

# COMMUNIQUE TRÈS IMPORTANT:

## MODIFICATION DU REGLEMENT OFFICIEL POUR LE SPORT DE PETANQUE

Applicable sur l'ensemble des territoires des fédérations nationales, membres de la F.I.P.J.P

### Article 6 – Début du jeu et règlement concernant le cercle

Le cercle de lancement doit être tracé (ou posé) à plus de **1m** de tout obstacle et à au moins **1m50** d'un autre cercle de lancement utilisé ou d'un but.

L'équipe qui a lancé le but **devra obligatoirement le marquer.** Il en est **de même pour l'équipe qui doit le poser** après le jet infructueux.

*Notes : Le marquage peut être réalisé par n'importe quel joueur de l'équipe. Le joueur qui aura lancé ou posé le but s'exposera à la remise d'une sanction par l'arbitre si le but n'est pas marqué.*

### Article 7 – Distances réglementaires pour le lancer du but

- 2) Que le cercle de lancement soit à **1m** minimum de tout obstacle et à au moins **1m50** d'un autre cercle utilisé ou d'un but.
  
- 3) Que le but soit à **50 cm** minimum de tout obstacle et de la ligne de fond de cadre et **1,50 mètre** d'un cercle ou d'un but utilisé. (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)

## **Article 12 – But masqué ou déplacé**

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, Pour éviter toute contestation, les joueurs doivent **obligatoirement** marquer le but.

*Notes : Tout joueur qui aura provoqué un déplacement de but sans le marquer de nouveau s'exposera à la remise d'une sanction par l'arbitre.*

## **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 **et doit être marqué de nouveau**, sous réserve des dispositions de l'article 9.

## **Article 15 – Placement du but après arrêt**

- 1) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un spectateur ou par l'arbitre, il conserve sa position, **et il doit obligatoirement être marqué de nouveau.**
- 2) Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un joueur situé en terrain de jeu autorisé, son adversaire a le choix entre :
  - a) Laisser le but à sa nouvelle place, **et il doit être obligatoirement marqué de nouveau.**
  - 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 Cadets, Minimes et Benjamins) et de façon qu'il soit visible, **et il doit être obligatoirement marqué de nouveau.**

*Notes : le but est marqué obligatoirement de nouveau par le joueur (ou l'un de ses partenaires) qui est à l'origine de l'action de jeu provoquant le déplacement du but.*

*Du fait que le but soit désormais obligatoirement marqué, cela aura pour conséquence qu'il y aura forcément les 3 choix pour l'équipe adverse.*

*Si le but n'était pas marqué, il y a application du point a) avec remise d'une sanction pour le joueur qui n'a pas marqué le but au préalable.*

*Rappel : dans le choix c) du prolongement, l'équipe adverse aura la possibilité de rendre le but nul si elle le souhaite.*

## **Article 16 – Jet de la première boule et des suivantes**

**Suppression de la phrase :**

**~~Il est interdit de mouiller les boules ou le but.~~**

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

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.~~

*Notes : le quart d'heure de retard n'est toléré qu'en début de partie. Une équipe absente à la reprise des parties à la suite d'une coupure (pause, interruptions diverses, etc.) aura un point de pénalité par cinq minutes de retard directement. Pour les parties en temps limité, pas de changement : en cas de retard d'une équipe, le premier point de pénalité est donné au bout de 5 minutes puis un point toutes les 5 minutes de retard.*

Est déclarée éliminée de la compétition, l'équipe qui ne se présente pas sur le terrain de jeu dans **les 30 minutes qui suivent** le début ou la reprise des parties.

*Notes : idem pour les parties en temps limité.*

## **Article 33 – Arrivée des joueurs retardataires**

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.

La 1ère mène d'une partie est considérée comme commencée dès que le but a été lancé, quelle que soit la validité du jet. A partir de la deuxième mène, dès que la dernière boule jouée s'est arrêtée,

*Notes : même règle pour les parties en temps limité : ceci pour éviter à une équipe de « jouer la montre ».*

#### **Article 41 – 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 **4 au plus**.

**CES MODIFICATIONS SONT APPLICABLES**  
**DES LE 1<sup>er</sup> JANVIER 2021**

**Modifications approuvées par le comité exécutif de la FIPJP**  
**Décembre 2020.**