RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT DE PÉTANQUE DU CENTRE SPORTIF 2023

DISPOSITIONS GENERALES

**Article 1 – Formation des équipes**

- 2 joueurs à 2 joueurs (doublettes) ;

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

JEU

**Article 2 – Terrains réglementaires**

La pétanque se pratique sur tous les terrains. Cependant, par décision du Comité d’Organisation , les équipes peuvent être tenues de se rencontrer sur un terrain délimité. Dans  cette éventualité, ce dernier doit avoir les dimensions minimales suivantes : 2 m. de largeur et 9  m. de longueur.

Les parties se jouent en 13 points. Un match comptera 3 parties sur 13 points..

**Article 3 – 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.

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.

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

Le lancer du but par un joueur d’une équipe n’implique pas qu’il soit dans l’obligation de jouer le  premier.

**Article 4 – 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 :  - 6 mètres minimum du bord supérieur du cercle.
2. Que le cercle de lancement soit à un ½ mètre minimum de tout obstacle et de la limite  d’un terrain interdit.
3. 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.
4. Si le but n’a pas été lancé dans les conditions réglementaires définies, l’équipe adverse  ramasse le but et le dépose là où ils le désirent, mais dans les conditions définies ci-dessus.  En tout état de cause, l’équipe qui a perdu le but conserve la priorité pour lancer la  première boule.

BOULES

**Article 5 – 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. Par la suite, c’est à l’équipe qui n’a pas le point de jouer. Pendant la mène c’est à  l’équipe qui n’a pas pris de points à lancer le but et à lancer la première boule.

**Article 6 – Lancer des boules et boules sorties du terrain**

Nul ne peut, pour essai, lancer sa boule dans la partie.

**Article 7 – 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 que lorsque le milieu de la boule dépasse la  corde limitant le terrain.

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 à sa place.  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.

POINTS ET MESURES

**Article 8– 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.

**Article 9– Boules enlevées avant le décompte des points**

A la fin d’un mène, toute boule enlevée avant le décompte des points est nulle si elle n’a pas été  marquée. Aucune réclamation n’est admise à ce sujet.

DISCIPLINE

**Article 10 – 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. 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.

Passé ce délai d’un quart d’heure, 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.

**Article 11 – 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 12 – Remplacement d’un joueur**

Le remplacement d’un joueur est interdit pendant toute la durée de la compétition.

**Article 13 – Intempéries**

En cas de pluie, toute mène commencée doit être terminée, sauf décision contraire de l’Arbitre  qui est seule habilité, pour décider de son arrêt ou de son annulation pour cas de force majeure.

**Nous vous souhaitons un bon tournoi sous le signe du FAIR PLAY**

• Après une partie, chacun ramasse ses propres boules (non obligatoire).

 • Le marquage des points au tableau et sur la feuille se fait uniquement par l’équipe qui  gagne les points.

• Le dernier joueur à jouer sa dernière boule lors d’un match, enlèvera le « cercle » pour le  sortir du terrain avant la prochaine partie.

• Après la partie, les joueurs sont tenus de ratisser le gravier du terrain.

Modifications :

• . L’équipe qui atteint la  première 13 points est gagnante.

• Tirage au sort au début d’un match pour déterminer qui lance le but. Les parties suivantes, c'est au perdant de la mène de lancer le but.

**Benoît CHARLIER**

Tél : 084/47.80.76 | 0498/24 97 80

centresportifcspt@gmail.com

centresportiftenneville@gmail.com

