

**FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PÉTANQUE &
JEU PROVENÇAL**

LIGUE MIDI PYRÉNÉES

COMITÉ DÉPARTEMENTAL DU LOT

**PRÉPARATION
A L'EXAMEN
D'ARBITRE
DÉPARTEMENTAL
2014**

Questions/réponses

1* Quelle est la définition de la Pétanque: Art.1

La Pétanque est un sport qui oppose:

-3 joueurs à 3 joueurs (triplette)

-2 joueurs à 2 joueurs (doublette) ou

-1 joueur à 1 joueur (tête à tête)

en triplettes chaque joueur dispose de 2 boules, en doublettes et tête à tête de 3 boules.

Toute autre formule est interdite.

2* Quelles sont les caractéristiques d'une boule agréée: Art.2

1) être en métal et homologuée FIPJP

2) avoir un diamètre compris entre 7,05 cm et 8 cm, 6,5 cm pour les 12 ans et moins

3) avoir un poids (gravé) entre 650 g. et 800 g. 600 g pour les 12ans et moins

4) le poids et le label (Marque) du fabricant doivent être gravés sur les boules et y être parfaitement lisibles, les initiales ou le nom du joueur peuvent être aussi gravés mais sans que le poids de la boule soit modifié

5) n'être ni plombées ni sablées ni recuites, de façon générale pas truquées.

3* Quelles sanctions encourt un joueur qui a des boules dites recuites: Art 2 bis

Disqualification immédiate du joueur ainsi que de son ou ses partenaires, retrait de sa licence et interdiction de participer aux championnats Nationaux et Internationaux pour une durée fixée par le Code de discipline, si les boules ont été prêtées, le propriétaire se verra infliger une suspension fixée par le Code de discipline.

4* Quelles sanctions encourt un joueur qui a des boules dites truquées: Art 2 bis

Disqualification immédiate du joueur ainsi que de son ou ses partenaires, retrait de la licence du fautif pour une durée qui sera fixée par le code de discipline, si les boules ont été prêtées, le propriétaire se verra infliger une suspension fixée également par le Code de discipline

5* Si une boule ne correspond pas aux critères d'homologation, que doit faire le joueur: Art. 2 bis

Le joueur doit la changer immédiatement, il peut aussi changer le jeu complet.

6* Quand doit être reçue une réclamation concernant des boules usagées ou non homologuées: Art. 2 bis

Elle ne peut être reçue qu'avant le début de la partie.

7* Quand doit être reçue une réclamation concernant des boules dites recuites ou truquées: Art. 2 bis

Tout au long de la partie, entre 2 mènes, mais à partir de la troisième mène s'il s'avère qu'elle est sans fondement, 3 points seront ajoutés au crédit de l'adversaire, la responsabilité du réclamant est engagée dans le cas où les boules ont dû être ouvertes et il devra rembourser ou remplacer les boules si elles sont régulières, néanmoins le propriétaire ne pourra pas réclamer de dommages et intérêts.

8* Quelle doit être la matière et les dimensions d'un but: Art.3

En bois ou en matière synthétique et ayant fait l'objet d'un agrément de la F.I.P.J.P en application du cahier des charges spécifique relatif aux normes requises et d'un diamètre de 30mm (tolérance +/- 1mm), ils peuvent être peints de n'importe quelle et de plusieurs couleurs, mais ils ne doivent en aucun cas pouvoir se ramasser avec un aimant sauf ceux ayant reçu l'homologation de la FIPJP.

9* Quand un joueur doit-il présenter sa licence: Art. 4

Il doit la présenter à la table de contrôle lors de l'inscription, il doit la présenter aussi à toute demande de l'arbitre, ou de l'adversaire mais uniquement avant le début de la partie sauf si elle a été déposée à la table de marque. Il doit pouvoir justifier son identité à tout moment à la demande de l'arbitre ou du jury.

9bis* Que faire l'orsque un joueur a, soit-disant, oublié ou perdu sa licence.

Dans cette hypothèse il doit présenter une pièce d'identité et un certificat médical de non-contre indications et il sera autorisé à participer si, et seulement si, il est possible de vérifier, sur place, sa fiche via **GESLICO (GES**tion des **L**icences et des **C**ONcours). En l'absence d'informatique le joueur ne pourra participer à la compétition. De plus, après vérification, si le joueur est effectivement licencié, il devra s'acquiescer d'une amende de 10€.

10* Caractéristiques d'une licence conforme: Art.4

Elle doit être établie conformément aux règlements administratifs, à savoir validée pour l'année en cours et certificat médical de moins de 1 an (date anniversaire) en possession du joueur. Une licence peut être établie dès le 15 novembre, donc à partir du 1^{er} janvier la licence de l'année précédente n'est plus valable.

11* Un joueur peut-il changer de boule ou de but pendant la partie: Art. 10 bis

Non, sauf si il ou elle est introuvable (après 5mn. de recherche), ou si il ou elle se casse en deux, et si la mène n'est pas finie, il ou elle doit être remplacé (le plus gros morceau) par une boule ou un but de diamètre avoisinant, à la mène suivante le joueur peut prendre un nouveau jeu complet s'il le désire.

12* Quelles sont les dimensions des terrains tracés: Art. 5

Championnats nationaux et internationaux: 4 m x 15 m, pour les autres concours ils ne peuvent être inférieurs à 3 m x 12 m. Si les terrains sont ceinturés par des barrières, celles-ci doivent être à 1mètre minimum de la ligne extérieure de cadre qui fait office de ligne de perte.

13* En combien de points se disputent les parties: Art. 5

En 13 points mais les parties de poules et de cadrages peuvent se dérouler en 11 points.

14* Conditions pour qu'un cercle de lancement soit valable: Art.6

Il doit mesurer entre 35 & 50 cm., s'il est matérialisé il doit être rigide et le diamètre intérieur doit être de 50 cm. (tolérance +/-2mm), être posé ou tracé à plus d'un mètre de tout obstacle et à 2 mètres minimum d'un autre cercle utilisé ou d'un but. En terrain cadré il peut être tracé ou placé au ras de la ligne de perte à condition qu'il soit à 1 mètre de tout obstacle et à 2 mètres d'un autre cercle utilisé ou d'un but.

Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit.

15* Position d'un joueur dans le cercle: Art. 6

Il doit avoir les 2 pieds entièrement à l'intérieur du cercle, et ils ne doivent ni en sortir ni quitter entièrement le sol tant que la boule jouée n'a pas touché celui-ci. Les joueurs mutilés d'un membre inférieur sont autorisés à ne mettre qu'un pied dans le cercle et pour les joueurs évoluant en fauteuil roulant, la roue du bras porteur doit reposer à l'intérieur du cercle.

16* Quelles sont les conditions de validité du but lancé: Art. 7

Que la distance entre le but et le bord intérieur du cercle de lancement soit de: 6 à 10 mètres (Seniors/Juniors), 6 à 9 mètres (Cadets), 5 à 8 mètres (Minimes) 4 à 7 mètres (Benjamins).

Qu'il soit à 1 mètre minimum de tout obstacle ou de la limite la plus proche d'un terrain interdit,

Que le cercle de lancement soit à 1 mètre minimum de tout obstacle et à 2 mètres d'un autre cercle utilisé ou d'un but,

Qu'il soit visible du cercle de lancement les 2 pieds entièrement à l'intérieur et le corps droit, en cas de contestation sur ce point, l'arbitre décide sans appel si le but est visible ou non.

17* D'où doit être lancé le but au début d'une nouvelle mène: Art.7

A partir d'un cercle tracé autour du point où il se trouvait à la mène précédente, sauf si ce cercle ne peut être tracé à 1 mètre de tout obstacle ou à 2 mètres d'un autre cercle

utilisé ou d'un but. Si le but ne peut être lancé dans les distances réglementaires, le joueur peut reculer de ce qui est nécessaire, mais pas plus, pour qu'il puisse être lancé dans les distances maximales.

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

17 bis* Quelle décision prendre si un joueur ramasse le cercle avant la fin de la mène croyant que celle-ci est finie. Hors règlement. (CNA octobre 2010)

Si la boule restant à jouer appartient au partenaire, elle est nulle. Par contre si la boule restant à jouer appartient à l'adversaire le cercle est remis à sa place initiale s'il était marqué sinon à sa place approximative (à ne surtout pas faire avec boules ou but) de façon à ce que la mène puisse se terminer. Il en va de même si les 2 équipes ont encore des boules à jouer. Quoiqu'il en soit, le joueur qui a ramassé le cercle reçoit un avertissement. Si les 2 équipes ne s'entendent pas sur l'emplacement approximatif du cercle c'est l'arbitre qui le positionnera en toute équité et sa décision sera sans appel.

17 ter* Peut-on « nettoyer » le terrain ? : Art.6

Non, une fois la partie commencée on ne doit plus toucher au terrain sauf pour éventuellement retirer une feuille qui aurait masqué inopinément le but.

Toutefois le cercle de lancement peut être nettoyé entièrement tout au long de la mène mais doit être remis en état à la fin de celle-ci ou au plus tard avant de lancer le but de la mène suivante.

18* De combien de jets de but dispose une équipe: Art. 7

3, après quoi l'équipe adverse dispose elle aussi de 3 jets et peut déplacer le cercle de lancement si elle estime que le but ne peut être lancé dans les distances maximales, après quoi le cercle de lancement ne peut plus être déplacé même si cette équipe ne réussit pas les 3 jets; dans tous les cas c'est la première équipe qui a lancé le but qui joue la première.

18 bis* De combien de temps dispose une équipe pour lancer le but dans les distances réglementaires :

De **une minute**, comme pour jouer une boule, après quoi c'est à l'adversaire de lancer le but à son tour et qui dispose aussi de une minute pour les 3 jets.

19* Que se passe-t-il si le but lancé est arrêté par un quelconque individu ou un animal: Art. 8

Il n'est pas valable et doit être relancé sans que ce jet compte pour les 3.

20* Une équipe peut-elle contester la validité du but si une boule de l'adversaire a été jouée: Art. 8

Oui, et si l'objection est reconnue valable le but sera relancé et la boule rejouée, mais si l'équipe a elle aussi joué une boule, le but est considéré définitivement valable.

21* Dans quel cas le but est-il nul: Art. 9

1) S'il franchit, en terrain cadrés, plus d'un des jeux contigus à celui utilisé ou s'il franchit entièrement la ligne de bout de cadre.

2) S'il est déplacé entièrement en terrain interdit, même s'il revient ensuite dans le jeu.

3) S'il n'est pas visible du cercle, sauf s'il est masqué par une boule ou inopinément par une feuille,

4) S'il est déplacé à plus de 20 mètres ou -de 3 mètres, (+ de 15m pour les minimes, cadets et benjamins) du cercle de lancement,

5) S'il est introuvable (après 5mn de recherche),

6) Si un terrain interdit se trouve entre le but et le cercle de lancement.

7) Si dans les parties au temps limité il sort du cadre attribué (c'est la seule fois où on peut jouer le cadre)

8) S'il flotte librement dans une flaque d'eau.

22* Un joueur peut-il écraser, déplacer ou supprimer un obstacle se trouvant sur le terrain: Art. 10

Non, **seul le joueur** qui s'apprête à lancer le but peut tâter le terrain pour étudier une donnée sans frapper plus de 3 fois le sol avec sa boule sans la lâcher, néanmoins tout joueur qui s'apprête à jouer ou un de ses partenaires peuvent reboucher un trou et un seul, n'importe lequel, qui aurait été fait par la boule jouée précédemment même celui d'une mène précédente.

23* Quelles sanctions encourt un joueur qui déplace, écrase ou aplatit un obstacle sur le terrain de jeu ou qui gêne un adversaire en train de jouer sa boule: Art. 34

- 1) Avertissement (carton jaune) « après un éventuel rappel à l'ordre »
- 2) Annulation de la boule jouée ou à jouer (1^{er} carton orange)
- 3) Annulation de la boule jouée ou à jouer et de la suivante (2^{ème} carton orange), si le joueur n'a plus de boule on lui annulera la première de la mène suivante.
- 4) Exclusion d'un joueur pour la partie (carton rouge)
- 5) Disqualification de l'équipe (carton rouge direct)
- 6) Disqualification des 2 équipes en cas de connivences (carton rouge direct)

Les sanctions de 1 à 4 sont remise à zéro à la fin de la partie.

24* Quelle décision prendre si le but se déplace en raison du vent ou de l'inclinaison du terrain: Art. 11

S'il est marqué il est remis à sa place primitive sinon il reste où il se trouve.

25* Quelle décision prendre si le but est déplacé accidentellement par un individu quelconque, un animal ou un objet mobile: Art. 11

S'il est marqué il est remis à sa place primitive sinon il reste où il se trouve.

S'il est déplacé par l'effet d'une boule de cette partie il est bien sur valable.

26* Le but déplacé sur un autre terrain de jeu est-il valable: Art. 12

oui, à condition qu'il ne dépasse pas plus d'un des jeux contigus en terrains cadrés, ou qu'il soit, en terrain libre, à -20m ou +3 m du cercle (-de 15m pour les minimes les cadets et les benjamins), les équipes devront attendre que la partie du jeu à côté soit terminée pour reprendre la mène et devront faire preuve de patience et de courtoisie.

26 bis* Quand peut-on dire qu'une mène est commencée :

Lorsque le but a été lancé de façon réglementaire.

27* Quelle décision prendre si le but est nul à la fin d'une mène: Art. 13

S'il reste des boules à jouer aux 2 équipes, la mène est nulle;

Si les 2 équipes n'ont plus de boule, la mène est nulle;

Si une seule équipe possède des boules, elle marque autant de points que de boules restant à jouer, sans obligation de les jouer.

28* Quelle décision prendre si le but frappé est arrêté par l'arbitre, un spectateur ou tout objet mobile: Art. 14

Il conserve sa position.

29* Quelle décision prendre si le but frappé est arrêté par un joueur des 2 équipes: Art. 14

L'adversaire du joueur qui a arrêté le but a le choix entre:

1) le laisser à sa nouvelle place,

2) le remettre à sa place primitive (s'il était marqué),

3) le placer dans le prolongement d'une ligne allant de sa place primitive (s'il était marqué) à la place où il se trouve à condition de le placer à - de 20m (15 m. cadets, minimes et benjamins) ou à + de 3m du cercle et qu'il soit visible de ce dernier. Possibilité de le placer en terrain interdit pourvu qu'il soit à - de 20 mètres du cercle et qu'il soit visible.

30* D'où doit être relancé le but déplacé en terrain interdit: Art 7

De l'endroit où il se trouvait, en terrain autorisé, avant d'être déplacé à condition que le cercle de lancement puisse être tracé à 1 mètre de tout obstacle et à 2 mètres d'un autre cercle utilisé ou d'un but, et que le but puisse être lancé à toutes distances réglementaires.

31* Décision à prendre si la première boule jouée est en terrain interdit: Art. 15

L'adversaire joue la sienne à son tour et ceci alternativement tant qu'il n'y aura pas de boule en terrain autorisé.

32* Que se passe-t-il si aucune boule ne se trouve en terrain autorisé à la suite d'un tir: Art. 15

Le point est nul;

Si une seule équipe possède des boules elle les joue et marque autant de points que de boules plus près du but

Si les 2 équipes ont des boules, l'équipe qui a joué la dernière rejoue, puis l'adversaire etc.,

Si aucune équipe ne possède de boule, la mène est nulle.

Les boules doivent être jouées une par une.

33* Que doivent faire ou ne pas faire et où doivent se trouver les adversaires d'une équipe qui joue ses boules: Art. 16

Ils doivent observer le plus grand silence, ni marcher ni gesticuler et ils doivent se trouver au delà du but ou en arrière du joueur et à 2 mètres latéralement par rapport au sens du jeu. En cas de non observation de ces prescriptions, ils peuvent être frappés des sanctions prévues à l'article 34.

34* Dans quels cas une boule peut-elle être rejouée: Art. 8 & t 15

1) s'il s'avère que le but n'était pas lancé dans les distances réglementaires, mais uniquement si une seule boule a été jouée;

2) si elle est déviée ou arrêtée involontairement par une boule ou un but provenant d'un autre jeu, par un animal ou tout objet mobile entre le cercle de lancement et le but;

3) si elle est déviée ou arrêtée involontairement par l'adversaire, le joueur a néanmoins le droit d'appliquer la règle de l'avantage et laisser la boule où elle se trouve.

Une boule déplacée par l'effet d'une boule jouée de cette partie est bien sûr valable

4) si elle est jouée à tort par une équipe qui a bénéficié du lancer du but suite aux 3 essais infructueux de l'adversaire. Toutefois l'adversaire peut refuser que cette boule soit rejouée et elle restera à sa place.

35* Dans quels cas une boule est-elle considérée nulle: Art. 18/19/22/23

1) si elle est arrêtée ou déviée par un partenaire;

2) si elle se trouve entièrement en terrain interdit, même si elle revient ensuite dans le jeu;

3) si elle est jouée d'un autre cercle que celui initialement prévu (règle avantage)

4) en cas de non-observation des règles de l'article 34 après avertissement de l'arbitre

5) si un joueur se trompe de boule et joue celle de l'adversaire (**en cas de récidive uniquement**)

6) si elle dépasse entièrement plus d'un des jeux contigus à celui utilisé ou la ligne de fond de jeu ou si elle sort du terrain attribué dans les parties « au temps ».

36* Une boule jouée arrêtée ou déviée involontairement par un spectateur ou par l'arbitre est elle bonne: Art. 19

oui elle est bonne et conserve sa position à son point d'immobilisation.

37* Une boule frappée ou tirée arrêtée par un joueur des 2 équipes est elle bonne: Art. 19

L'adversaire a le choix entre la laisser à son point d'immobilisation ou la placer dans le prolongement d'une ligne allant de son emplacement initial à son point d'immobilisation mais uniquement si elle **était marquée** et en terrain jouable et autorisé. Contrairement au but, une boule frappée ou tirée ne peut être remise à sa place initiale.

38* Une boule tirée ou frappée arrêtée par un spectateur ou par l'arbitre est-elle bonne: Art. 19

Oui elle reste à son point d'immobilisation

39* De combien de temps dispose un joueur pour jouer sa boule: Art. 20

De 1 minute, ce délai court dès l'arrêt du but ou de la boule jouée précédemment ou dès que la mesure d'un point a été effectuée.

40* Quelle décision prendre si une boule arrêtée vient à se déplacer en raison du vent ou de l'inclinaison du terrain: Art. 19

Si elle était marquée, elle sera remise à sa place, sinon elle restera à sa nouvelle place.

41* Quelle décision prendre si une boule arrêtée est déplacée par un joueur, l'arbitre, un spectateur ou un objet mobile: Art. 19

Si elle était marquée, elle sera remise à sa place, sinon elle restera à sa nouvelle place.

42* Quelle décision prendre si un joueur joue un boule autre que la sienne: Art. 22

Elle est valable mais doit être immédiatement remplacée, néanmoins le joueur reçoit un avertissement et en cas de récidive la boule est annulée.

43* Quelle décision prendre si une boule est jouée d'un autre cercle de lancement: Art. 23

elle est nulle est tout ce qu'elle a éventuellement déplacé est remis en place, néanmoins l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et déclarer que le coup est valable et tout reste en place.

44* Peut-on déplacer une boule ou un obstacle pour effectuer la mesure d'un point: Art. 24

Oui à condition d'avoir marqué l'objet enlevé, il sera remis en place dès la mesure effectuée si la mène n'est pas terminée.

45* A qui incombe la mesure d'un point: Art. 25

Au joueur qui a joué le dernier ou à un de ses coéquipiers et avec des instruments appropriés, les adversaires ont toujours le droit de remesurer après coup.

46* Quelle décision prendre si une boule est enlevée avant le décompte des points: Art. 26

Elle est nulle.

47* Que se passe t-il si un joueur déplace une boule litigieuse ou le but en effectuant la mesure d'un point: Art.27

Le point est perdu pour le joueur qui a mesuré.

47 bis* Quand doit être déposée une réclamation par une équipe envers l'équipe adverse: Art. 30

Pendant la partie, entre 2 mènes; déposée après que le résultat de la partie est acquis, elle n'est pas recevable. Chaque équipe est responsable de la surveillance de l'équipe adverse (licences, catégorie, boules, terrains etc.)

47 ter* Deux équipes vous appellent car elle ne sont pas d'accord sur le score, une prétend qu'il y a 8 à 9 et l'autre qu'il y a 9 à 9; quelle décision prenez-vous : Hors règlement

Il faut remonter le score chronologiquement dès de la première mène et les faire reprendre à partir de la mène où ils ne sont plus d'accord sur le score. Dans tous les cas les 2 équipes reçoivent un avertissement. Il n'y a pas lieu de leur faire recommencer la partie, comme cela s'est déjà fait, sauf s'il sont en discorde dès la première mène.

48* Quelle décision prendre lorsque 2 boules sont à égale distance du but: Art. 28

Le point est nul,

Si aucun joueur ne possède de boule la mène est nulle et c'est l'équipe qui a lancé le but au début de la mène qui garde le bénéfice du jeu;

Si une seule équipe possède des boules elle les joue une par une et marque autant de points que de boules finalement plus proches du but;

Si les 2 équipes possèdent des boules, le dernier qui a joué rejoue, puis l'adversaire et ce alternativement jusqu'à ce que le point soit repris.

49* Peut-on enlever un corps étranger qui adhère à la boule pour mesurer un point: Art. 29

Oui impérativement

50* Quelle décision prendre si une équipe n'est pas présente au début d'une partie: Art. 31

Au bout d'un quart d'heure (5 minutes dans les parties limitées en temps) elle est pénalisée de un point et de un point supplémentaire toutes les 5 minutes, si elle est toujours absente une heure après le début ou la reprise de la partie elle la perd et est éliminée de la compétition.

51* Quelle décision prendre si un joueur d'une équipe est absent au début d'une partie: Art. 32

l'équipe peut commencer à jouer sans lui et sans ses boules, il ne pourra rentrer dans le jeu qu'entre deux mènes, et si il est toujours absent une heure après le début de la partie il ne pourra participer à celle-ci, il pourra néanmoins participer à la partie suivante à condition qu'il soit nominativement inscrit.

52* Un joueur peut-il être remplacé dans une équipe: Art. 33

Oui jusqu'à l'annonce officielle du début des parties, à condition qu'il n'est pas été inscrit dans une autre équipe.

53* Peut-on interrompre une mène à cause de la pluie: Art 35

Non, toute mène commencée doit se terminer sauf décision contraire de l'arbitre seul habilité.

54* Un joueur peut-il s'absenter d'une partie ou quitter le terrain: Art. 35

Non s'il n'a pas l'autorisation de l'arbitre, sinon il ne pourra rentrer qu'à la mène suivante. Il ne jouera donc pas ses boules si il lui en reste et sera disqualifié s'il n'est pas présent au bout d'une heure. Si un joueur a un malaise en cours de partie elle sera interrompue pendant 15 minutes maximum, après quoi ses partenaires doivent reprendre la partie et sans ses boules ou abandonner. Si ce même joueur est pris d'un deuxième malaise après avoir repris le jeu l'arbitre lui interdira de reprendre le jeu et ses partenaires devront continuer la partie sans lui ou abandonner.

55* Quelles sanctions encourt un joueur qui se rend coupable d'incorrection ou de violence envers un dirigeant, un arbitre, un joueur ou un spectateur: Art. 38

Il est immédiatement exclu de la compétition par l'arbitre, le jury lui retire sa licence et le comité d'organisation peut lui confisquer ou lui demander la restitution des indemnités et doit les faire parvenir, avec un rapport, à l'organisme fédéral qui décidera de leur destination.

55 bis Quelle décision prendre si un cas non prévu au règlement vous est soumis: Art. 39

En référer au jury du concours qui doit comprendre 3 membres au moins et 5 au plus, et dont les décisions prises seront sans appel, en cas de partage des voix celle du président du jury est prépondérante.

56* Quel est le rôle de l'arbitre:

Il est le représentant de la FFPJP et se doit d'en faire respecter les statuts et règlements.

Il doit connaître parfaitement les règlements, faire preuve d'autorité et de diplomatie.

Il ne doit jamais discuter avec les joueurs.

Il ne doit jamais participer au concours qu'il contrôle.

Il doit porter son écusson de manière visible, et avoir les instruments nécessaires à l'exercice de sa fonction, (mètre, décamètre, compas, sifflet etc.).

Il doit être présent avant le début de la compétition et veiller au respect des horaires et des opérations préliminaires.

Il doit faire des observations éventuelles sur la nature des terrains (obstacles, limites etc.) et décider le cas échéant des mesures à prendre et en aviser les joueurs.

Il a autorité pour exclure de la compétition tout joueur ou toute équipe qui refuserait de se conformer à sa décision.

57* Quels sont les devoirs de l'arbitre avant les compétitions:

Il doit s'assurer que tous les joueurs présentent leur licence FFPJP en règle et conforme aux règlements administratifs.

Il doit surveiller le tirage au sort et s'assurer ensuite que celui-ci est effectué à chaque tour.

Il ne doit jamais tenir la table de contrôle.

58* Quels sont les devoirs de l'arbitre pendant les compétitions:

Il doit veiller à la bonne tenue des joueurs et ne pas hésiter à sanctionner sévèrement.

Il doit veiller au respect du règlement du jeu (durée des parties, terrains attribués etc.).

Il ne doit jamais laisser un incident de jeu prendre des proportions qui engageraient sa responsabilité.

Une fois sa décision prise il doit s'éloigner sans discuter.

Il ne doit pas hésiter à remesurer plusieurs fois un point avant de se prononcer.

Dans le cas de boules non conformes il doit annoncer "boules irrégulières".

Étant seul juge sur le terrain il doit agir sans hésitation, et dans les cas graves il peut avoir recours au jury.

En cas de pluie, il ne doit décider de l'arrêt du concours que s'il a la certitude que le mauvais temps rendra les terrains impraticables.

Il ne doit jamais critiquer devant témoin les décisions prises par un autre arbitre.

59* Quels sont les devoirs de l'arbitre après les compétitions:

Il doit adresser la feuille d'arbitrage dûment remplie au Comité Départemental dont dépendent les concours locaux et régionaux, et pour les concours nationaux à la FFPJP 13 rue Trigance 13002 MARSEILLE après avoir envoyé une copie au Comité Départemental du lieu de la compétition; La distribution des indemnités devrait être chaque fois l'occasion d'une réunion amicale à laquelle la présence de l'arbitre est souhaitable.

Il doit être pénétré de l'importance de son rôle et de ses responsabilités; et de son autorité, de sa sûreté et de son jugement dépend le climat de confiance qui profitera à tous et à la Pétanque et au jeu Provençal en particulier.

Il ne doit pas oublier que l'intérêt du jeu est subordonné à la clarté et à l'autorité de son arbitrage pour que règne une bonne harmonie.

60* En combien de catégories sont divisés les joueurs:

En 3 catégories:

- Promotion: la plus grande masse des licenciés.

- Honneur: 70% des joueurs ayant acquis des points la saison précédente y compris les féminines.

- Élite: avec 3 niveaux mais avec les mêmes conséquences:

1) Élite Nationale: Champions voire Vice-champions de France seniors et tout joueur jugé d'un niveau suffisant. Les Espoirs Nationaux sont assimilés à cette catégorie.

2) Élite Régionale: Champions voire Vice-champions de Ligue seniors et tout joueur jugé d'un niveau suffisant.

3) Élite Départementale: Champions voire Vice-champions seniors du Département et tout joueur jugé d'un niveau suffisant.

61* Les joueurs d'un niveau supérieur doivent-ils rendre des points aux autres joueurs.

Non, le rendement de points est supprimé depuis janvier 2011

62* Combien existe-t-il de catégories de concours.

Quatre:

1) **Concours Promotion:** Ouvert aux seuls joueurs Promotions et où il sera rajouté par les organisateurs un pourcentage minimum des engagements fixé par les Comités départementaux avec obligation de faire au moins 2 parties.

2) **Concours Départemental :** Ouvert à tous les licenciés et où il sera rajouté par les organisateurs un pourcentage minimum des engagements fixé par les Comités départementaux avec un maximum de **375€** en individuel, **750€** en doublette et **1150€** en tripléte.

3) **Concours Régional:** Ouvert à tous avec un apport unique des organisateurs en plus des engagements: **750€** en tête à tête, **1500€** en doublette et **2250€** en tripléte.

4) **Concours Nationaux, de Propagande et Internationaux:** Maintient de la réglementation actuelle.

JEU PROVENCAL

1* Quelles sont les dimensions des terrains tracés:

Minima de 4 m x 24. et s'il y a des barrières, elles doivent être à 1,50 m au moins de la ligne qui ceinture les terrains. Cette ligne étant considérée comme ligne de perte.

2* En combien de points se disputent les parties:

En 13 points mais possibilité de faire jouer en 11 points jusqu'au 1/4 inclus sauf s'il a été institué le point de mène lors de la compétition.

3* Position d'un joueur dans un cercle:

Il doit avoir au départ les 2 pieds entièrement dans le cercle pour pointer et faire obligatoirement 1 pas et pour tirer au moins 1 pied dans le cercle et faire obligatoirement 3 pas. Le joueur évoluant en fauteuil roulant doit avoir une de ses roues dans le cercle. Il a 1mn30 pour lancer sa boule, ce délai court dès l'arrêt du but ou de la boule jouée précédemment ou dès que la mesure d'un point a été effectuée.

4* Quelles sont les conditions de validité du but lancé :

Que la distance entre le but et le bord du cercle soit de:
15 à 20 mètres (Seniors/Juniors), 13 à 17 mètres (Cadets) 12 à 15 mètres (Minimes, benjamins),

Qu'il soit à 1 mètre minimum latéralement et à 2 mètres en profondeur de tout obstacle ou de la limite d'un terrain interdit. Les 2 mètres en profondeur s'apprécient d'une ligne allant du milieu du cercle au-delà du but et à 50 centimètres sur les côtés de ce dernier.

Qu'il soit à 2 mètres minimum d'un autre but ou d'un cercle utilisé,

Que le cercle soit à 1 mètre minimum de tout obstacle et à 2 mètres d'un autre cercle utilisé ou d'un but,

Qu'il soit visible du cercle les 2 pieds à l'intérieur et le corps droit

5* Dans quel cas le but est-il nul:

Quand, en terrains cadrés, il traverse plus d'un des jeux contigus à celui utilisé ou s'il franchit les lignes de fond de jeu.

Quand il est déplacé en terrain interdit, même s'il revient ensuite dans le jeu.

Quand il n'est pas visible du cercle de lancement.

Quand il est déplacé à plus de 40 mètres (juniors, seniors) ou 20 mètres (minimes, cadets) ou à moins de 6 mètres du cercle de lancement.

Quand, après avoir été déplacé, il est introuvable, après 5 minutes de recherches.

Quand un terrain interdit se trouve entre le cercle de lancement et le but.

6* Un joueur peut-il écraser, déplacer ou supprimer un obstacle se trouvant sur le terrain:

Non, seul le joueur qui s'apprête à lancer le but peut tâter le terrain pour étudier une donnée sans frapper plus de 3 fois le sol avec sa boule; en outre le joueur qui s'apprête à pointer sa boule est autorisé à préparer une donnée qui ne devra pas excéder 50 cm de diamètre, à l'égaliser avec le pied et à tracer un segment de droite du **30 cm maximum** dans le sens du jeu, et ce pour chaque boule jouée, il peut aussi, lui ou un de ses partenaires, reboucher un trou qui aurait été fait par une boule jouée précédemment.

7* Que doit faire le joueur qui a fait son pas pour pointer:

Il peut:

Soit laisser ses 2 pieds à terre, mais il ne doit pas déplacer le pied qui est resté dans le cercle;

Soit se tenir sur une jambe lorsqu'il envoie sa boule et dans ce cas, le pied qui a quitté le cercle ne peut être de nouveau appuyé au sol que lorsque que la boule a quitté la main. Lorsque le pied resté dans le cercle a été soulevé, le joueur ne peut plus déplacer, tourner ou faire pivoter l'autre pied.

Les joueurs âgés de plus de 65 ans sont autorisés à ramener le pied laissé dans le cercle à hauteur de l'autre mais sans le dépasser. Le pas obligatoire pour pointer ne peut se faire en terrain interdit.

8* Que doit faire le joueur qui s'apprête à tirer:

Au départ il doit avoir un pied dans le cercle et en aucun cas un pied ne doit dépasser le bord du cercle le plus proche du but et il doit lâcher sa boule soit à la fin du 3ème pas soit, au plus tard, avant le 4ème appui.

9* Une boule tirée qui n'a atteint aucun élément de jeu et qui s'arrête à moins de 2 mètres du but est-elle bonne.

Non elle annulée.

9 bis* Une boule frappée qui s'arrête à moins de 2 mètres du but est-elle bonne.

Oui si elle s'arrête seule, si elle est arrêtée par un obstacle elle est annulée et tout ce qu'elle a pu déplacer dans sa course est remis en place.

10* Une boule tirée ou frappée qui est renvoyée à -de 2 mètres du but par un obstacle est-elle bonne:

Non et tout ce qu'elle a déplacé au renvoi est remis en place.

11* Quelle décision prendre si une boule tirée ou frappée renvoie à moins de 2 mètres du but une boule qui était, elle, à +de 2 mètres:

Elle est nulle et tout ce qu'a déplacé la boule renvoyée est remise en place.

12* Si le but est déplacé sur un tir comment s'apprécie la distance des 2 mètres:

Du point où se trouvait le but avant d'être déplacé.

13* Une boule tirée qui touche le sol à + de 1 mètre de l'objet cible est-elle bonne:

Non elle est annulée et tout ce qu'elle a déplacé est remis en place, toutefois l'adversaire peut appliquer la règle de l'avantage et tout reste à la nouvelle place.

14* Comment procède-t-on pour vérifier si la boule de tir n'est pas tombée à plus de un mètre de l'objet frappé;

On remet l'objet frappé à sa place initiale et la boule de tir sur son point d'impact. La distance entre les 2 ne doit pas dépasser 1 mètre.

15* Un joueur doit-il annoncer l'objet qu'il va frapper;

Non, quel que soit l'objet frappé, si le tir est régulier, le coup est valable.

16* Une boule pointée qui déplace de + de 1m50 une boule ou un but, y compris en terrain interdit, est-elle bonne.

Non, elle est nulle et tout ce qui a été déplacé est remis en place, toutefois l'adversaire peut faire appliquer la règle de l'avantage et tout reste à la nouvelle place.

**IL EST IMPERATIF DE MARQUER BOULES ET BUT APRES
CHAQUE DEPLACEMENT**