



PETANQUE

Règlement de jeu Officiel

Applicable sur l'ensemble du territoire Tunisien

ARTICLE 1

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 triplètes chaque joueur dispose de deux boules.

En doublette et tête à tête, chaque joueur dispose de trois boules.

Toute autre formule est interdite.

ARTICLE 2

La pétanque se joue avec des boules agréées par l'ONCST et répondant aux caractéristiques suivantes :

a) Etre en métal.

b) Avoir un diamètre compris entre 7,05 cm (minimum) et 8 cm. (maximum).

c) Avoir un poids compris entre 650 grammes (minimum) et 800 grammes (maximum). Le label (marque du fabricant) et les chiffres correspondant aux poids doivent être sur les boules et toujours lisibles.

d) N'être ni plombées ni sablées de façon générale elles ne doivent ni avoir été truquées ni avoir subi de transformation ou modification après usinages par les fabricants agréés. Il est notamment interdit de les recuire pour modifier la dureté donnée par le fabricant.

Toutefois le nom et prénom du joueur (ou les initiales) peuvent y être gravés ainsi que divers logos et sigle, conformément a cahier des charges relatives à la fabrication des boules.

ARTICLE 2 Bis

Tout joueur coupable d'une infraction aux dispositions de l'alinéa d) de l'article précédent est immédiatement exclu de la compétition, ainsi que son ou ses partenaires. En l'occurrence deux cas peuvent se présenter :

1°) boules dites « truquées » : le joueurs s'expose au retrait de sa carte d'activité pour une période dont la durée est fixée par le Code de discipline,

sans préjudice d'autres sanctions infligées par une Commission fédérale de discipline.

2°) boules dites « recuites » : le joueur s'expose au retrait de sa carte d'activité ainsi qu'à une interdiction de participer aux épreuves qualificatives aux championnats nationaux ou internationaux pour une durée fixée par le Code de discipline.

Dans l'un ou l'autre de ces cas, si les boules ont été prêtées et que leur propriétaire est identifié, ce dernier se verra infliger une suspension dont la durée est fixée par le code de discipline.

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 a), b) et c) 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 leur boules et celles de leurs adversaires répondent bien aux normes édictées.

Les réclamations fondées sur l'alinéa d) 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.

Dans le cas où des boules ont dû être ouvertes, la responsabilité du réclamant est engagée. Il sera notamment tenu de rembourser ou de remplacer ces boules si elles se sont révélées régulières. Toutefois il ne pourra, en aucun cas, lui être réclamé des dommages et intérêts.

L'arbitre ou le Jury peuvent, à tout moment, procéder au contrôle des boules d'un ou plusieurs joueurs.

ARTICLE 2 Ter

Les buts sont en bois ou en matière synthétique et ayant fait l'objet d'un agrément de l'ONCST en application du Cahier des charges spécifique relatif aux normes requises.

Leur diamètre doit être compris entre 25mm (minimum) et 35mm (maximum). Les buts peints- quelle que soit la couleur sont autorisés.

ARTICLE 3

Avant le début d'une compétition, chaque joueur doit présenter sa carte d'activité. Il doit aussi la présenter à toute demande de l'Arbitre ou de son adversaire, mais uniquement avant le début de la partie sauf si elle a été déposée à la table de marque.

Toute carte d'activité doit être établie conformément au règlement administratif de l'ONCST et comporter, notamment, une photographie estampillée et la signature du titulaire.

ARTICLE 4

Il est interdit aux joueurs de changer de buts ou de boules en cours de partie sauf dans les cas suivants :

- a) Il ou elle est introuvable, le temps de recherche étant limité à cinq minutes.**
- b) Il ou elle se casse : dans 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 complet.**

JEU

ARTICLE 5

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 : 4m. de largeur sur 15m de longueur.

Pour les autres concours, les Fédérations pourront accorder ou permettre à leurs démembrements locaux d'accorder des dérogations relatives à ces minima, sans que les dimensions soient inférieures à 12m. x 3m.

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

ARTICLE 6

les joueurs doivent procéder à un tirage au sort pour déterminer laquelle des deux équipes choisira le terrain- au cas où il ne leur en aurait pas été attribué un par les organisateurs – 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. Toute fois il ne peut mesurer moins de 35cm ni plus de 50cm de diamètre. Il doit être tracé à plus d'un mètre de tout obstacle ou de la limite d'un terrain interdit et, dans les compétitions en terrain libre, à au moins 2 mètres d'un autre cercle de lancement utilisé.

Les pieds doivent être entièrement à l'intérieur du cercle, ne pas mordre sur celui-ci et ils ne doivent en sortir ou quitter entièrement le 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. Par exception, les mutilés d'un membre inférieur sont autorisés à ne placer qu'un pied à l'intérieur de cercle.

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

En cas d'affectation d'un terrain, les équipes concernées ne peuvent se rendre sur un autre terrain sans l'autorisation de l'Arbitre.

ARTICLE 7

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, (7 mètres pour les Benjamins)
- 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 un mètre minimum de tout obstacle et de la limite d'un terrain interdit.

3°) Que le but soit à un mètre 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, 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 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 distance maximal 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 trois 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 trois 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 trois jets.

En tout état de cause, l'équipe qui a perdu le but après les trois premiers jets, joue la première boule.

ARTICLE 8

Si le but lancé 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 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. Il est alors impossible de revenir au jet précédent. Si une équipe procède différemment, elle perd le bénéfice du lancement du but.

ARTICLE 9

Le but est nul dans les 6 cas suivants :

1°) Quand, après avoir été lancé, il ne se trouve pas dans les limites prévues à l'article 7.

2°) Quand, au cours d'une mène, il 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 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 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.

4°) 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.

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

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 une de ces 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 suivantes :

- 1°) Avertissement.**
- 2°) Annulation de la boule jouée ou à jouer.**
- 3°) Exclusion d'une mène.**
- 4°) Exclusion d'un joueur pour la partie.**
- 5°) Disqualification de l'équipe fautive.**
- 6°) Disqualification des deux équipes en cas de connivence.**

ARTICLE 11

Si, au cours d'une mène, le but est inopinément masqué par une feuille d'arbitre ou un morceau de papier, ces objets sont enlevés.

Si le but arrêté vient ensuite 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 but provenant d'un autre jeu, un animal ou par tout objet mobile.

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

ARTICLE 12

Si au cours d'une mène, le but déplacé sur un autre terrain de jeu limité ou non, il 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.

ARTICLE 13

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

- a) Il reste des boules à jouer à chaque équipe : la mène est nulle.**
- b) Il ne reste des boules qu'à une seule équipe : celle-ci marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.**
- c) Les deux équipes n'ont plus de boules en main : la mène est nulle.**

ARTICLE 14

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, l'adversaire de celui qui l'a arrêté a le choix entre :

- a) le laisser à sa nouvelle place.**
- b) Le remettre à sa place primitive**

c) Le placer dans le prolongement d'une ligne allant de sa place primitive à l'endroit où il se trouve, mais uniquement en terrain de jeu autorisé, et de façon que la mène puisse se poursuivre.

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 nul et il y a lieu d'appliquer les dispositions de l'article 13.

ARTICLE 15

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

- a) le cercle puisse être tracé à 1 m. de tout obstacle et de la limite d'un terrain interdit.
- b) Le lancer du but puisse se faire à toutes distances réglementaires.

BOULES

ARTICLE 16

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.

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.

Il est interdit de mouiller boules ou but.

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 29 relatives au point nul.

ARTICLE 17

Pendant le temps réglementaire donné à un joueur pour lancer sa boule, le spectateur 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 frappés des sanctions prévues à l'article 10 si, après avertissement de l'Arbitre, ils persistaient dans leur manière de faire.

ARTICLE 18

Toute boule lancée ne peut être rejouée. Toutefois, doivent être rejouées les boules arrêtés, 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.

Nul ne peut, pour essai, lancer sa boule dans le jeu.

Lorsque les terrains de jeu ont été tracés par les organisateurs, le but doit être lancé dans celui qui a été désigné à chaque équipe.

En cours de mène les boules et le but sortant des terrains tracés sont bons (sauf application des articles 9 et 19). A la mène suivante les équipes continuent sur le terrain qui leur a été affecté.

Lorsque les terrains de jeu sont clos par des barrières, celles-ci doivent se trouver au-delà de la ligne de perte et à une distance minimale de 4m.

Ces dispositions sont, bien entendu, applicables dans les carrés d'honneur.

ARTICLE 19

Toute boule est nulle dès qu'elle passe en terrain interdit.

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

Si une boule revient ensuite en terrain de jeu, soit par la pente du terrain, soit parce qu'elle est renvoyée par 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.

ARTICLE 20

Toute boule jouée, arrêtée par un spectateur ou par l'Arbitre, conserve sa position et 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 :

- a) La laisser à son point d'immobilisation.
- b) 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, 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

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 les sanctions prévues à l'article 10.

ARTICLE 22

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 et le but. Aucune réclamation ne sera admise pour une boule ou pour un but non marqué et l'Arbitre ne statuera qu'en fonction de l'emplacement des boules et du but sur le terrain.

ARTICLE 23

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 d'une 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 des sanctions prévues à l'article 10.

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

ARTICLE 24

Toute boule lancée dans des conditions non réglementaires est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place. 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 que le coup est valable. En ce cas la boule pointée ou tirée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé reste en place.

L'équipe qui va lancer le but doit effacer tous les cercles de lancer situés à proximité de celui qu'elle va utiliser.

POINTS ET MESURE

ARTICLE 25

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

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 pourraient être frappés des sanctions prévues à l'article 10 si, après avertissement de l'Arbitre, ils persistaient dans leur manière de faire.

ARTICLE 27

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 28

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, et si, après une nouvelle mesure, le point demeure à la boule estimée primitivement plus proche du but, l'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 29

Lorsque deux boules appartenant chacune à une équipe sont à égale distance du but ou le touchent, le résultat de la mène est nul s'il ne reste plus de

boules à jouer et le but appartient à l'équipe qui a marqué à la mène précédente.

Si une équipe est alors 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 le plus proche.

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 30

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

ARTICLE 31

Pour être admise, toute réclamation doit être faite à l'Arbitre. Déposée après que le résultat de la partie a été acquis, elle n'est pas prise en considération.

Chaque équipe est responsable de la surveillance de l'équipe adverse (carte d'activités, catégorie, terrain de jeu, boules, ect...).

DISCIPLINE

ARTICLE 32

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.

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 battue par forfait l'équipe qui ne s'est pas présentée sur le terrain de jeu dans l'heure qui suit la fin de la proclamation des résultats du tirage au sort.

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.

ARTICLE 33

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 poule, il pourra 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 34

Le remplacement d'un joueur en doublette, d'un ou deux joueurs en triplette 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 inscrit dans la compétition au titre d'une autre équipe.

ARTICLE 35

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

Si, après l'annonce du début d'une nouvelle phase de la compétition (2^{ème} tour, 3^{ème} 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.

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 des articles 32 et 33.

ARTICLE 36

Le partage des indemnités et récompenses est formellement interdit. 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 37 suivant.

ARTICLE 37

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 carte d'activité.
- 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'organisation fédérale qui décide de leur destination.

En tout état de cause, le Comité Directeur de l'instance fédérale concernée statue en dernier ressort.

ARTICLE 38

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 39

Tout cas non prévu par le règlement est soumis à l'Arbitre qui peut en référer au jury du concours. Ce jury comprend trois membres au moins et cinq au plus. Les décisions prises en application du présent paragraphe par le jury sont sans appel. En cas de partage des voix, celle du présent du jury est prépondérante.

Une tenue correcte est exigée de chaque joueur (le torse nu et les pieds nus ne sont pas admis). Tout joueur qui n'observerait pas ces prescriptions serait exclu de la compétition après avertissement de l'Arbitre.