joueur, son adversaire peut :

1) La laisser à son point d'immobilisation ;
2) La placer dans le prolongement d'une ligne, qui irait de sa place primitive à l'endroit où elle se trouve, mais uniquement en terrain autorisé et à condition qu'elle ait été marquée

Le joueur arrêtant volontairement une boule en mouvement est immédiatement disqualifié, ainsi que son équipe, pour la partie en cours

Article 21 – Temps autorisé pour jouer

Dès que le but est lancé, tout joueur dispose d'une durée maximale d'une minute pour lancer sa boule. Ce délai court dès l'arrêt du but ou de la boule jouée précédemment ou, s'il a fallu effectuer la mesure d'un point, dès que cette dernière a été réalisée.
Ces mêmes prescriptions s'appliquent pour le lancer du but.
Tout joueur ne respectant pas ce délai, encourt les sanctions prévues à l'article 35

Article 22 – Boules déplacées

Si une boule arrêtée vient à se déplacer en raison du vent ou de l'inclinaison du terrain par exemple, elle est remise en place, à condition qu'elle ait été marquée. 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 boule jouée dans la même partie, elle demeure dans sa nouvelle position.

Article 23 – 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 ce qu'elle a déplacé est remis en place, si les objets avaient été marqués.

Article 24 – Boule jouée contrairement aux règles

A l'exception des cas dans lesquels le présent règlement prévoit l'application des sanctions spécifiques et graduées de l'article 35, toute boule jouée contrairement aux règles est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place, si les objets avaient été marqués.
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 MESURES

Article 25 – Enlèvement momentané des boules

Pour la mesure d'un point, il est autorisé de déplacer momentanément, après les avoir marqués, les boules et les obstacles situés entre le but et les boules à mesurer
Après mesure, les boules et les obstacles enlevés sont remis à leur place. Si les obstacles ne peuvent être retirés, la mesure du point est faite à l'aide d'un compas.

Article 26 – Mesure de points

La mesure d'un point incombe au joueur qui a joué le dernier ou à l'un de ses coéquipiers. Les adversaires ont toujours le droit de mesurer après l'un de ces joueurs.
Les mesures doivent être effectuées avec des instruments appropriés, chaque équipe devant en posséder un
Il est notamment interdit d'effectuer des mesures avec les pieds. Le joueur ne respectant pas cette prescription encourt les sanctions prévues à l'article 35.
Quel que soit le rang des boules à mesurer, et le moment de la mène, un arbitre peut être consulté et sa décision est sans appel. Les joueurs doivent se tenir à au moins deux mètres de lui quand il effectue une mesure.
Cependant sur décision du comité d'organisation, notamment en cas de parties télévisées, il peut être décidé que seul un arbitre sera habilité à mesurer

Article 27 – Boules enlevées

Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène.
A la fin d'une mène, toute boule enlevée avant le décompte des points est nulle. Aucune réclamation n'est admise à ce sujet.
Si un joueur ramasse une de ses boules en terrain de jeu alors qu'il reste des boules à ses partenaires, ces derniers ne seront pas autorisés à les jouer.

Article 28 – Déplacement des boules ou du but

Le point est perdu par une équipe si l'un de ses joueurs, effectuant une mesure, remue ou déplace le but ou l'une des boules litigieuses.
Si, lors de la mesure d'un point, un arbitre remue ou déplace le but ou une boule, il se prononce en toute équité.

Article 29 – Boules à égale distance du but

Lorsque les deux boules les plus proches du but, appartenant chacune à une équipe, sont à égale distance, trois cas peuvent se présenter :

1) Si les deux équipes n'ont plus de boules, la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.
2) Si une équipe est seule à disposer de boules, elle les joue et marque autant de points que de boules finalement plus proches du but que la boule de l'adversaire la plus proche.
3) Si les deux équipes disposent de boules, il appartient à celle qui a joué la dernière boule de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point appartienne à l'une d'elles. Quand une équipe reste seule à posséder des boules, les dispositions du paragraphe précédent s'appliquent.

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

Article 30 – Corps étranger adhérant à la boule ou au but

Tout corps étranger qui adhère à la boule ou au but doit être enlevé avant la mesure du point.

Article 31 – Réclamations

Pour être admise, toute réclamation doit être faite à un arbitre. Dès que la partie est terminée, aucune réclamation ne peut être admise.

DISCIPLINE

Article 32 – Pénalités pour absence d'équipe ou de joueur

Au moment du tirage au sort des rencontres et de la proclamation des résultats de ce tirage, les joueurs doivent être présents à la table de contrôle. Un quart d'heure après la fin de la proclamation de ces résultats, l'équipe absente du terrain de jeu est pénalisée d'un point, qui est porté au crédit de l'équipe adverse. Ce délai est ramené à 5 minutes dans les parties en temps limité.
Passé ce délai, la pénalité s'accroît d'un point par cinq minutes de retard
Ces mêmes pénalités s'appliquent en cours de compétition après chaque tirage au sort.
En cas de reprise d'une partie à la suite d'une interruption pour un motif quelconque, les pénalités seront d'un point par cinq minutes de retard.
Est déclarée éliminée de la compétition, l'équipe qui ne s'est pas présentée sur le terrain de jeu dans les 30 minutes qui suivent 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 d'un arbitre. En tout état de cause cette sortie n'interrompt ni le déroulement de la partie, ni l'obligation pour ses partenaires de jouer leurs boules dans la minute impartie. S'il n'est pas revenu au moment où il devrait jouer ses boules celles-ci sont annulées à raison d'une boule par minute
Si l'autorisation n'a pas été accordée, il est fait application des sanctions de l'article 35.
En cas d'accident ou de problème médical dûment constaté par un médecin il pourra être accordé une interruption maximale d'un quart d'heure. Si l'utilisation de cette possibilité se révélait frauduleuse le joueur et son équipe seraient immédiatement exclus de la compétition.

Article 33 – Arrivée des joueurs retardataires

Si, après le début d'une mène, le joueur absent se présente, il ne participe pas à cette mène. Il est admis dans le jeu seulement à partir de la mène suivante
Si le joueur absent se présente plus de 30 minutes après le début d'une partie, il perd tout droit de participer à celle-ci.
Si son ou ses coéquipiers gagnent cette partie, il pourra participer à celle qui suit, sous réserve que l'équipe soit nominativement inscrite.
Si la compétition se déroule par poules, il pourra participer à la seconde partie quel que soit le résultat de la première.
La première mène d'une partie est considérée comme commencée dès que le but a été lancé, quelle que soit la validité du jet. Les mènes suivantes sont considérés comme ayant commencé dès que la dernière boule de la mène précédente s'est arrêtée

Article 34 – Remplacement d'un joueur

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

Article 35 – Sanctions :

Pour non observation des règles pendant une partie, les joueurs encourent les sanctions suivantes

1) Avertissement officiel qui est marqué officiellement par la présentation par un arbitre d'un carton jaune au fautif.
   Néanmoins un carton jaune pour dépassement du temps est infligé à l'ensemble des joueurs de l'équipe fautive. Si l'un de ces joueurs a déjà un carton jaune il lui sera infligé la suppression d'une boule pour la mène en cours ou pour la mène suivante s'il n'a plus de boule à jouer.
2) Annulation de la boule jouée ou à jouer qui est marquée officiellement par la présentation par un arbitre d'un carton orange au fautif
3) Exclusion du joueur fautif pour la partie qui est marquée officiellement par la présentation par un arbitre d'un carton rouge au fautif.
4) Disqualification de l'équipe fautive
5) Disqualification des deux équipes en cas de connivence.

L'avertissement étant une sanction il ne peut être donné qu'après constatation d'une infraction. Ne peut donc être considéré comme un avertissement officiel l'information donnée aux joueurs en début de compétition ou de partie qu'ils doivent respecter le règlement.

Article 36 – Intempéries

En cas d'intempéries, telles que de fortes chutes de pluie, toute mène commencée doit être terminée, sauf décision contraire de l'arbitre qui est seule habilité, après consultation avec le jury ou le comité d'organisation, pour décider de l'arrêt des parties ou de l'annulation de la compétition pour cas de force majeure.

Article 37 – Nouvelle phase de Jeu

Si, après l'annonce du début d'une nouvelle phase de la compétition (2ème tour, 3ème tour, etc.), certaines parties de la phase précédente ne sont pas terminées, un arbitre peut constater que la bonne marche du concours ne peut plus être assurée, demander au jury ou au comité d'organisation, d'arrêter l'ensemble des parties en cours voire la compétition.

Article 38– Manque de sportivité

Les équipes qui disputeraient une partie en faisant preuve de manque de sportivité et de respect envers public, dirigeants ou arbitres, seront exclues de la compétition. Cette exclusion peut entraîner la non-homologation des résultats éventuellement obtenus, ainsi que l'application des sanctions prévues à l'article 39.

Article 39 – Mauvais comportement

Le joueur qui se rend coupable d'incorrection et, à plus forte raison, de violence envers un dirigeant, un arbitre, un autre joueur ou un spectateur encourt l'une ou plusieurs des sanctions suivantes, selon la gravité de la faute :

1) Exclusion de la compétition ;
2) Retrait de la licence ou de la pièce officielle d'affiliation ;
3) Confiscation ou restitution des indemnités et récompenses

La sanction prise à l'égard du joueur fautif peut être appliquée à ses coéquipiers.
La sanction 1 est appliquée par un arbitre.
La sanction 2 est appliquée par le jury ou le comité d'organisation
La sanction 3 est appliquée par le comité d'organisation qui, sous 48 heures, fait parvenir, avec son rapport, les indemnités et récompenses retenues, à l'organisme fédéral qui décide de leur destination.
En tout état de cause, le comité directeur de l'instance fédérale concernée statue en dernier ressort.
Une tenue correcte est exigée des joueurs auxquels il est interdit de jouer torse nu et qui doivent notamment, pour des raisons de sécurité, porter des chaussures entièrement fermées protégeant les orteils et les talons.
Il est interdit de fumer sur les jeux, y compris des cigarettes électroniques. Il est également interdit d'utiliser un téléphone portable durant les parties.
Tout joueur qui n'observerait pas ces prescriptions, serait exclu de la compétition s'il persistait après avertissement d'un arbitre.

Article 40 – Devoirs des arbitres

Les arbitres désignés pour diriger les compétitions sont chargés de veiller à la stricte application des règlements de jeu et règlements administratifs qui les complètent.
Selon la gravité de l'infraction, ils ont autorité d'exclure pour une partie ou de disqualifier de la compétition, tout joueur ou toute équipe qui refuserait de se conformer à leur décision.
Les spectateurs licenciés ou suspendus qui, par leur comportement, seraient à l'origine d'incidents sur un terrain de jeu, feront l'objet d'un rapport d'un arbitre à l'organisme fédéral. Celui-ci convoquera le ou les fautifs devant la commission de discipline compétente qui statuera sur les sanctions à prendre.

Article 41 – Composition et décisions du jury

Tout cas non prévu par le règlement est soumis à un arbitre qui peut en référer au jury du concours. Ce jury comprend trois ou quatre membres. Les décisions prises en application du présent paragraphe par le jury sont sans appel. En cas de partage des voix, celle du président du jury est prépondérante.