

The game of *boules* is truly Provencal, and typifies the easy life in the warm sun with the smell of lavender and the sounds of clanking balls and glasses of pastis and the chatter of friends. Our photo shows a group of young friends playing pétanque in front of the medieval walls of [Venasque](#). (Click on the photo for a larger view - 22k.) Boules is a general name for the game of **Pétanque** and its predecessors *longue*, *butaban* and *roulette*, which themselves evolved from *mail* (pinball) and *quilles* (skittles).

While pétanque was once a masculine sport, it's now practiced by all, male and female, young and old, rich and poor. Pétanque is also an everyman's sport: no uniforms, no special equipment, no expensive supporting teams or mechanics or engineers required. Little kids can get heavy plastic boules at the grocery store before going on vacation. In the village of St. Paul de Vence, the famous French movie actors Lino Ventura and the late Yves Montand regularly played pétanque in the main square in front of the café, amidst tourists and friends.

The Game

In *pétanque*, a little wooden ball (the cochonnet) is thrown out as a target, at a distance of 6 to 10 meters. The players, with three boules each and divided into two teams, then take turns throwing their heavy iron boules to land as close as possible to the cochonnet. The boules are polished steel, and each set of three is engraved with a pattern of concentric circles or squares for identification.

A player from one team throws first, and then a player from the second team. After that, a player from the team that does not have the closest boule to the cochonnet throws. When all boules have been thrown, the team with the closest boule gets a point for every one of their boules closer to the cochonnet than the closest of the opposing team.

Comparing distances of closely matched boules is done with everything from long broken sticks or a string to a purpose-built measuring tape. When the round is over the boules are picked up, with a strong magnet on the end of a cord for those to infirm or lazy to bend over, and polished clean of dust for the next round. A throwing line is drawn in the dirt and the cochonnet is thrown out again, often back in the opposite direction, for the next round. The team acquiring thirteen points first wins.

Throwing is always done with careful concentration and great style. One usually leans forward to study the terrain, then squat down slowly, the boule held down at the side with palm and fingers facing aft. Then the boule is launched in a backhand throw to arc up and land close to the cochonnet. The player

can **point**, try to drop the boule as close as possible to the cochonnet, or **tirer**, knock an opponent's boule away. When the boule knocks another far away while remaining itself beside the cochonnet, cheering is usually reserved for the next player will probably undo that fine result.

Some Provençal History

The variations of *boules* (*longue*, *butaban* and *roulette*) were very popular in Provence during the 18th century. *Longue* developed into the definitive game in the early 19th century, when the boules were made of box wood sheathed in nails. The game was so popular, and the boules so dangerous, that many bystanders complained of injuries, that it forbidden to play in the more public areas. That hardly slowed the playing, however, as *boules* continued at *cafés* and in gardens (*guinguettes*).

In *longue*, the player moves as he throws, taking one stide if **pointing** or three strides to **tirer**. One fine June day in 1910, a player in La Ciotat (on the coast between Marseille and Toulon) couldn't take the three steps and decided to throw while standing with his feet together. And so was born the game of *pétanque*.

The player that decided not to take three steps was a former champion with arthritis, or some painfull illness like that, that prevented him from moving in the standard way. So he kept playing but without taking the three steps, and the locals played with him using this new rule out of respect of this great man.

Règles de Pétanque

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 triplettes, chaque joueur dispose de 2 boules

En Doublettes et tête à tête, chaque joueur dispose de 3 boules

Toute autre formule est interdite

Article 2

La pétanque se joue avec des boules agréées par la Fédération ou par la F.I.P.J.P. et répondant aux caractéristiques suivantes :

a) être 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 au poids doivent être gravés sur les boules et toujours lisibles.

d) n'être ni plombées ni sables [not be leaded or sanded]. 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 divers logos et sigles, conformément au cahier des charges relatif à la fabrication des boules

Article 2 bis

Tout joueur coupable d'une infraction aux dispositions de l'alinéa [subparagraphe] d) de l'article précédent est immédiatement exclu de la compétition, ainsi que son ou ses partenaires. En l'occurrence, 2 cas peuvent se présenter :

1°) Boules dites " truquées " [rigged] : le joueur s'expose au retrait de sa licence pour une période dont la durée est fixée par le code de discipline, sans préjudice d'autres sanctions infligées par la commission fédérale de discipline.

2°) Boules dites " recuites " [annealed]: le joueur s'expose au retrait de sa licence pour une durée de deux ans ainsi qu'une interdiction de participer aux épreuves qualificatives aux Championnats Nationaux ou Internationaux pour une durée de 3 à 5 ans. Dans l'un ou l'autre des cas, si les boules ont été prêtées et que leur propriétaire est identifié, ce dernier se verra infligé une suspension de 2 ans.

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 jeux.

Les réclamations portant sur ces 3 alinéas et formulées par les joueurs, ne sont recevables qu'avant le début de la partie. Ces derniers ont donc intérêt à s'assurer que leurs 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 3ème mène, s'il s'avère qu'une réclamation à l'encontre des boules de l'adversaire est sans fondement, 3 points seront ajoutés au score de ce dernier. Dans le cas où les boules ont dû être ouvertes, la responsabilité du réclamant est engagée. Il sera notamment tenu de rembourser ou de remplacer ces boules si celles-ci se sont révélées régulières.

Toutefois, il ne pourra en aucun cas, lui être réclamer des dommages et intérêts.

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

Article 2 ter

Les buts sont exclusivement en bois.

Leur diamètre doit être compris entre 25 mm (minimum) et 35 mm (maximum)

Les buts peints quelle que soit la couleur sont autorisés.

Article 3

Avant le début d'une compétition, chaque joueur doit présenter sa licence. Il doit la présenter à toute demande de l'arbitre ou de son adversaire, mais uniquement avant le début de la partie.

Toute licence doit être établie conformément au règlement administratif de la fédération, et comporter, notamment, une photographie estampillée et la signature du titulaire.

Article 4

Il est interdit aux joueurs de changer de but [target] 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 5 minutes

b) Il ou elle se casse : en ce cas le plus gros morceau est pris en considération. S'il reste des boules à jouer, il ou elle est immédiatement remplacé, 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 tenus 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 ceux-ci soient inférieures à 3m de largeur sur 13m de longueur

Les parties se jouent en 13 points, avec possibilité de faire disputer celles 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 aurait pas été attribué 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 au sol un cercle tel que les pieds de tous les joueurs puissent y être posés entièrement. Toutefois, il ne peut mesurer moins de 35 cm [13.75"] ni plus de 50 cm [19.66"] de diamètre. Il doit être tracé à plus d' 1 mètre de tout obstacle ou à la limite d'un terrain interdit et, dans les compétitions en terrain libre, à au moins 2 mètres d'un autre cercle de lancer 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 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 du 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 2 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 mini et 8 mètres maxi pour les Minimes
- 5 mètres mini et 9 mètres maxi pour les Cadets
- 6 mètres mini et 10 mètres maxi pour les Juniors et les Seniors

2°) Que le cercle de lancement soit à 1 mètre minimum de tout obstacle et de la limite d'un terrain interdit.

3°) Que le but soit à 1 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 but se situerait ainsi à moins d'1 mètre d'un obstacle ou de la limite d'un terrain interdit.
- Le lancer du but ne pourrait se faire à toute distance réglementaire

Dans le premier cas le joueur trace le cercle à la limite réglementaire de l'obstacle ou du terrain interdit. Dans le 2ème cas, le joueur peut reculer, dans l'alignement du déroulement du jeu à 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 après 3 tirs consécutifs par la même équipe, le but n'a pas été lancé dans les conditions réglementaire ci dessus définies, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de 3 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 si cette équipe ne réussit pas ses trois jets.

En tout état de cause, l'équipe qui a perdu le but après les 3 premiers jets, conserve la priorité pour jouer la première boule.

Article 8

Si le but lancé est 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 3 auxquels l'équipe ou le joueur a le 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 est relancé et la boule rejouée.

Si l'adversaire a également joué une boule, le but est définitivement reconnu 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'est 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, le but ne se trouve pas dans les limites prévues par l'article 7

2°) Quand, au cours d'une mène, le but est déplacé en terrain interdit même s'il revient en terrain autorisé. Le but à cheval sur le 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 ou à moins de 3 mètres du cercle de lancer

5°) Quand le but, déplacé, est introuvable, le temps de recherche étant de 5 minutes.

6°) Quand un terrain interdit se trouve entre le but et le cercle de lancer.

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 t,ter une donnée avec l'une de ses boules sans frapper plus de 3 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 précédemment jouée.

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) Disqualification de l'équipe fautive

4) 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'arbre ou un morceau de papier, ces objets sont enlevés.

Si le but arrêté vient ensuite 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 l'Arbitre, un joueur, un spectateur, une boule ou un but provenant d'un autre jeu, un animal ou tout objet mobile.

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 12

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

Article 13

Si au cours d'une mène, le but est nul 3 cas se présentent :

a) Il reste des boules à chaque équipe, la mène est nulle

b) Il reste des boules à une seule équipe, cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.

c) Les deux équipes n'ont plus de boule en main, la mène est nulle.

Article 14

1°) Si le but, frappé, est arrêté par un spectateur ou par l'arbitre, il garde 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, mais uniquement en terrain de jeu autorisé et de façon à ce 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 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 mène suivante, du point où il se trouvait lorsqu'il a été déplacé sous réserve que : (Article 7)

a) le cercle puisse être tracé de 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 boule ou but.

Si la première boule 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, 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 lancer. 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 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 arrêtées ou déviées involontairement dans leur course entre le cercle de lancer 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 les 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 minimum de 0,30 m de cette dernière. La ligne de perte ceinturera extérieurement les terrains de jeu à une distance maximale de 4 mètres.

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 autorisé 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 la boule revient ensuite en terrain de jeu, soit par la pente du terrain, soit parcequ'elle est renvoyée par un obstacle, mobile ou immobile, elle est immédiatement enlevée du jeu, et tout ce qu'elle a pu déplacer, après son passage en terrain interdit, est remis 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 à son point d'immobilisation.

Toute boule jouée, 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 ou se trouvait l'objet frappé (boule ou but) à l'endroit ou elle se trouve, mais uniquement en terrain jouable, à condition que cet objet ait été marqué .
- c) 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'1 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 pénalités prévues à l'article 10

Article 22

Si une boule arrêtée vient se placer 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 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 réglementaire 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 en 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'observent pas ces prescriptions pourraient être exclus de la compétition si, après avertissement de l'arbitre, ils persistent 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 la 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 ou, après une nouvelle mesure, le point ne demeure pas à la boule estimée primitivement gagnante.

Article 29

Lorsque 2 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 la mène précédente.

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.

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 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 (licence, catégorie, terrain de jeu, boules)

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'1 point par 5 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 absente se présente plus d'une heure après le début de la 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 participer à la seconde partie quel que soit le résultat de la première.

Une mène est considérée 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 triplète 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 inscrits 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 seul 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 (2eme tour, 3eme tour, etc ...) certaines parties ne sont pas terminées, l'Arbitre, après avis du Comité d'Organisation, peut prendre toute dispositions ou décisions qu'il juge nécessaire 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 des 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 exclus 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.

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 licence
- 3) Confiscation 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'organisme fédéral qui décide de leur destination.

En tout état de cause, le Comité Directeur fédéral 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. Il 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 référer au jury du concours. Ce jury comprend 3 Membres au moins et 5 au plus. Les décisions prises en application du présent paragraphe par le jury sont sans appel. En cas de partage des voix, celle du président 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'Arbitr.