

Règlements Sportifs de Pétanque Sport Adapté

Règlements applicables jusqu'au 31/08/2017

PRÉAMBULE	1
LEXIQUE	1
EPREUVES OFFICIELLES	1
DISPOSITIONS GENERALES	2
ARTICLE 1 : ENGAGEMENT DES SPORTIFS DANS LES DIVISIONS	2
ARTICLE 2 : FORMATION DES ÉQUIPES	2
REGLEMENT DES COMPETITIONS	3
ARTICLE 1 – MATÉRIEL ET TERRAIN	3
ARTICLE 2 – ARBITRAGE	4
ARTICLE 3 – DÉBUT DE LA PARTIE ET CHANGEMENT DE MÈNE	4
ARTICLE 4 – JET ET VALIDITÉ DES BOULES.....	7
ARTICLE 5 – POSITION ET ATTITUDE DES ÉQUIPES	8
ARTICLE 6 : POINTS	9
ARTICLE 7 – RÉCLAMATIONS	11
ARTICLE 8 – CHAMPIONNAT DE FRANCE	11

PRÉAMBULE

Ce règlement de Pétanque Sport Adapté est valable pour l'olympiade 2013-2017 pour l'ensemble des compétitions organisées sous l'égide de la Fédération Française du Sport Adapté. Il s'inscrit dans le cadre des règlements généraux 2013-2017 de la FFSA.

La Commission Sportive Nationale de Pétanque Sport Adapté se réserve le droit d'apporter des compléments aux règlements sportifs, à titre expérimental, pour des durées ponctuelles au cours de l'olympiade. Ces compléments seront publiés sur le site internet de la Fédération Française du Sport Adapté.

LEXIQUE

Pointer : lancer la boule pour la rapprocher le plus possible du but.

Tirer : lancer la boule afin de chasser une boule adverse.

Avoir l'avantage : Posséder plus de boules à jouer que son adversaire ou, à égalité de boules, avoir le point.

But : Appelé aussi le bouchon ou le cochonnet

Cadrage : Parties destinées à ramener le nombre des équipes à une puissance de 2.

Cadre : Terrain tracé surtout en championnats

Mène : Phase d'une partie de pétanque qui se termine lorsque les deux équipes ont joué toutes leurs boules ou lorsque le but vient à se perdre.

Boule ou but marqué : boule ou but pour lesquels un trait est effectué sur le sol afin d'en retrouver l'emplacement précis (exemple : o<)

EPREUVES OFFICIELLES

Des compétitions départementales, régionales et interrégionales sont ouvertes dans les 3 divisions. Seule la participation à ces compétitions permet aux sportifs de prétendre à une qualification au Championnat de France, en fonction des modalités mises en place par les Ligues du Sport Adapté.

Au Championnat de France, seule une compétition adulte est ouverte (+ de 18 ans).

DISPOSITIONS GENERALES

L'objectif de la Pétanque est de marquer des points en plaçant ses boules plus près du but que celles de l'équipe adverse.

ARTICLE 1 : ENGAGEMENT DES SPORTIFS DANS LES DIVISIONS

Les sportifs sont inscrits dans les divisions en fonction des éléments ci-dessous :

- En **division 3**, chaque sportif doit être capable de comprendre la notion de compétition et de comprendre l'objectif du jeu
- En **division 2**, chaque sportif doit remplir les exigences de la division 3. Les membres de l'équipe doivent également être capables de collaborer avec un partenaire et de différencier l'action de tirer ou de pointer. Dans chaque équipe, un joueur au moins doit pouvoir déterminer à quelle équipe il revient de jouer.
- En **division 1**, les membres de l'équipe doivent remplir les exigences de division 3 et de division 2. Ils doivent également être capables d'élaborer des stratégies adaptées au jeu. Au moins un membre de l'équipe (le capitaine) doit savoir mesurer les points, les compter et en informer la table de marque. Il saura faire appel à l'arbitre en cas de besoin.

La division choisie est celle adaptée au sportif membre de l'équipe ayant la capacité d'être dans la plus haute division possible. Les équipes encourront la disqualification au Championnat de France en cas de participation dans une division inférieure aux aptitudes cognitives du plus efficient sportif permettant à l'équipe de concourir dans une division supérieure.

ARTICLE 2 : FORMATION DES ÉQUIPES

Nombre de joueurs

La pétanque Sport Adapté se joue en équipe. Le nombre de joueurs et de boules varie selon les divisions.

- En division 1, chaque équipe est composée de 3 joueurs disposant de 2 boules (6 boules par équipe). On parle de triplètes.
- En division 2, chaque équipe est composée de 2 joueurs disposant de 3 boules (6 boules par équipe). On parle de doublettes.
- En division 3, chaque équipe est composée de 2 joueurs disposant de 2 boules (4 boules par équipe)

Mixité

Les équipes peuvent être composées de joueurs et/ou de joueuses. Que les équipes soient masculines, féminines ou mixtes, un seul classement est réalisé.

Catégories

Benjamins	de 5 à 9 ans
Minimes	de 10 ans à 14 ans
Cadets	de 15 ans à 16 ans
Juniors	de 17 ans à 18 ans
Séniors	de 19 ans à 40 ans
Vétérans	41 ans et plus

C'est l'âge au 1^{er} septembre de la saison en cours qu'il faut prendre en compte pour les catégories.

Surclassement

Au Championnat de France, les cadets et juniors peuvent concourir de manière surclassée en catégorie adulte sous réserve de se qualifier lors des épreuves régionales. Dans ce cas, les jeunes concourent dans les mêmes conditions règlementaires que les adultes.

REGLEMENT DES COMPETITIONS

ARTICLE 1 – MATÉRIEL ET TERRAIN

1. Les boules

En division 1, les boules doivent être agréées par la FIPJP et répondre aux caractéristiques suivantes :

- Être en métal ;
- Avoir un diamètre compris entre 7,05 cm (minimum) et 8 cm (maximum) ;
- Avoir un poids compris entre 650 grammes (minimum) et 800 grammes (maximum).
- Le label (marque du fabricant) et le poids doivent être gravés sur les boules et être toujours lisibles ;
- Les Benjamins et les Minimes, dans leurs compétitions spécifiques, ont la possibilité d'utiliser des boules de 600 grammes et de 65 mm de diamètre
- N'être ni plombées, ni sablées. De façon générale, elles ne doivent ni avoir été truquées ni avoir subi de transformation ou modification après usinage par les fabricants agréés. Il est notamment interdit de les recuire pour modifier la dureté donnée par le fabricant.
- Toutefois les nom et prénom du joueur (ou les initiales) peuvent y être gravés ainsi que divers logos et sigles.

En division 2 et 3, les joueurs ne sont pas tenus d'utiliser des boules agréées. Elles devront être en métal.

En division 3, les joueurs peuvent avoir leurs boules marquées au feutre ou à la peinture afin de les reconnaître plus facilement.

2. Les buts

Les buts doivent être homologués par la FIPJP.

Leur diamètre doit être de 30 mm (tolérance : + ou - 1mm).

Les buts peints sont autorisés, ils peuvent porter le label du fabricant.

3. Les cercles matérialisés

Les cercles matérialisés sont utilisables sur décision de l'organisateur qui doit les fournir.

Ils doivent être rigides et avoir un diamètre intérieur de 50 cm.

4. Les Terrains

Taille des terrains

Lors des manifestations non compétitives et des compétitions locales, départementales et régionales (qualificatives ou non pour le Championnat de France), les terrains pourront être libres (non tracés).

Lors du Championnat de France, les terrains sont délimités.

Les dimensions minimales seront les suivantes : 15 m. x 4m. Des dérogations pourront être accordées aux organisateurs par la Commission nationale, sans que les dimensions des terrains soient inférieures à 12 m. x 3m.

Règles concernant les terrains délimités

Lorsque des terrains de jeu sont placés bout à bout, les lignes de fond de cadre sont considérées comme lignes de perte. Par conséquent, les boules ou le but franchissant ces lignes sont exclus du jeu et ne sont pas comptabilisés.

Lorsque les terrains sont clos par des barrières, celles-ci doivent se trouver à une distance minimale de 1m de la ligne extérieure des terrains de jeu.

En division 1 et division 2, les terrains situés au-delà des jeux contigus et au-delà de la ligne de perte sont considérés comme interdits.

En division 3, tout terrain au-delà de la délimitation du terrain de jeu impartit est interdit.

Attribution des terrains

En cas d'affectation d'un terrain par les organisateurs, le but doit être lancé sur le terrain impartit. Les équipes concernées ne peuvent se rendre sur un autre terrain sans l'autorisation de l'arbitre et de la table de marque. En cas de non-respect, les équipes risquent la disqualification par le jury.

ARTICLE 2 – ARBITRAGE

L'organisation de l'arbitrage est la suivante :

- L'arbitre général de la compétition supervise l'ensemble de la compétition. Il juge les appels de décision des arbitres de division. C'est à lui que revient la décision de disqualifications éventuelles. Ses décisions sont sans appel.
- L'arbitre de division juge en fonction des besoins des responsables de terrain et des équipes de division 1. Il mesure les points litigieux.
- Le responsable de jeu (1 pour 2 terrains en division 2 et 1 par terrain en division 3). Il ne doit pas influencer le jeu et doit faire appel à l'arbitre de division en cas de doute.

En division 3, il :

- Fait le tirage au sort et trace le cercle si besoin
- Désigne l'équipe qui doit jouer si nécessaire après avoir précisé qui avait le point
- Mesure les points (sauf litigieux)
- Retire les boules annulées ou considérées nulles et remet en place si nécessaire tout ce qu'elles ont déplacé si marqué.
- Inscrit les points sur le tableau de score
- Fait signer les résultats aux 2 entraîneurs avant de les présenter à la table de marque

En division 2, il se tient à disposition pour mener les mêmes actions après sollicitation des joueurs et s'il le juge nécessaire.

ARTICLE 3 – DÉBUT DE LA PARTIE ET CHANGEMENT DE MÈNE

1. Tirage au sort

En division 1, les joueurs doivent procéder à un tirage au sort pour déterminer laquelle des deux équipes lancera la première le but. Dans le cas d'une rencontre en terrain libre ou

lorsque la table de marque n'a pas attribué un terrain, l'équipe ayant gagné le tirage au sort choisira le terrain.

En division 2, le responsable de jeu accompagne, si nécessaire, les joueurs pour le tirage au sort.

En division 3, le responsable de jeu accompagne les joueurs pour le tirage au sort.

2. Cercle au sol

N'importe lequel des joueurs de l'équipe ayant gagné le tirage au sort choisit le point de départ de la mène et trace ou pose sur le sol un cercle tel que les pieds de tous les joueurs puissent y être posés entièrement.

En division 1, le cercle tracé doit mesurer entre 35cm et 50cm de diamètre.

En division 2 et 3, le cercle tracé doit mesurer entre 40 et 60cm de diamètre.

En cas d'utilisation du cercle matérialisé en division 3, il sera toléré que les joueurs puissent poser leurs pieds sur la bordure du cercle.

Le cercle de lancement, valable pour l'ensemble des jets de la mène, doit être tracé (ou posé) à plus d'un mètre de tout obstacle et à au moins deux mètres d'un autre cercle de lancement utilisé ou d'un but.

En division 1 et division 2, l'équipe qui va lancer le but doit effacer tous les cercles de lancement situés à proximité de celui qu'elle va utiliser. En division 3, c'est le responsable de jeu qui l'effectue.

Toute boule jouée, hors du cercle d'où a été lancé le but, est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place, si marqué. Toutefois, l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et de déclarer qu'elle est valable. En ce cas, la boule pointée ou tirée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé demeure en place. La règle de l'avantage signifie que le nouvel emplacement des boules et du but donne l'attribution du point à cette équipe adverse ou que celle-ci dispose de plus de boules encore à jouer.

3. Lancer du but

Distances réglementaires pour le lancer du but

La distance séparant le cercle de lancer (intérieur du cercle) du but varie selon les catégories.

Le but doit être, au minimum, à 1m de tout obstacle et de la limite la plus proche d'un terrain interdit.

Catégorie	Distance
Benjamins	4 à 7m
Minimes	5 à 8m
Cadets	6 à 9m
Juniors et Séniors	6 à 10m

Lanceur du but

En division 1 et 2, en début de partie, le but est lancé par un joueur de l'équipe qui a gagné le tirage au sort. Ensuite, c'est l'équipe qui remporte la mène qui lance le but.

En division 3, il peut être fait appel au responsable de jeu.

Le lancer du but par un joueur d'une équipe n'implique pas qu'il soit dans l'obligation de jouer le premier, ce peut-être l'un de ses coéquipiers.

Si, après 3 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. Celle-ci dispose également de 3 essais et 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 3 jets.

En tout état de cause, l'équipe qui a remporté le tirage au sort ou la mène précédente malgré qu'elle ait perdu le but après les 3 premiers jets, joue la première boule.

Temps pour lancer le but

En division 1, le temps maximal pour effectuer un jet du but est d'1 minute.

En division 2, le temps maximal pour effectuer un jet du but est d'1 min 30s.

En division 3, le temps maximal pour effectuer un jet du but est de 2 min.

Lancement du but lors du changement de mène

Au changement de mène, le but est lancé à partir d'un cercle tracé ou posé autour du point où il se trouvait à la mène précédente.

Si le cercle se situe alors à moins d'1m d'un obstacle, le joueur trace ou place le cercle à la limite réglementaire de l'obstacle.

Si le lancer du but ne peut se faire à toutes distances réglementaires, le joueur peut reculer dans l'alignement du déroulement du jeu de la mène précédente, sans toutefois dépasser la distance maximale autorisée pour le lancer du but. Cette possibilité n'est offerte que si le but ne peut être lancé, dans une direction quelconque, à la distance maximale.

Validité du but

Si le but est arrêté par l'arbitre, un joueur ou un spectateur 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 par les 2 équipes ou par l'arbitre, le but est relancé et la boule rejouée.

Si l'adversaire a également joué une boule, le but est définitivement considéré comme valable et aucune réclamation n'est admise.

4. Annulation du but

Le but est nul dans les cas suivants :

- Lorsque le but 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.
- Lorsque, se trouvant en terrain autorisé, le but déplacé n'est pas visible du joueur, se tenant droit et dont les pieds sont placés aux extrémités intérieures du cercle. 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 ou non.
- Lorsque le but est déplacé au cours de la mène à plus de 20 mètres (pour les Juniors et les Seniors) ou 15 mètres (pour les Cadets, Minimes et Benjamins) en terrain libre ou à moins de 3 mètres du cercle de lancement en terrain libre ou tracé.
- Lorsque le but déplacé est introuvable, le temps de recherche étant limité à cinq minutes.
- Lorsqu'un terrain interdit se trouve entre le but et le cercle de lancement.
- Lorsque, en terrains tracés en division 1 et division 2, le but traverse plus d'un des jeux contigus au jeu utilisé ou sort en fond de cadre.
- Lorsque, dans les parties se déroulant sur un seul terrain en division 3, le but sort du cadre attribué.
- Lorsque le but est arrêté par l'arbitre, un joueur ou un spectateur ou tout objet mobile.

ARTICLE 4 – JET ET VALIDITÉ DES BOULES

1. Le jet des boules

Le lanceur

La première boule de la mène est lancée par un joueur de l'équipe qui a gagné le tirage au sort ou qui a été la dernière à marquer. La boule suivante est jouée par l'équipe adverse.

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.

Le joueur qui joue une boule autre que la sienne reçoit un avertissement. La boule jouée est néanmoins valable mais elle doit être immédiatement remplacée, éventuellement après mesure faite. En cas de récidive au cours de la partie, en division 1 et division 2, la boule du joueur fautif est annulée et tout ce qu'elle a déplacé est remis en place si marqué.

Boules lancées

Les boules doivent être jouées une par une. Une boule lancée ne peut être rejouée sauf si elle a été arrêtée ou déviée involontairement dans sa course entre le cercle de lancement et le but, par une boule ou un but provenant d'un autre jeu ou d'un objet extérieur au jeu.

Il est interdit de mouiller les boules ou le but. Avant de lancer sa boule, le joueur doit enlever de celle-ci toute trace de boue ou de dépôt quelconque.

Boule en terrain interdit

Si la première boule jouée se trouve en terrain interdit, c'est à l'adversaire de jouer puis alternativement tant qu'il n'y aura pas de boules en terrain autorisé.

Si aucune boule ne se trouve en terrain autorisé à la suite d'un tir ou d'un appoint, il est fait application des dispositions relatives au point nul.

Temps pour le lancer de boule

Chaque joueur dispose d'un temps limité pour lancer une boule :

- 1 minute en division 1
- 1min.30 en division 2
- 2 minutes en division 3

Ce délai court dès l'arrêt du but ou de la boule jouée précédemment ou s'il a fallu effectuer la mesure d'un point, dès que cette dernière a été réalisée.

La boule du joueur qui ne respecterait pas ce temps limité, sera annulée, si, après avertissement de l'arbitre ou du responsable de jeu, le joueur persiste dans sa manière de faire.

Ramassage des boules

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

2. Boules nulles

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

Il en va de même, pour la division 1 et la division 2, quand, en terrains tracés, la boule traverse entièrement plus d'un des jeux contigus au jeu utilisé ou sort en bout de cadre.

En division 3, dans les parties se déroulant sur un seul terrain, une boule est nulle dans les mêmes conditions dès qu'elle sort entièrement du cadre affecté. Si la boule revient ensuite en terrain de jeu, soit par la pente du terrain, soit parce qu'elle est renvoyée par un obstacle, elle est immédiatement enlevée du jeu, et tout ce qu'elle a pu déplacer, après son passage en terrain interdit, est remis à sa place si marqué.

Toute boule nulle doit être immédiatement retirée du jeu. A défaut, elle sera considérée comme bonne dès qu'une boule aura été jouée par l'équipe adverse.

3. Boules arrêtées ou déplacées

Arrêt d'une boule

Toute boule jouée, arrêtée ou déviée par un spectateur ou par l'arbitre, conserve sa position à son point d'immobilisation.

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

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

Quand une boule tirée ou frappée, est arrêtée ou déviée involontairement par un joueur, son adversaire peut la laisser à son point d'immobilisation ou la placer dans le prolongement d'une ligne, qui irait de sa place primitive à l'endroit où elle se trouve, mais uniquement en terrain jouable et à condition qu'elle ait été marquée.

Boules déplacées

Si une boule arrêtée vient à se déplacer en raison du vent ou de l'inclinaison du terrain par exemple, elle est remise en place. Il en va de même pour toute boule déplacée accidentellement par un joueur, un arbitre, un spectateur, un animal ou par tout objet mobile. Pour éviter toute contestation, les joueurs doivent marquer les boules. Aucune réclamation ne sera admise pour une boule non marquée et l'arbitre ne statuera qu'en fonction de l'emplacement des boules sur le terrain.

Par contre, si une boule est déplacée par l'effet d'une boule jouée de cette partie, elle est valable.

ARTICLE 5 – POSITION ET ATTITUDE DES ÉQUIPES

1. Position du joueur qui lance une boule ou le but

Le joueur qui lance le but ou sa boule doit se situer dans le cercle. Ses pieds doivent être entièrement à l'intérieur du cercle, ne pas mordre sur celui-ci et ne doivent en sortir ou quitter entièrement le sol que lorsque la boule lancée a touché celui-ci.

En division 3, selon l'article 3-2, en cas d'utilisation du cercle matérialisé, il sera toléré que les joueurs puissent poser leurs pieds sur la bordure du cercle
Aucune autre partie du corps ne doit toucher le sol à l'extérieur du cercle.

Par dérogation, les joueurs handicapés d'un membre inférieur sont autorisés à ne placer qu'un pied à l'intérieur du cercle.

Pour ceux évoluant en fauteuil roulant, au moins une roue (celle du bras porteur) doit reposer à l'intérieur du cercle.

2. Position des autres joueurs

Seuls les 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.

3. Attitude des équipes

Pendant le temps réglementaire donné à un joueur pour lancer sa boule, les joueurs et les entraîneurs doivent observer le plus grand silence, rester le plus immobile possible afin d'éviter de déranger le joueur durant l'action de jeu.

Les portables ne doivent pas sonner lors des compétitions.
Il est interdit de fumer sur les terrains.

Les joueurs qui n'observeraient pas ces prescriptions seront exclus de la compétition, si, après avertissement de l'arbitre ou du responsable de jeu, ils persistent dans leur manière de faire.

4. Entraîneurs

L'entraîneur doit veiller à ce que les sportifs se présentent à l'heure aux parties sur le terrain annoncé par le tirage au sort, avec leur équipement complet et dans les meilleures conditions possibles (précaution urinaire, hydratation, ...).

Pour l'ensemble des divisions, il est formellement interdit aux entraîneurs de figurer sur les terrains. Ils sont autorisés à parler aux joueurs uniquement entre 2 mètres et en restant derrière les barrières. Un seul entraîneur par équipe est autorisé à coacher celle-ci pendant une partie.

En cas de non respect, les équipes risqueront la disqualification après rappel de l'arbitre.

ARTICLE 6 : POINTS

1. Marquage de points

Les points sont comptés quand les deux équipes n'ont plus de boules à jouer.
L'équipe gagnante est celle qui a la boule placée la plus proche du but. Elle marque autant de points qu'elle a de boules plus près du but que celles des adversaires.
Si, en fin de mène, aucune boule ne se trouve en terrain autorisé, la mène est nulle.

Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène. Toute boule enlevée avant le décompte des points est nulle. Aucune réclamation n'est admise à ce sujet.

2. Nombre de points dans une partie

En division 1, les parties se jouent en 13 points sauf la partie de cadrage en 11 points.
En division 2, les parties se jouent en 11 points jusqu'à la partie de cadrage, puis en 13 points jusqu'à la finale.
En division 3, les parties se jouent en 9 points jusqu'à la partie des quarts de finale puis en 11 points jusqu'à la finale.

Les rencontres ne servant pas de qualification au championnat de France peuvent être organisés en temps limité pour les 3 divisions.

3. Comptabilisation des points

En division 1, les points sont comptés par les membres de l'équipe. Les capitaines des 2 équipes se rendent à la table de marque pour annoncer le score du match.

En division 2 et division 3, les points sont comptés et annoncés à la table de marque par les responsables de jeu.

4. Boules à égales distances du but

Lorsque les deux boules les plus proches du but, appartenant chacune à une équipe, sont à égale distance, trois cas peuvent se présenter :

- Si les deux équipes n'ont plus de boules, la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui l'a lancé précédemment.
- 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 appartienne à l'une d'elles. Quand une équipe reste seule à posséder des boules, les dispositions du paragraphe précédent s'appliquent.

5. Comptage des points en cas de but annulé

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

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

6. Mesures et déplacements

En division 1, pendant une mène, la mesure d'un point incombe à l'équipe qui vient de jouer. Après cela, l'équipe adverse a le droit d'effectuer une mesure.

En division 2, la mesure des points peut être réalisée par le responsable de jeu après sollicitation des joueurs ou s'il le juge nécessaire.

En division 3, la mesure des points est réalisée par le responsable de jeu.

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

Les mesures doivent être effectuées avec des instruments appropriés (mètre à ruban, mètre à tirette, ...). Il est notamment interdit d'effectuer des mesures avec les pieds hormis pour mesurer la distance entre le rond et le but après l'avoir lancé.

Si des déplacements sont nécessaires pour la mesure des points, ils seront effectués par les arbitres responsables de division.

ARTICLE 7 – RÉCLAMATIONS

En division 1, les équipes s'adressent directement à l'arbitre de leur division. Ce sont les arbitres de division qui statuent.

En division 2 et 3, les réclamations sont déposées auprès du responsable de jeu de la partie et avant la fin de celle-ci. Elles sont transmises aux arbitres de division respectifs.

L'équipe peut faire appel de la décision de l'arbitre de division. La décision définitive revient alors à l'arbitre général de la compétition.

Dès que la partie est terminée, aucune réclamation ne peut être admise.

Les réclamations sont déposées par écrit. Aucune garantie financière n'est demandée.

ARTICLE 8 – CHAMPIONNAT DE FRANCE

1. Remplacement

Au championnat de France, il est possible de remplacer un membre d'une équipe ayant obtenue sa qualification en championnat régional pour raison médicale. Le joueur pourra provenir du même département, de la même division ou d'une division inférieure. La demande devra être formulée au préalable auprès de la DSF ou du représentant du DTN.

2. Qualifications

Il existe 2 manières de se qualifier au Championnat de France :

- Les Champions et Vice-Champions de France en titre de D1, D2 et D3 seront qualifiés pour les Championnats de France de l'année suivante dans la même division.
- Les Ligues du Sport Adapté déterminent les modalités d'attribution des quotas de participation au Championnat de France attribués à leur région (cf Article 8-2). Les clubs et la Commission nationale devront être informés au 1^{er} septembre de la saison du Championnat de France de ces modalités (15 octobre pour la saison 2013-2014). Les qualifiés devront avoir participé à au moins une compétition régionale ou départementale pour accéder au Championnat de France.

3. Quotas de participation

Afin de permettre une organisation de Championnat de France Sport Adapté Pétanque de qualité et garantissant la sécurité des participants, la Directrice sportive fédérale détermine l'attribution de quotas régionaux de qualifications. Ces quotas sont attribués au plus tard au mois de septembre de chaque saison. Ils sont répartis en fonction du nombre de participants aux qualifications dans la région, du nombre de journées de qualification organisées, de la région d'implantation du Championnat de France, des résultats des équipes au Championnat de France de la saison précédente.

4. Disqualifications

Lors des championnats de France, la commission sportive nationale se réserve le droit, en accord avec le représentant du DTN et l'arbitre général de la compétition, de disqualifier des équipes dont un sportif manifesterait à plusieurs reprises des aptitudes cognitives permettant de concourir dans une division supérieure. Ceci afin de maintenir l'équité sportive de la compétition.

5. Tenues sportives

L'ensemble des joueurs de la même équipe devront concourir en tenue homogène, haut identique pour chacun, les tee-shirts ou maillots doivent être à manches courtes ou longues (débardeurs interdits).

Les jeans ne sont pas autorisés ainsi que les shorts, le bas doit arriver en dessous du genou au minimum. Les chaussures doivent être fermées (sandales interdites).

6. Présence sur le terrain

Pour le début des parties, les informations concernant l'heure et le terrain attribué pour les parties seront affichées à l'endroit indiqué en début de championnat et, dans la mesure du possible, à proximité de la table de marque.

Les parties suivantes sont annoncées au micro par la table de marque. L'entraîneur a la responsabilité de veiller à la présence des joueurs sur le terrain.

En cas d'absence sur le terrain de l'équipe, l'équipe adverse présente (pour la division 1) ou le responsable de jeu prévient la table de marque au bout de 15min de retard. L'équipe absente sera appelée 2 nouvelles fois avant disqualification prononcée par l'arbitre général à l'issue des 15 minutes suivantes.

CONTACTS

Directrice sportive fédérale
Sylviane Auguste
www.ffsa.asso.fr
01 42 73 90 14

