



Règlement 2026

Pétanque



SOMMAIRE

01 - RÈGLEMENT INSCRIPTIONS

- A - Gestion des effectifs et du matériel
- B - Certificats médicaux
- C - Cartes étudiantes

02 - ORGANISATION DU TOURNOI

- A - Format des matchs
- B - Phases de poules
- C - Phases finales
- D - Capitaines
- E - Arbitres

03 - RÈGLEMENT SPORTIF

- A - Fair-play
- B - Équipement
- C - Déroulement des matchs
- D - Points et mesures

04 - ÉPREUVE ANNEXE DE TIR

- A - Format de l'épreuve
- B - Règlement sportif
- C - Classement

05 - REMARQUES GÉNÉRALES

- A - Modifications du règlement

01 - RÈGLEMENT INSCRIPTIONS

A - GESTION DES EFFECTIFS ET DU MATÉRIEL

Chaque école peut présenter jusqu'à deux équipes. Les équipes peuvent être mixtes et sont nécessairement composées de deux joueurs.se.s. Chaque joueur.se joue 3 boules.

Chaque école doit apporter son propre matériel (buts, boules, etc...) dont elle sera responsable. Seules les buts et boules répondant aux normes définies par le règlement de la FIPJP seront autorisées (voir chapitre 03.B).

L'équipement pour l'arbitrage (sifflets, cartons, feuilles de matchs etc...) est fourni par les organisateurs.

B - CERTIFICATS MÉDICAUX ET LICENCES

Pour les inscriptions des joueur.se.s, chaque étudiant voulant participer en tant que sportif devra présenter une licence sportive FFSU.

C - CARTES ÉTUDIANTES

Chaque joueur.se doit s'être acquitté.e d'une place «sportif» doit porter en permanence son accréditation.

Avant chaque match de l'équipe, les joueur.se.s déposent leurs accréditations à la table de marque. De plus, chaque joueur.se doit être inscrit.e dans l'effectif de l'équipe avec laquelle il/elle souhaite participer.

Les joueur.se.s devront avoir leur carte d'étudiant à portée de main. Chaque joueur.se engagé.e dans l'équipe d'une école doit être scolarisé.e dans l'établissement en question.

Les organisateurs se réservent le droit de contrôler les cartes d'étudiants et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueur.se.s qui ne sont pas scolarisé.e.s dans leur établissement.

02 – ORGANISATION DU TOURNOI

A – FORMAT DES MATCHS

Dimension du terrain :

L'ensemble des matchs se dérouleront sur des terrains de 4m par 15 m séparés de fil. Ce format correspond aux disponibilités du site.

Déroulement des matchs :

Tous les matchs se jouent en simultanés sur autant de terrains que nécessaires. Le début des matchs est annoncé au sifflet et est commun à tous.

Une limite de temps de tir de 1 minute est imposée pour jouer chaque boule. Ce chronomètre débute dès que le joueur est prêt à jouer sa boule et sa surveillance est à la charge de l'arbitre. En cas de dépassement, le joueur devra poser sa boule, cette dernière est alors considérée comme jouée.

En cas d'absence des deux joueurs d'une même équipe au lancement du chronomètre, cette dernière est déclarée forfait. En cas d'absence d'un.e seul.e des deux joueurs.ses, le.la joueur.se présent joue uniquement ses boules. Les boules du.de la joueur.se absent sont perdues si ce.cette dernier.ère ne revient pas à temps pour les jouer. Forfait vaut défaite pour l'ensemble des matchs du tournoi.

Fin de match :

Les matchs s'achèvent lorsqu'une équipe atteint le nombre de points requis ou à la fin d'une mène se déroulant au-delà du temps réglementaire. Le nombre de points gagnants et le temps réglementaire varient tous deux selon la phase du tournoi (phase de poules ou phase éliminatoire).

Le cas d'égalité en fin de mène dépassant le chronomètre sera également traitée différemment selon la phase du tournoi.

Les matchs de la ronde suivante débiteront seulement à la fin de l'ensemble des matchs de la ronde précédente.

Temps de pause entre les matchs :

Un temps de pause de 5 minute minimum est accordé aux équipes entre chaque match. Ce décompte débute dès la fin du dernier match.

Ø2 – ORGANISATION DU TOURNOI

B – PHASE DE POULE

Format :

Les matchs de phase de poules sont non éliminatoires et se déroulent en 7 points gagnants avec un chronomètre de 30 minute + 1 mène.

Système suisse :

La phase de poules est structurée selon un système suisse à cinq tours. Ce système est détaillé par la FFPJP, il permet de construire un classement équitable des équipes à l'issue des cinq tours de la phase de poule. Deux équipes d'une même école ne peuvent s'affronter. Les matchs du premier tour sont déterminés par tirage au sort antérieur à la compétition, les matchs suivants sont déterminés par proximité des scores et par tirage au sort en cas de scores égaux. La gestion du tableau sera faite sur un logiciel dédié.

La répartition des points est la suivante :

Victoire : 1 points
Égalité : 0.5 point par équipe
Défaite : 0 point

Classement :

À l'issue des cinq tours de poules, les équipes sont classées par points. En cas d'égalité, les équipes sont départagées par goal average (différence des buts marqués et des buts encaissés). Les 16 premières équipes du classement sont qualifiées pour la phase finale.

C – PHASE ÉLIMINATOIRE

Format :

Les matchs de phase éliminatoire se déroulent en 9 points gagnants avec un chronomètre de 40 minute + 1 mène. La finale et la petite finale sont joués en 13 points gagnants sans limite de temps.

Le tableau est construit par opposition des extrêmes du classement de la phase de poule (1^{er} contre 16^{ème}, 8^{ème} contre 9^{ème}, etc...). La gestion du tableau sera faite sur un logiciel dédié.

02 – ORGANISATION DU TOURNOI

Classement :

Le classement final se fait comme suit :

1. Les équipes parvenues en phase éliminatoire sont classées selon leur position de sortie dans le tableau. Les autres équipes (au delà de la 16^{ème} place, sont classées à la suite selon le tableau de la phase de poules).
2. Pour départager les équipes sorties lors d'un même tour, on regarde le nombre de points marqués lors du dernier match.
3. En cas d'égalité, on les classe selon le goal average du match (points marqués - points encaissés).
4. En cas de nouvelle égalité, on classe selon les mêmes critères mais au match précédent.

C – CAPITAINES

Chaque équipe désigne un.e capitaine qui est le.la seul.e habilité.e à s'adresser aux arbitres et à prendre les décisions concernant son équipe. La décision de l'ordre de jeu des boules d'une équipe revient au capitaine. La présence de ce dernier peut être exigé en dehors des temps de jeu par les organisateurs ou par l'arbitre pour des éventuelles mises au points.

D – ARBITRES

La désignation des arbitres est à la charge des organisateurs du tournoi. Aucune agrégation n'est requise pour arbitrer les matchs, le seul critère étant l'expérience. Chaque arbitre aura à charge 1 ou 2 matchs en simultanés.

E – AUTRE

Arrêt du temps de jeu :

Dans le cas d'une sortie de boules, d'une faute de jeu, le chronomètre ne s'arrêtera pas. Seuls les accidents, les fautes graves et les mises au point de l'arbitre peuvent arrêter le chronomètre si ce dernier le demande.

Remplacements :

Aucun remplacement n'est autorisé. À l'exception du cas de blessure, si un.e joueur.se d'une équipe est dans l'incapacité de tirer ses boules, ces dernières sont considérées perdues.

03 - RÈGLEMENT SPORTIF

A - FAIR-PLAY

Aucun comportement déplacé ou grossier ne sera toléré envers qui que ce soit lors de l'évènement. Tout propos ou geste jugé déplacé sera sanctionné selon la gravité de celui-ci.

B - ÉQUIPEMENT

Pour avoir le détail complet de la réglementation sur les buts et boules autorisés, merci de consulter le règlement officiel de la FIPJP. Les arbitres ont le droit de vérifier la conformité du matériel avant chaque match.

Règlementation des boules :

Les boules autorisées sont celles agréées par la FIPJP, c'est à dire répondant entre autres aux critères suivants :

1. Être en métal
2. Avoir un diamètre compris entre 7,05 cm. (minimum) et 8 cm. (maximum)
3. Avoir un poids compris entre 650 grammes (minimum) et 800 grammes (maximum)

Règlementation des buts :

Les buts autorisées sont ceux agréés par la FIPJP, c'est à dire répondant entre autres aux critères suivants :

1. Être en bois ou en synthétique
2. Avoir un diamètre de 30 mm (tolérance : +/- 1mm).
3. Avoir un poids compris entre 10 et 18 grammes

Pénalités en cas de non conformité du matériel :

Si une équipe présentant du matériel non conforme et est dans l'incapacité de trouver une alternative réglementaire avant le début du match, elle se verra déclarée forfait.

03 - RÈGLEMENT SPORTIF

C - DÉROULEMENT DES MATCHS

Début du match :

Les terrains de jeu sont attribués par les arbitres. L'équipe lançant le but et jouant la première boule est choisie au hasard (pile ou face ou pierre, feuille, ciseau) pour la première mène. Pour toutes les autres mènes, c'est l'équipe remportant la précédente qui lance le but et joue la première boule.

Validité du cercle :

Le cercle de jeu est tracé à la main ou au pied au début de chaque mène et doit sans exception se trouver à plus d'1 mètre de tout obstacle, il doit faire entre 35 et 50 centimètres environ. Le joueur se doit se trouver entièrement dans le cercle pour jouer sa boule.

Pour la première mène, le placement du cercle est libre et revient à l'équipe choisie au hasard. Pour les suivantes, le cercle doit contenir la position du but de la mène précédente tout en respectant systématiquement la règle de placement selon les obstacles.

Il ne doit y avoir qu'un seul cercle tracé par terrain, tout cercle qui ne servira plus doit être effacé.

Validité du but :

Le but doit être lancé entre 6 et 10 mètres du cercle de jeu et à 50 centimètres minimum de tout obstacle. Si le premier essai de lancer est infructueux, l'équipe adverse récupère le lancer du but. Si un élément externe vient gêner le lancer, cette dernière a le droit à un second lancer. Si un.e joueur.se de l'équipe gêne le lancer, il est considéré comme infructueux.

Si le but est déplacé en terrain interdit ou qu'il est introuvable, il est considéré comme nul. Dans ce cas, s'il ne reste des boules qu'à une seule équipe, elle marque autant de points qu'elle a de boules à jouer. Si les deux en ont encore ou n'en ont plus, la mène est nulle, on recommence alors du début.

Si le but est déplacé par un élément extérieur, on le laisse à sa nouvelle position. S'il sort du terrain, la mène est nulle. S'il est déplacé par un joueur, l'équipe adverse a le choix entre sa nouvelle et son ancienne position.

Toute décision concernant la validité du cercle ou du but revient à l'arbitre.

03 - RÈGLEMENT SPORTIF

Validité des boules :

Toute boule est nulle dès lors qu'elle sors entièrement à un moment donné du terrain. Toute boule nulle non retirée du terrain avant qu'une boule adverse soit jouée est considérée comme bonne.

Si la boule est touchée par un élément extérieur elle conserve sa position. Si elle est touchée par un membre de l'équipe auquel elle appartient, elle est nulle. Si elle est touchée par un.e joueur.se adverse, l'équipe l'ayant jouée a le choix entre sa nouvelle ou son ancienne position.

Jouer les boules :

La première boule d'une mène est jouée par l'équipe ayant remportée la mène précédente (sauf pour la première mène). Par la suite, c'est l'équipe ne détenant pas le point qui joue une boule. Si une équipe ne détient pas le point, mais qu'elle n'a plus de boules, c'est à l'équipe adverse de jouer.

D - POINTS ET MESURES

Les points sont mesurés exclusivement par l'arbitre. S'il déplace intentionnellement une boules, il se prononcera en toute équité. L'équipe ayant la boule la plus proche du but remporte la mène. Elle marque autant de points qu'elle a de boules plus proche du but que l'adversaire.

Toute boule comptabilisée peut être retirée du terrain pour faciliter le décompte des points. Si un.e joueur.se ramasse une de ses boules, toutes les boules non jouées de l'équipe sont considérées comme perdues.

Lorsque deux boules sont à égales distances du but et qu'il n'y a pas d'autres boules plus proches:

1. Si les deux équipes n'ont plus de boules, la mène est nulle, elle appartient au vainqueur de la précédente.
2. Si une équipe est seule à avoir des boules, elles les jouent
3. Si les deux équipes ont encore des boules, elles s'alternent le jeu en commençant par la dernière ayant jouée jusqu'à éventuellement se départager.

04 - ÉPREUVE ANNEXE DE TIR

A - FORMAT DE L'ÉPREUVE

Principe de l'épreuve de tir :

L'épreuve de tir a pour but d'offrir un cadre de jeu non compétitif aux joueur.ses. L'objectif est de tirer une boule adverse dans la zone des 8 mètres avec un nombre défini d'essai pour marquer un maximum de points. L'épreuve se joue en duo, tout duo participant au tournoi de pétanque est libre de s'inscrire à l'épreuve de tir.

Détail du format :

Chaque équipe est composée de deux joueur.ses, chaque joueur.ses joue 3 boules. Les équipes jouent les unes après les autres dans un ordre défini par tirage au sort au préalable.

On relève 4 composantes de l'épreuve: le cercle de tir, le cercle cible, la boule jouée (ou boule tirée) et la boule cible.

Les joueur.ses visent le cercle cible de 1 mètre de diamètre avec la boule cible en son centre. La boule cible est à une distance de 8 mètres avec une tolérance de 5 centimètres du cercle depuis lequel on tir. Le cercle de tir doit faire entre 35 et 50 centimètres environ et le.la joueur.se tirant doit se trouver entièrement dedans. Avant chaque tir, on s'assurera que la boule cible soit bien remise à sa place si elle a été déplacée.

Pour chaque boule tirée, on note 4 cas de figures :

1. La cible est manquée et la boule cible n'a pas été touchée.
2. La boule tirée est dans la cible mais n'a pas touché la boule cible.
3. La boule tirée a touché la boule cible mais cette dernière n'est pas sortie du cercle cible.
4. La boule tirée a sortie la boule cible du cercle cible.

L'attribution des points par tir selon le cas de figure est la suivante :

Manqué : 0 points
Dans la cible : 1 point
Boule cible touché : 2 point
Boule cible touché et sortie : 5 point

Après avoir tiré ses 6 boules, chaque équipe se voit attribuer un score correspondant à la somme des points gagnés par boules.

04 - ÉPREUVE ANNEXE DE TIR

B - RÈGLEMENT SPORTIF

Tout élément de la réglementation du tournoi transposable au format de l'épreuve de tir est appliquée. La réglementation sur l'équipement et sur la validité des boules est donc la même.

Il est important de rappeler que cette épreuve se déroule dans un cadre amical et par conséquent non compétitif.

C - CLASSEMENT

Une fois que l'ensemble des équipes inscrites ont fait leurs jeux, elles sont classées selon leur score obtenu. En cas d'égalité sur le podium, une nouvelle mène pourra être mise en place pour départager les équipes ayant le même score.

05 - REMARQUES GÉNÉRALES

A - MODIFICATION DU RÉGLEMENT

La FSEA se réserve le droit de raccourcir la durée des matchs et des temps de pauses durant le tournoi, si le déroulé des matchs prend du retard. Elle pourra aussi, si le nombre d'équipes engagés changent, si des forfaits sont déclarés, modifier la formule des phases finales d'ici l'événement (tournois consolante, match de classement ou non ...).

Pour toute remarque, suggestion, ou question concernant les règlements et la compétition de l'événement de manière générale, ***merci de nous contacter via competition@fsea.fr***



competition@fsea.fr

<https://fsea.fr/>