



U²⁰¹⁶NSS

REGLEMENT UNSS PETANQUE & JEU PROVENCAL 2016-2017



Présentation de l'activité	pages 2 et 3
Règlement UNSS	pages 4 à 7
Histoire de l'activité	pages 8 à 10

Actualisé le 27 octobre 2016



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

PRESENTATION de l'ACTIVITE

« *L'essentiel pour jouer à la pétanque en UNSS c'est de savoir s'affronter en lançant une boule le mieux possible sur une cible que convoite une autre équipe* ». On peut dire aussi, que :

« *L'essentiel pour jouer à la pétanque en UNSS c'est lancer une boule le mieux possible sur une cible pour s'opposer avec d'autres à plusieurs autres joueurs afin de gagner une partie* ».

Ce serait comme l'histoire de la conquête simultanée d'un château par deux assaillants. Il convient à la fois d'être le premier à conquérir la place mais aussi et en même temps, de prévenir les attaques adverses en détruisant son armée et ses réalisations. Vaincre l'opposant, tout en suivant une stratégie pour construire des réalisations à son avantage. Toute attaque doit contenir son schéma de défense, toute défense doit contenir son schéma de contre-attaque. C'est donc une activité d'**opposition** et d'**adresse** qui nécessite :

⇒ **La construction d'actions** motrices « fines » pour satisfaire à des stratégies (qu'on appellera « techniques » d'attaque ou de défense).

⇒ **Le respect de formes sociales :**

- dans des modes de regroupement : seul, en équipe
- dans des rôles sociaux : joueur, arbitre, organisateur, manager, spectateur

⇒ **Une prise d'informations préalable au jeu :**

- sur l'environnement physique (nature du terrain, configuration de la cible)
- sur le contexte social et humain (règles du jeu, gestion des potentiels de son équipe et de l'équipe adverse)

C'est aussi une activité qui doit toujours impliquer les **enjeux du jeu** à travers les **émotions** provoquées par :

- la possibilité de gagner et le risque de perdre
- l'exploit réalisé (**contre** soi-même)
- une activité partagée (l'un **avec** l'autre)
- la compétition (l'un **contre** l'autre)
- le spectacle donné (**devant** les autres)

Ces définitions s'enrichissent les unes les autres et permettent de comprendre pourquoi et comment on va décider de jouer dans telle ou telle situation, avec telle ou telle intention.

On peut dire aussi que la pétanque c'est la réduction maximale de l'incertitude due au terrain et aux adversaires par une réflexion collective et l'adresse de chacun. A l'inverse, créer de l'incertitude chez l'adversaire sera donc une arme incontournable.

Le sport, fait social d'aujourd'hui, n'est ni plus ni moins la traduction moderne de ce besoin d'exister et de se dépasser par l'affrontement, comme l'avait déjà décrit Honoré de Balzac dans FERRAGUS, en 1833.

« *L'homme devenu depuis quelques jours l'habitant de ce quartier désert assistait assidûment aux parties de boules (...). Ce nouveau venu marchait sympathiquement avec le cochonnet, petite boule qui sert de point de mire, et constitue l'intérêt de la partie ; il s'appuyait contre un arbre quand le cochonnet s'arrêtait ; puis, avec la même attention qu'un chien en prêle aux gestes de son maître, il regardait les boules volant dans l'air ou roulant à terre. Vous l'eussiez pris pour le génie fantastique du cochonnet. Il ne disait rien, et les joueurs de boules, les hommes les plus fanatiques qui se soient rencontrés parmi les sectaires de quelque religion que ce soit, ne lui avaient jamais demandé compte de ce silence obstiné (...).* »

La mutation inévitable se fait lentement, dans des soubresauts folkloriques mais surtout institutionnels, commerciaux, médiatiques, éducatifs souvent contradictoires. Ces paradoxes nuisent à l'image réelle de ce jeu qui pourrait tendre vers un équilibre **constructif** et **éducatif** entre la réalisation d'un résultat normé et le plaisir des émotions d'un geste réussi ou d'une victoire méritée.

La pétanque progresse pour certains en devenant sportive et internationale et elle régresse pour d'autres quand elle perd la volupté et les extravagances de ses images d'Épinal.

La pétanque est une activité populaire, oui, mais elle est plus riche que les clichés qui l'accompagnent.

Ce jeu apparemment si facile peut générer une analyse complexe suivant l'approche choisie.

La pétanque est souvent écartelée entre des pôles extrêmes, sources de conflit : choisir entre le **projet individuel** et le **projet collectif**, choisir entre le résultat souhaité et la manière d'y parvenir, accepter les nécessités du jeu tout en constatant les limites du joueur, freiner le projet de certains pour respecter le règlement pour tous sont des actes si difficiles qu'il faut souvent une vie pour les apprendre.

Il convient donc de former les joueurs à savoir manipuler un « **curseur** » entre ces pôles, au regard de l'évaluation que chacun fait des conditions momentanées de sa pratique.

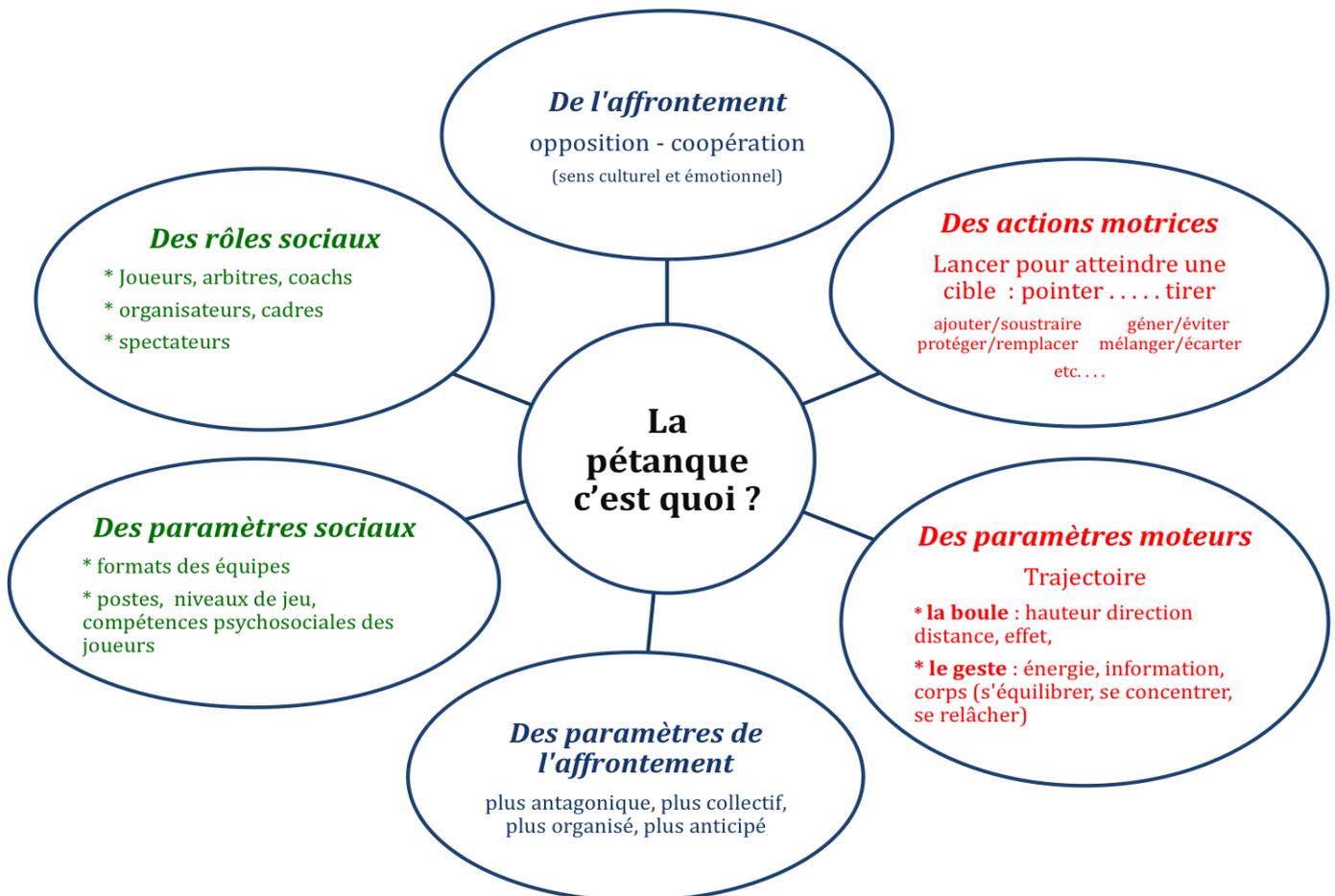
On peut apprendre à vivre en apprenant à jouer à la pétanque.

La pétanque est une activité qui mobilise une action élémentaire connue de tous : **lancer**.

Cette pratique anodine est en fait un jeu **complexe**, dont la facilité d'exécution qui la rend accessible à tous cache une pratique de haut niveau dont la **nature de la réflexion** et la **qualité de la réalisation** est impossible pour la plupart.

Mais pour apprendre, il faut réussir souvent ! C'est possible bien sur sous réserve d'agrandir la cible, de diminuer les distances de lancer et d'avoir des terrains lisses. C'est là une originalité qui différencie la pétanque du tennis, du golf, du volley où les gestes moteurs sont longs et couteux à apprendre pour accéder au plaisir de l'affrontement.

De plus, au moment où l'on se préoccupe de méthode d'apprentissage, où s'entremêlent **réflexions, décisions** et **actions**, la pétanque permet les dissociations de ces trois facteurs dans le temps et l'espace. Elle donne le temps de fait à celui qui apprend de situer sa décision et son action en les confrontant à un résultat différé et fixe. On confortera cet avantage en aménageant dans les situations de jeu des espaces (vers les boules jouées) de réflexion et de décision et des espaces d'action (vers le rond de lancer), donnant ainsi le temps au temps.



LE REGLEMENT

I. Règlement sportif

LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS

« Article 1 – Terrains réglementaires

La Pétanque se pratique sur tous les terrains. Ils doivent être délimités (cadrés) avec pour dimension minimum de 12m de longueur sur 3m de largeur.

LES BOULES

« Article 2 – Caractéristiques des boules agréées

La Pétanque se joue avec des boules agréées par la F.I.P.J.P. (Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal) et répondant aux caractéristiques suivantes :

- 1) Etre en métal ;
- 2) Avoir un diamètre compris entre **7,05 cm. (minimum) et 8 cm. (maximum)** ;
- 3) Avoir un poids compris entre **650 grammes (minimum) et 800 grammes (maximum)**.
Dans les compétitions UNSS, le label (marque du fabricant) et le chiffre du poids doivent être gravés sur les boules et être 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 les divers logos et sigles.

LES BOUCHONS

« Article 3 – Buts agréés

Les buts sont en bois, ou en matière synthétique portant le label du fabricant et ayant fait l'objet d'une homologation de la F.I.P.J.P.

Leur diamètre doit être compris entre **25 mm. (Minimum) et 35 mm. (Maximum)**.

Les buts peints – quelle que soit la couleur – sont autorisés. »

LES TENUES VESTIMENTAIRES

Article 4- Tenue

Une **tenue correcte sportive** est exigée de chaque joueur.

Les joueurs d'une même équipe doivent avoir une tenue homogène : maillot de la même couleur.

Sont strictement interdits :

- les maillots de club
- les jeans et les jupes
- les chaussures ouvertes

Tout joueur qui n'observerait pas ces prescriptions serait exclu, par le délégué technique UNSS, de la compétition après avertissement du jeune arbitre.

REGLES DE BASE

Article 5 – Début du jeu ; règlement concernant le cercle

Le jeune arbitre procédera au tirage au sort (à la pièce) pour déterminer quelle équipe lancera le but puis la première boule. Le but doit être lancé sur le terrain donné par la table de marque.

Un des joueurs de l'équipe ayant gagné le tirage au sort choisit le point de départ, et trace sur le sol un cercle de 50 cm de diamètre. Il doit être tracé à plus d'1 mètre de tout obstacle ou de la limite d'un terrain interdit. Le lancer du but par un joueur d'une équipe n'implique pas qu'il soit dans l'obligation de jouer le premier.

L'équipe qui va lancer le but doit effacer tous les cercles de lancement situés à proximité de celui qu'elle va utiliser. Le cercle peut être nettoyé entièrement durant la mène mais devra être remis en état à la fin de celle-ci ou, au plus tard, avant de lancer la première boule de la mène suivante.

Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit.

Les pieds doivent être entièrement à l'intérieur du cercle. Ils ne doivent en sortir ou quitter entièrement le sol que lorsque la boule lancée a touché le terrain. Aucune autre partie du corps ne doit toucher le sol à l'extérieur du cercle. Par exception, les mutilés d'un membre inférieur sont autorisés à ne placer qu'un pied à l'intérieur du cercle.

Pour les joueurs évoluant en fauteuil roulant, le cercle doit se trouver au milieu des roues, le repose pieds du fauteuil se situant à hauteur du bord du cercle.

Article 6 – 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 :
5 mètres minimum et 8 mètres maximum en catégorie COLLEGE & SPORT partagé
6 mètres minimum et 9 mètres maximum en catégorie LYCEE
- 2) Que le cercle de lancement soit à un mètre minimum de tout obstacle et de la limite d'un terrain interdit.
- 3) Que le but soit à 50 cm minimum 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, le Jeune 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 de 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 le joueur de l'équipe A échoue le lancer du bouchon, l'équipe adverse B le positionne à la main en respectant les règles précédemment exposées. Il peut reculer le cercle dans les conditions prévues à l'alinéa précédent. En cas de mauvais positionnement de l'équipe B, l'équipe A le positionne à la main à son tour.

En tout état de cause, l'équipe qui a marqué la mène précédente conserve la priorité pour lancer la première boule.

Article 7 – Validité du lancer du but

Si le but est arrêté par le Jeune 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.

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 le Jeune Arbitre en ait décidé ainsi. Si une équipe procède différemment, elle perd le bénéfice du lancement du but.

Article 8 – Annulation du but

Le but est nul dans les 6 cas suivants :

- 1) Quand, après avoir été lancé, le but ne se trouve pas dans les limites prévues à l'article 7.
- 2) Quand, au cours d'une mène, le but est déplacé la ligne de perte 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 considéré comme terrain interdit, la flaque d'eau sur laquelle le but flotte librement.
- 3) 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. Le jeune arbitre est autorisé à enlever momentanément une boule pour constater si le but est visible.
- 4) Quand le but est déplacé à plus de 15 mètres (toutes catégories UNSS) ou à moins de 3 mètres du cercle de lancement.
- 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 9 – 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 le trou qui aurait été fait par la boule jouée précédemment.

Pour non-observation des règles ci-dessus, les joueurs encourent les sanctions que peut appliquer le jeune arbitre (avertissement et cartons).

Article 10 – 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 le Jeune 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 11 – Déplacement du but dans un autre jeu

Les parties se déroulent sur un terrain cadré. Si, au cours d'une mène, le but est déplacé sur un autre terrain de jeu, le but est nul.

Article 12 – 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) Les deux équipes n'ont plus de boule en main : la mène est nulle.
- 3) Il reste des boules à une seule équipe : cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.

Article 13 Placement du but après arrêt

- 1) Si le but, frappé, est arrêté par un spectateur ou par le Jeune Arbitre, il conserve sa position.
- 2) Si le but, frappé, est arrêté par un joueur, l'adversaire de celui qui l'a arrêté 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 15 mètres (toutes catégories UNSS) 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 la ligne de perte 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.

Article 14 – Relance du but après sortie du terrain désigné

Lorsque, au cours d'une mène, le but a été déplacé hors du terrain désigné, il est relancé, à la mène suivante, du point où il se trouvait lorsqu'il a été déplacé sous réserve que (article 7) :

- 1) Le cercle puisse être tracé à 1 mètre de tout obstacle et de la limite du terrain interdit.
- 2) Le lancer du but puisse se faire à toutes distances réglementaires.

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 7. **Il est interdit de mouiller boules ou but.**

Si la première boule jouée se trouve la ligne de perte, 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 29 relatives au point nul.

Article 16 – Attitude des joueurs, des coachs 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 du Jeune Arbitre, ils persistent dans leur manière de faire.

Les spectateurs et les coachs doivent rester à l'extérieur du terrain.

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 à l'article 30.

Article 18 – Boules nulles

Toute boule est nulle dès qu'elle passe la ligne de perte. Une boule à cheval sur la limite d'un terrain autorisé est bonne. Elle n'est nulle qu'après avoir dépassé entièrement la ligne de perte, c'est-à-dire lorsqu'elle se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite. 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 la ligne de perte, 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.

Article 19 Arrêt d'une boule

Toute boule jouée, arrêtée par un spectateur ou par le Jeune Arbitre, conserve sa position à son point d'immobilisation.

Toute boule jouée, arrêtée par un joueur de l'équipe à laquelle elle appartient, est nulle.

Toute boule pointée, arrêtée par un adversaire, peut, au gré du joueur, être rejouée ou laissée à son point d'immobilisation.

Si une boule tirée ou frappée, est arrêtée par un joueur, l'adversaire de celui qui a commis la faute 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 après chaque mène.

Le joueur ne respectant pas ce délai, encourt des pénalités (avertissements et cartons).

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 Jeune 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 le Jeune 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 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 ce qu'elle a déplacé est remis en place.**

Avant de lancer sa boule, le joueur doit enlever de celle-ci toute trace de boue ou de dépôt quelconque, sous peine de sanctions.

Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène.

Article 23 – Lancer non réglementaire des boules

Toute boule lancée dans des conditions non réglementaires est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place, si marqué. Il en va de même pour toute boule jouée d'un cercle autre que celui d'où a été lancé le but. **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.**

LA MESURE DES POINTS

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 des points incombe au **Jeune Arbitre**. Quel que soit le rang des boules à mesurer, et le moment de la mène, **la décision du Jeune Arbitre est sans appel**. Les mesures doivent être effectuées avec des instruments appropriés.

Article 26 – Boules enlevées avant le décompte des points

A la fin d'une 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.

Article 27 – Déplacement des boules ou du but

Le point est perdu par 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, le Jeune Arbitre remue ou déplace le but ou une boule et si, après une nouvelle mesure, le point demeure à la boule estimée primitivement plus proche du but, le Jeune Arbitre se prononce en toute équité. Il en va de même dans l'hypothèse où, après une nouvelle mesure, le point ne demeure pas à la boule estimée primitivement gagnante.

Article 28 – Boules à égales distances 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 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 du paragraphe 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 – Sanctions applicables par le jeune arbitre

Dans le cas où un joueur enfreint un point de règlement au cours d'une partie, le jeune arbitre fait appliquer les sanctions suivantes :

1. Carton jaune donnant un avertissement verbal et entraînant les sanctions d'un carton orange à la prochaine faute
2. Carton orange entraînant l'annulation de la boule jouée du joueur
3. Carton rouge entraînant la défaite de la partie en cours du joueur concerné

Ces sanctions prennent fin lorsque la partie est terminée.

CONTESTATIONS, LITIGES et DISCIPLINE au championnat de France

Article 31 – Contestations et litiges (articles III.3.61 et III.5.72 du règlement intérieur UNSS)

Quand, au cours d'une épreuve, un capitaine d'équipe estime devoir contester la régularité de l'épreuve sur un point qui ne pourrait être en litige avant le début de l'épreuve, il doit faire une réclamation aussitôt que possible. Cette réclamation doit être inscrite sur la feuille de match ou de rencontre par l'arbitre ou le juge sportif après la fin de l'épreuve, sous la dictée des réclamants. Elle doit être confirmée par courrier dans les conditions fixées à l'article III.3.60 et adressée par le service organisateur UNSS de la manifestation à la commission des litiges sportifs ou au jury sportif compétent. Conformément à l'article III.3.62, en cas de réserve comme de réclamation, la confirmation par courrier doit être accompagnée du paiement d'un droit dont le montant est fixé par le conseil d'administration et remboursé si les réserves ou les réclamations sont reconnues justifiées.

Jury Sportif

Au cours du Championnat peuvent être soumis des réclamations, réserves, au titre de l'article III.3.61 du règlement intérieur. Il se peut aussi qu'il faille trancher en urgence une situation particulière non prévue.

Il sera nécessaire de :

- disposer d'un exemplaire du règlement intérieur, du règlement fédéral et de la fiche sport,
- réunir un jury sportif, en respecter la composition et établir un PV de la réunion de celui-ci.

Article III.5.72 - Litiges sportifs

L'examen des réserves (article III.3.60 du présent règlement intérieur) ou les réclamations (article III.3.61) formulées lors de matches ou de rencontres sportives ressort de la compétence des instances suivantes :

...

2°) - Aux niveaux inter académique et national

a) Première instance : jury sportif

L'organisme appelé à statuer sur les réserves ou réclamations émises à l'occasion de rencontres inter académiques ou nationales est le jury technique d'organisation de la compétition composé de trois à cinq personnes désignées par le DNA de l'UNSS ayant en charge la discipline concernée.

II. Format des équipes au championnat de France UNSS

Formation des équipes :

- **Collège & Lycée EXCELLENCE : 4 joueurs** avec mixité obligatoire en collège (remplacement possible entre chaque rencontre par le jeune coach) + **1 jeune arbitre**
- **Collège & Lycées SPORT Partagé : 4 joueurs** avec mixité conseillée (2 jeunes en situation de handicap et 2 jeunes valides)

Chaque rencontre se joue en 2 temps :

- 1 partie en tripléte et 1 combiné tir/point
- 2 parties en doublette

En tripléte, chaque joueur dispose de 2 boules. En doublette, chaque joueur dispose de 3 boules. Afin de garantir un temps de jeu important et un respect des horaires, les matchs se font en 13 points (45 minutes avec une mène supplémentaire en cas d'égalité sauf au combiné).

En sport partagé, les jeunes valides participent aux mêmes épreuves que les élèves en situation de handicap.

Pour des informations complémentaires sur les catégories d'âge et autre, se référer à la « **Fiche Sport Rencontre Pétanque** »

III. Déroutement de la compétition et modalités de classement

Déroutement du championnat de France :

Le championnat de France UNSS pétanque compte 16 équipes en collège, 16 équipes en lycée, et 8 équipes en sport partagé. Ces équipes sont issues des différentes qualifications inter-académiques ou académiques.

La compétition se déroule sur 2 jours complets.

En collège et lycée, les équipes sont réparties par poule de 4, soit 4 poules de 4 équipes par catégorie. Toutes les équipes de la poule se rencontrent sous la formule décrite précédemment (triplette, combiné, doublettes). A la fin de ces phases, le classement global est affiché de la 1^{ère} à la 16^{ème} place.

Ainsi, les deux meilleures équipes de chaque poule, soit les 8 premières du classement général sont qualifiées pour les quarts de finale. Ensuite, les rencontres gagnées amènent aux demi-finales puis à la finale.

Les perdants des quarts de finale font une rencontre de classement, et les perdants des demi-finales s'opposent pour la 3^{ème} place.

Les équipes se situant de la 9^{ème} à la 16^{ème} place jouent également deux rencontres de classement.

En sport partagé, les équipes sont réparties en 2 poules de 4 équipes. Les deux premières de chaque poule sont qualifiées directement pour les demi-finales. Les équipes éliminées en demi-finale joueront une rencontre pour la 3^{ème} place. Les équipes non qualifiées à l'issue des poules, joueront également des rencontres de classement.

Modalités de classement :

Lors de chaque rencontre entre deux équipes, des « **points partie** » sont attribués par partie :

- Triplette : 3 points
- Combiné : 1 point ou 0.5 en cas d'égalité
- Doublette : 2 points

A la fin d'une rencontre, il n'y a obligatoirement un vainqueur. En cas d'égalité dans les « **points partie** », plusieurs critères sont définis pour déterminer la victoire. Ces critères pour départager les équipes sont décrits dans la « *Fiche Sport Rencontre Pétanque* ».

Dans les phases de poule, après la fin de chaque rencontre, des « **points rencontre** » sont attribués :

- Rencontre gagnée : 3 points
- Rencontre gagnée après départage : 2 points
- Rencontre perdue après départage : 1 point
- Rencontre perdue : 0 point

Ce sont ces « **points rencontre** » qui vont déterminer dans un premier temps le classement global de la poule. Si une égalité entre plusieurs équipes a lieu, les critères pour les départager sont également décrits dans la « *Fiche Sport Rencontre Pétanque* ».

IV. Règlement épreuve du combiné point-tir

BUT DU JEU ET DISPOSITIF :

C'est une situation d'opposition en un contre un sur 8 mènes.

A chaque mène, chaque joueur joue 3 boules.

Les joueurs changent de rôle à chaque mène (pointeur ou tireur).

Le pointeur doit arrêter sa boule dans la cible, le tireur doit frapper cette boule pour la faire sortir.

On change de distance toutes les deux mènes (deux distances de jeu sont prévues).

Au total, chaque joueur joue 24 boules soit 12 au point et 12 au tir. Chaque lancer peut rapporter 1 ou 2 points (48 points au maximum).

A la fin de la partie, le joueur qui a marqué le maximum de point remporte l'opposition. Le match nul est possible.

AMENAGEMENT MATERIEL

Deux cercles concentriques de 15 et 70 cm de rayon, un bouchon au centre.

Référencer deux distances de lancer :

- à 5m et à 6m (par rapport au bouchon placé au centre du cercle) pour les collèges,
- à 6m et à 7m (par rapport au bouchon placé au centre du cercle) pour les lycées.

REGLES DU JEU :

Le joueur, qui a gagné le bouchon au tirage au sort, choisit de pointer ou de tirer lors de la première mène. Le pointeur commence à jouer.

Ensuite les rôles de pointeur et de tireur sont alternés à chaque mène jusqu'à la 8^e (dernière mène). Le joueur qui a commencé au tir, finira au point.

Lors de la première mène à la première distance, le pointeur pointe jusqu'à ce qu'il réussisse à mettre une boule dans la cible. Si la cible est manquée la boule est retirée du terrain. Ainsi à chaque tentative au point, le terrain est vierge de boules.

Dès qu'une boule du pointeur est réussie, le tireur tire jusqu'à qu'il touche la boule adverse pour la faire sortir entièrement de la cible.

Au point : chaque boule pointée dans la grande cible rapporte 1 point et 2 points si elle est à moins de 15 cm du bouchon (petite cible tracée ou mesure).

Règle de validité : un boule qui touche la ligne de la cible est valable.

Au tir : la boule adverse doit être poussée en dehors de la cible pour avoir 1 point. Si elle reste dans la cible, cela ne rapporte aucun point et le tireur doit à nouveau tirer la boule à son nouvel emplacement.

Règle de validité : pour être sortie, la boule doit avoir franchi complètement la limite de la cible.

En cas de carreau (la boule de tir reste dans la cible), cela rapporte 2 points.

- Si le pointeur a épuisé toutes ses boules, le tireur tire une boule placée au centre de la cible.
- Quand le tireur n'a plus de boule, le pointeur continue à essayer de rentrer ses boules dans la cible pour prendre le maximum de point. A chaque réussite, la boule est alors retirée de la cible.

La seconde mène se déroule toujours à cette première distance. Toutefois, les rôles des joueurs sont inversés. Les deux mènes suivantes se jouent à la seconde distance.

DISPOSITIF HUMAIN : le jeune arbitre valide les boules et renseigne la fiche de performance.

LA BELLE HISTOIRE DE CETTE DISCIPLINE

La Pétanque et le Jeu Provençal, des Sports pour TOUS La 10ème Fédération Sportive de France en quelques Chiffres

Les Forces Vives sur l'ensemble du Territoire Français, D O M -T O M compris
104 Comités Départementaux, 23 Ligues Régionales, avec 300 000 licenciés, 60 000 féminines et 40 000 -
18 ans Plus de 80 000 Dirigeants Bénévoles, Près de 3 000 Arbitres, Plus de 600 Educateurs et Initiateurs

Le jeu provençal



La trace des premiers jeux de boules date du règne des pharaons égyptiens. Au cours des siècles, la diversité des pratiques donna naissance à plusieurs disciplines. A la fin du XIXème siècle et au début du XXème siècle, c'est en Provence que les boules avec le JEU PROVENÇAL ont connu un engouement qui est allé crescendo au fil des années. Journallement, dans toutes les bourgades méditerranéennes, les parties au Jeu Provençal donnaient lieu à des affrontements mémorables où la galéjade, les expressions typiquement provençales, faisaient le plaisir des spectateurs. Le Jeu Provençal, discipline conviviale et intergénérationnelle, est surtout pratiqué dans le sud de la France mais il est présent sur tout le territoire français. Les règles du jeu sont pratiquement les mêmes que celles de la pétanque. La principale différence tient à la façon de lancer la boule, à la fois plus acrobatique et chorégraphique qui résulte d'une plus grande distance de jeu.

La Pétanque et ses féminines



La Fédération travaille à chaque mandat sur le développement de ses disciplines auprès des féminines. Leur part dans le pourcentage des licenciés augmente régulièrement. Les féminines représentent près de 20% de notre effectif total. La première épreuve nationale consacrée aux féminines a vu le jour en 1977, il s'agit du Championnat de France Doublette Féminin. Les joueuses
Étant de plus en plus nombreuses, les instances fédérales ont créé le Championnat de France Doublette Mixte en 1993, et le Championnat de France Triplette Féminin en 2003, en réaction à cette augmentation. Face à la demande des licenciés de pouvoir disputer des compétitions par club, la F.F.P.J.P. a mis en place en 2009 les Championnats des Clubs, et la catégorie féminine de ces Championnats au succès croissant a vu le jour dès 2012. En 2014, le Comité Directeur a décidé de donner naissance au Championnat de France Individuel

Féminin. Il existe désormais une catégorie féminine pour chacune des compétitions organisées sous l'égide de la F.F.P.J.P.

“ Le HANDICAP “ faire du sport ensemble



La Commission Handicap de la F.F.P.J.P. s'engage dans une démarche d'accueil des sportifs handicapés (physique, sensoriel, mental ou psychique) pour en favoriser l'intégration durable par le sport ou loisir pétanque avec des règles adaptées. Elle travaille en collaboration avec la Fédération Française de Sport Adapté et la Fédération

Handisport, et au niveau local avec diverses associations pour personnes souffrant de handicap. Elle aide à l'organisation de compétitions pour personnes handicapées. Grâce à ce travail, la Pétanque est désormais notamment accessible aux non-voyants, grâce à des terrains contenant des grilles numérotées tracées au sol, et des "aide-arbitres" qui guident les compétiteurs par la voix. La F.F.P.J.P. travaille également à l'amélioration de l'accessibilité de ses sites de jeu pour les personnes en fauteuil.

L'avenir de la pétanque et du jeu provençal passe par le recrutement de jeunes !



La Commission Jeunes s'attèle à développer la reconnaissance des Ecoles de Pétanque qui sont au cœur de la formation. Le travail des éducateurs auprès de ces jeunes et la qualité de leur enseignement sont essentiels et ils doivent être reconnus par le grand public. Le projet est donc d'instaurer une labellisation des Ecoles de Pétanque. Ceci passe notamment par une charte des Ecoles de Pétanque.



Dans le cadre des Internationaux de France de Badminton et de la réunion du Comité de Pilotage de l'année du Sport de l'école à l'Université, Monsieur Thierry Braillard, Secrétaire d'Etat aux Sports, Najat VALLAUD – BELKACEM, Ministre de l'Education Nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche, Monsieur Jean-Michel SAUTREAU, Président de l'USEP et Laurent PETRYNKA, Directeur de l'UNSS et les Présidents de 7 Fédérations (Pétanque et Jeu Provençal, Escrime, Savate et Boxe Française, Rugby à XIII, Lutte, Gymnastique, Tennis de table) ont signé des

conventions de partenariat mardi 20 octobre 2015.

Cette signature affiche la volonté des différents partenaires de considérer la Pétanque et le Jeu Provençal comme une Activité Physique et Sportive pouvant être enseignée dans les écoles et dans les établissements scolaires dans le cadre de l'enseignement obligatoire et optionnel. La Pétanque et le Jeu Provençal trouvent leur dimension éducative dans le cadre des pratiques sportives mises en place dans les associations sportives au sein de l'U.S.E.P. et de l'U.N.S.S. mais aussi dans le cadre des nouveaux rythmes scolaires et la création des Projets Educatifs de Territoire (PEDT).

Les signataires s'engagent à favoriser :

- La pratique de la discipline sur le territoire dans le cadre obligatoire et réglementaire de l'E.P.S. à l'école en tant qu'activité académique ou d'établissement et dans le cadre optionnel de l'EPS au collège et au lycée.
- L'acquisition d'une culture, de connaissances et de respect des valeurs du sport et de l'Olympisme.
- La formation de leurs personnels aux différentes logiques institutionnelles.
- Mutualiser tous les moyens au service de projet d'animation (Personnel, Matériel, structures d'accueil...)

La volonté de la Fédération sera de décliner cet accord national par des conventions tripartites entre les USEP départementales et régionales, les Inspections Académiques et les structures déconcentrées de notre Fédération. Certains territoires comme la Lozère, l'Aude, et précédemment les départements de la Ligue PACA ont déjà concrétisé ces accords.

Les premières discussions avec l'UNSS ont permis de programmer la première réunion de la Commission Mixte Nationale le 9 novembre 2015 avec pour objet de proposer un format de compétition à l'occasion du premier championnat de France UNSS en 2016. Des contenus pour l'enseignement des activités Pétanque en Education Physique Sportive seront bientôt disponibles. Pour mutualiser les forces autour de projets locaux, des conventions UNSS et FFPJP seront déclinées au niveau académique.



La Pétanque dans le Monde



Au niveau international, la Pétanque poursuit un développement rapide qui s'est encore accéléré au cours des dix dernières années, grâce à la création des Confédérations continentales et au recours à Internet, son principal cheval de bataille étant l'Asie où l'action efficace et continue de la Thaïlande a permis le passage de 6 à 22 pays, le total des fédérations affiliées dépassant désormais les 100. Dans le même temps, la Pétanque a assuré sa place dans de grandes compétitions

internationales multisports, servant souvent de locomotive aux autres disciplines boulistes comme aux Jeux Méditerranéens et aux Jeux Mondiaux. En revanche elle est seule dans les SEA Games, en Asie du Sud-est, dans les Asian Games indoor, dans les Beach Games de l'Asie, dans les Jeux de l'Océan Indien et elle le sera prochainement dans les Jeux du Pacifique et dans les Jeux asiatiques, la véritable seconde manifestation sportive mondiale en importance.



La Confédération Mondiale de Sport Boules regroupe les Fédérations internationales de Pétanque et Jeu Provençal, le Sport-Boules et la Raffa-Volo. Elle porte la candidature pour son entrée au Jeux Olympiques en 2024.



La Pétanque et la Francophonie

« Etant l'un des très rares sports d'origine française, la Pétanque prend également peu à peu sa place dans la sphère de la Francophonie où elle a même fait l'objet d'une communication dans un symposium sur le sport et d'un éditorial dans la Lettre du sport francophone. Sa coopération avec l'association Peace and Sport va également lui permettre de développer encore ses actions en faveur de pays émergents. Avec la Pétanque, le mode de vie à la Française, la culture Française, la Francophonie a un allié efficace et permanent. La Fédération Internationale de Pétanque continue à œuvrer, en portant la langue et la culture Française. De la boule sur la planche donc, mais un avenir de plus mondial pour notre sport favori. » Claude AZEMA Président de la F.I.P. J.P.