

Titre I ; Règles du jeu

Article 1 : Le terrain et l'équipement.

1. Les structures du terrain :

- a. Toute structure est valable pour peu que le terrain soit le plus plat possible. On admettra donc la terre battue, le gazon, le sable, le tapis synthétique,
- b. Selon le type de structure, les genres de marquage peuvent être effectués par clous et ficelles, papiers adhésifs, peintures, marqueurs, ... et cela à condition que le marquage reste visible et conforme au cours de toute la confrontation.

2. Les mesures du terrain :

- a. Le cadre extérieur mesure, lignes comprises, 7 mètres de longueur sur 3 mètres 50 de largeur.
- b. Toutes les lignes de colonnes (verticales) sont tracées tous les cinquante centimètres en tenant compte impérativement du fait que le milieu de l'épaisseur de chaque ligne doit se trouver exactement à 50 centimètres de l'extérieur du cadre de même qu'également à 50 centimètres du milieu de l'épaisseur des lignes de colonnes voisines.
- c. Toutes les lignes de rangs (horizontales) doivent être tracées tous les mètres en tenant compte impérativement du fait que le milieu de l'épaisseur de chaque ligne doit se trouver à exactement 1 mètre de l'extérieur du cadre de même qu'également à 1 mètre du milieu de l'épaisseur des lignes de rangs voisins.
- d. Les lignes ne peuvent excéder 2 centimètres d'épaisseur.

3. Colonnes et rangs :

- a. Il y a 7 colonnes de 50 centimètres sur 1 mètre. La colonne du milieu s'appelle "M". A la gauche de cette dernière et en allant vers l'extérieur, on note les colonnes "A", "B" et "C". A la droite de "M" et toujours en allant vers l'extérieur, on note les colonnes "X", "Y" et "Z".
- b. Il y a 7 rangs de 1 mètre sur 50 centimètres qui sont numérotés de 1 à 7 à partir du pas de tir.

4. Les cases :

- a. Elles sont au nombre de 49.
- b. Elles mesurent 1 mètre sur 50 centimètres y compris la ligne de cadre et la moitié de l'épaisseur des lignes intérieures.

- c. Le centre est pointé (pour centrer le cochonnet).
- d. Elles sont nommées par l'adjonction des lettres de colonnes et des chiffres des rangs (par exemples : M4, Y5, C3, ...).

5. Le pas de tir :

- a. Il est constitué par un "T" dont la partie supérieure mesure 50 centimètres tandis que la barre transversale mesure 50 centimètres. Pour la partie supérieure, il est recommandé une épaisseur de 5 centimètres afin que les pieds des compétiteurs puissent venir buter contre sans risque de dépassement et donc d'entrée illégale sur le terrain.
- b. Il se fixe à la base de la colonne "M" en deça de la portion de ligne de cadre "M1" et entre les bases des colonnes "A" et "X" et uniquement à cet endroit.

6. Les boules et le cochonnet :

- a. Les boules exclusivement en métal doivent mesurer entre 6 et 8 centimètres de diamètre et peser entre 620 et 800 grammes.
- b. Le cochonnet est exclusivement en bois et doit mesurer entre 25 et 35 millimètres de diamètre.

7. Les lunettes occultantes :

- a. Les lunettes homologuées par la commission technique sont des lunettes de ski occultées par un épais mousse posé à l'intérieur de la fenêtre et l'occultant totalement.
- b. L'arbitre homologue ou non les lunettes (de ski) au début de chaque partie.
- c. En cas de non homologation de lunettes personnelles, l'arbitre en tiendra une paire à disposition moyennant une location dont le prix est fixé par la commission technique ou le cas échéant par l'organisateur de la compétition lors d'une rencontre amicale.

8. Le gabarit :

- a. Le gabarit est la représentation à l'échelle 1/10 du terrain c'est-à-dire 70 centimètres sur 35.
- b. Le support idéal est un bois tendre acceptant facilement le piquage de punaises.
- c. Les lignes sont creusées dans le bois.
- d. On représente les boules de chaque compétiteur et le cochonnet par des punaises différentes.
- e. Lors de chaque lancé du cochonnet ou des boules, les punaises représentant ceux-ci sont piquées sur le gabarit et cela afin que les compétiteurs perçoivent au mieux la situation réelle sur le terrain.

Article 2 : Les termes du jeu.

1. La partie :

- a. C'est la confrontation entre les deux joueurs "Alpha" et "Bravo", le premier tiré au sort étant "Alpha".
- b. Elle se subdivise en 5 manches.

2. La manche :

- a. Elle consiste en ce que "Alpha" et "Bravo" lancent alternativement leurs deux boules.
- b. Schéma des manches :

1ère manche : Le cochonnet est centré par l'assistant arbitre en M4 et, alternativement, "Alpha" et "Bravo" lancent d'abord leur première boule et ensuite leur seconde.

2ème manche : "Alpha" livre le cochonnet et alternativement, "Alpha" et "Bravo" lancent d'abord leur première boule et ensuite leur seconde.

3ème manche : "Bravo" livre le cochonnet et, alternativement, "Bravo" et "Alpha" lancent d'abord leur première boule et ensuite leur seconde.

4ème manche : correspond à la 2ème.

5ème manche : correspond à la 3ème.

4. Termes des positions des boules par rapport au cochonnet :

- a. But : Si la boule touche le cochonnet.
- b. Placée : Si la boule est dans la case du cochonnet.
- c. Approche : Si la boule est dans une case adjacente à celle du cochonnet.
- d. Terrain : Si la boule se trouve dans une case non adjacente à celle du cochonnet.
- e. Sortie : Si la boule sort du terrain.

5. Les points :

- a. But : 25 points.
- b. Placée : 15 points.

c. Approche : 5 points.

d. Terrain : 1 point.

e. Sortie : 0 point.

Article 3 : Le déroulement complet de la partie.

1. Les joueurs « alpha et bravo » sont tirés au sort par l'arbitre et cela avant de commencer la partie.

2. Les compétiteurs sont appelés avant la dernière manche de la partie précédant la leur et cela pour garder le rythme de la compétition.

3. Les compétiteurs demandent ou pas l'emploi du gabarit et par le fait même l'aide d'un navigateur.

4. Au signal de l'arbitre, les compétiteurs placent leurs lunettes dont le positionnement est vérifié par l'assistant arbitre. Les compétiteurs ne pourront plus alors les toucher durant toute la partie si ce n'est sur leur demande en levant la main et en prononçant le mot "lunettes". Dans ce cas, si l'arbitre donne la permission, le compétiteur doit se positionner dos au terrain et ce n'est qu'à ce moment qu'il peut replacer ses lunettes. Il doit alors attendre que l'arbitre ou son assistant contrôle à nouveau le réajustement de celles-ci avant de se retourner pour reprendre part au jeu.

5. "Alpha" se positionne sur le pas de tir et la partie commence et s'effectue comme précisé à l'article 2 alinéa B. Pour toute livrée ou tout lancer, l'arbitre désigne le tireur par son titre de partie : "Alpha" ou "Bravo".

6. Les compétiteurs peuvent enlever leurs lunettes uniquement lorsque L'arbitre les invite à le faire, c'est-à-dire après s'être assuré qu'il n'y avait pas d'égalité de points entre les compétiteurs.

7. L'arbitre donne les résultats de la partie.

8. A la fin de la compétition, l'arbitre donne les résultats et le classement final.

9 Les prolongations éventuelles :

- a. Elles s'effectuent, en cas d'égalité de points, lorsqu'il est besoin de départager les compétiteurs (élimination directe par exemple) ou lorsqu'il faut établir un classement final.
- b. Dans un premier temps, elles consistent en une partie de deux manches
- c. En cas de nouvelle égalité, on opère manche par manche jusqu'à la victoire de l'un des deux joueurs.

- d. Les points obtenus lors des prolongations ne sont pas comptabilisés car cette formule sert uniquement à départager ou à établir un classement.

Article 4 : Les autres règles de jeu.

1. Le cochonnet ne peut être lancé dans les rangs 1 et 2. Cependant, les boules tombant dans ces rangs sont quand même comptabilisées selon leurs positions par rapport au cochonnet.
2. Le cochonnet est toujours centré en M4 pour la première manche et dans les cases d'arrivée pour les autres lancés.
3. Le lancé est nulle si on place le cochonnet dans une case déjà jouée, dans les rangs 1 et 2 ou hors du terrain. Dans le cas où cela arrive, le compétiteur qui a fait le premier lancé de la manche a droit à une seconde chance. Après deux essais infructueux, son adversaire a, lui aussi, droit à deux chances. On recommence le lancé du cochonnet jusqu'à ce qu'il soit dans une case permise. Il faut enfin noter que le lancer de la première boule se fait par le compétiteur du premier lancé de la manche.
4. Si le cochonnet s'immobilise au milieu d'une ligne ou d'un croisement de lignes, le lancé est nulle mais non comptabilisé. Le compétiteur garde donc intactes ses deux chances de lancé.
5. L'arbitre ne peut donner aucune indication aux joueurs en ce qui concerne la position des boules par rapport au cochonnet.
6. Le lancé du cochonnet et/ou d'une boules incontrôlés sont malgré tout comptabilisés.
7. Lors d'un lancer de boule sur une ligne ou un croisement de lignes, si l'arbitre ne peut véritablement déterminer dans quelle case la boule se trouve, il attribue les points les plus favorables au joueur.
8. Lorsqu'une boule déplace le cochonnet, si ce dernier :
 - a) Reste dans la même case, il y est recentré.
 - b) Va dans une autre case, il est recentré dans la case d'arrivée.
 - c) Sort du terrain, il est recentré dans la case de sortie.
 - d) S'immobilise sur une ligne ou sort du terrain sur une ligne, il est recentré dans sa case initiale.

Remarque : Les nouvelles cases de recentrage du cochonnet ne sont pas prises en compte comme cases déjà jouées.
9. Les boules qui dérangeraient le recentrage du cochonnet sont enlevées du jeu.

Article 5 : Les pénalités.

- 1) Toucher ou enlever les lunettes durant la partie provoque une pénalité de 30 points à déduire des points de la partie.
- 2) Le mauvais positionnement des pieds sur le "T" (sur la base supérieure) occasionne une pénalité de 15 points.
- 3) Le forfait d'un compétiteur, qui n'est pas présent en temps et heure, a pour effet l'annulation de sa partie. Son adversaire joue donc seul en tenant compte du fait que les lancés qui auraient dû être faites par le joueur forfait, le sont par l'assistant arbitre occulté.

Article 6 : Les intervenants.

1. Les clubs :

- a. Ils doivent être membres de la Fédération Française Handisports (FFH).
- b. Ils doivent être à jour de cotisation à la Fédération Française Handisports (FFH).
- c. Ils peuvent inscrire autant de joueurs et d'équipes qu'ils désirent aux championnats nationaux individuel et par équipes.
- d. Ils fixent la cotisation de leurs membres pratiquant la pétanque.

2. Les compétiteurs :

- a. Ils émanent d'un club étant membre de la Fédération Française Handisports (FFH).
- b. Ils doivent être en règle de cotisation vis-à-vis du club dont ils sont membres.
- c. Ils s'engagent à respecter les règlements de jeu et de compétitions sous peine de sanctions de la part de l'arbitre et le cas échéant de la Commission Technique de Pétanque pour déficients visuels.
- d. Ils doivent se présenter aux compétitions en respectant scrupuleusement les heures prévues sur le calendrier ou l'ordre des parties tiré au sort lors des compétitions
- e. Pour se maintenir chacun sur un pied d'égalité, tous les compétiteurs doivent porter une paire de lunettes occultante, homologuée par la Commission Technique, durant le temps de toute la compétition.
- f. Les compétiteurs ne peuvent en aucun cas toucher aux lunettes occultantes durant toute la partie sous peine de pénalités.

- g. Ils sont désignés par les termes "Alpha" et "Bravo" étant respectivement le premier et le second joueur tirés au sort pour une confrontation.
- h. Ils s'engagent à observer le silence le plus complet possible lors de l'ensemble des compétitions.
- i. Après avoir lancé le cochonnet, les compétiteurs doivent attendre durant le recentrage de celui-ci et tirer leur première boule après seulement avoir entendu l'annonce « jeu » par l'arbitre. Cette règle est également appliquée lorsque le cochonnet est recentré dans une autre case. En cas de non respect de cette règle, le tir est annulé.
- j. Il peut demander à l'arbitre l'emploi du gabarit avant le commencement de la partie et il choisira ou se verra octroyer l'aide d'un navigateur.

3. Les navigateurs :

- a. Ils sont choisis par les compétiteurs ou, à défaut, par l'arbitre principal.
- b. Ils aident les compétiteurs à se placer sur le pas de tir.
- c. Grâce au gabarit, ils renseignent les compétiteurs sur l'emplacement du cochonnet ainsi que des boules et cela avant chaque lancer.
- d. En cas d'absence de navigateurs, c'est l'arbitre ou son assistant qui remplit ces fonctions.
- e. Le navigateur ne peut donner aucune indication verbale au compétiteur.

4. Les arbitres :

4.1. L'arbitre principal de la confrontation :

- a. Il vérifie la conformité du terrain.
- b. Il tire au sort les confrontations des joueurs et l'ordre avant chaque partie.
- c. Il veille à la stricte application du présent règlement et est le seul à pouvoir prendre les décisions.
- d. Il peut, en cas d'hésitation sur une phase de jeu, se faire aider uniquement par son assistant arbitre.
- e. Il renseigne les compétiteurs sur l'emplacement du cochonnet et des boules après chaque lancer.
- f. En début et en fin de confrontation, c'est lui qui ordonne aux compétiteurs de mettre et d'enlever leurs lunettes.

- g. Il prend note des points obtenus par les compétiteurs pour chaque manche de la partie.
- h. Il collationne tous les résultats et effectue un classement général de la journée.
- i. En cas de nécessité, il réclame le silence pour permettre aux compétiteurs de jouer en toute concentration.
- j. Il est nécessaire dans toute compétition officielle que les arbitres principaux soient reconnus par la commission technique de la pétanque pour handicapés visuels.
- k. L'arbitre principal peut cumuler sa fonction avec celles de assistant arbitre et navigateur.

4.2. L'assistant arbitre de la confrontation :

- a. Il vérifie le bon placement des lunettes des compétiteurs.
- b. Au début de chaque manche, il ramène les boules devant le pas de tir.
- c. Lors de la première manche, il centre le cochonnet dans la case "M4", et annonce « jeu ».
- d. Lors des autres manches, il présente le cochonnet aux compétiteurs, centre le cochonnet dans la case où il est tombé et annonce : « jeu ».
- e. Il donne son avis à l'arbitre principal en cas de demande de ce dernier.
- f. Lui seul peut se trouver sur le terrain durant la confrontation, si ce n'est aussi l'arbitre principal en cas de nécessité.
- g. Il ne peut en aucun cas renseigner les compétiteurs.

4.3. L'arbitre en chef :

- a. Il est nommé arbitre en chef par la Commission technique de la pétanque pour handicapés visuels.
- b. Il établit le calendrier des championnats nationaux individuel ou par équipes de même que de la coupe nationale.
- c. Il collationne les résultats de toutes les journées et effectue les classements généraux provisoires ainsi que celui final.

DERNIERE MISE A JOUR : LE VENDREDI 6 JANVIER 2006

Contacts :

Lydie FAURE, Conseillère Technique Fédérale Nationale.

TEL. 06 14 31 55 83 – lydie.faure@wanadoo.fr

Vincent COULON, Responsable de la réglementation et de l'arbitrage.
TEL. 06 84 18 86 37 – vince.coulon@wanadoo.fr