Fédération Française du Sport Adapté

Règlements sportifs

PARA PÉTANQUE ADAPTÉE

Règlements applicables 2025-2029
Mise à jour en septembre 2025

Sommaire

Préambule 4

Lexique 4

Epreuve officielles 4

I. Dispositions générales 5

Article 1 : Engagement des sportifs dans les compétitions 5
Article 2 : Formation des équipes 6
1 - Nombre de joueurs 6
2 - Mixité 6
3 - Les catégories d'âge 6
4 - Licence 6

II – Règlement des compétitions 8

Article 1 : Matériel et terrain 8
1 – Les boules 8
2 – Les buts 8
3 – Les cercles matérialisés 8
4 – Les terrains 8
Article 2 : Arbitrage 9
Article 3 : Début de la partie et changement de mène 10
1 – Tirage au sort 10
2 – Cercle au sol 10
3 – Lancer du but 11
Article 4 : Jet et validité des boules 14
1 – Le jet des boules 14
2 – Boules nulles 15
3 – Boules arrêtées ou déplacées 15
Article 5 : Points 16
1 – Marquage de points 16
2 – Nombre de points dans une partie 16
3 – Comptabilisation des points 16
4 – Boules à égales distances du but 16
5 – Comptage des points en cas de but annulé 16
6 – Mesures et déplacements 17
Article 6 : Attitude des joueurs et des spectateurs durant la partie 17
1 – Entraîneurs 17
2 – Manque de sportivité 17
Article 7 : Championnats de France 18

1 – Remplacement 18
2 – Qualifications 18
3 – Nombre de participants 18
4 – Tenues sportives 19
5 – Présence sur le terrain 19
6 – Cas particulier 19
Article 8 : Réclamation 19
1 – Procédure de réclamation 19
2 – La commission d'appel 19
3 – Eligibilité et classification 20
Article 9 : Récapitulatif 21

Préambule

Ce règlement de Para Pétanque Adaptée est valable à partir du 1er septembre 2025 et 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 2025-2028 de la FFSA.

La Commission Sportive Nationale de Para Pétanque Adaptée 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<)

Epreuve officielles

Des compétitions départementales, de zones sportives, régionales et interrégionales sont ouvertes. 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.

I. Dispositions générales

L'objectif de la Para Pétanque Adaptée 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 compétitions

Les sportifs sont inscrits dans les compétitions en fonction de la classe dans laquelle ils appartiennent :

CLASSE AB	Chaque sportif doit être capable de comprendre la notion de compétition et de comprendre l'objectif du jeu
CLASSE BC	Chaque sportif doit remplir les exigences de la classe AB. 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.
CLASSE CD	Les membres de l'équipe doivent remplir les exigences de la classe AB et de la classe BC. Ils doivent également être capables d'élaborer des stratégies adaptées au jeu. Au moins un membre de l'équipe doit savoir faire appel à l'arbitre ou au responsable de jeu en cas de besoin.
CLASSE DE	Les membres de l'équipe doivent remplir les exigences de la classe AB, de la classe BC et de la classe CD. Ils doivent être capable d'être autonome sur les parties. Au moins un membre de l'équipe doit savoir faire appel à l'arbitre en cas de besoin

Les sportifs concourront à différents niveaux de pratique :

- Départemental
- Zone sportive
- Régional
- Interrégional
- National (Championnats de France)

Dans les compétitions organisées au niveau local, départemental, de zone ou régional et dans le cas d'un nombre inférieur de 5 équipes ou 5 joueurs (euses), la compétition peut s'organiser par la rencontre de chacune des équipes, suivi d'un classement au nombre de parties gagnées puis goal-average différentiel des scores.

Les sportifs devront passer par les différents niveaux de pratique pour se qualifier aux championnats de France, au minimum à 1 compétition sport adapté.

Un nombre de places qualifiables sera attribué à chaque Ligue dans chacun des championnats de France.

Les Ligues sport adapté organiseront les modalités de qualification au sein de leur région.

Le championnat choisi est celui adapté au sportif selon la classe dans laquelle il appartient.

6 championnats de France sont existants (cf. paragraphe « formation des équipes » ci-dessous) :

- Championnat AB : 16 joueurs(euses) de classe AB en tête à tête
- Championnat AB/AB : 32 équipes en doublette, composées de deux sportifs de classe AB
- Championnat BC/BC : 64 équipes en doublette, composées de deux sportifs de classe BC
- Championnat CD/CD : 64 équipes en doublette, composées de deux sportifs de classe CD
- Championnat CD/CD/DE : 32 équipes en triplette, composées de deux sportifs de classe CD et d'un sportif de classe DE
- Championnat DE/DE : 32 équipes en doublette composées de deux sportifs de classe DE

Article 2 : Formation des équipes

1 - Nombre de joueurs

La Para Pétanque Adaptée se joue en équipe ou en individuel. Le nombre de joueurs et de boules varie selon les championnats.

- Dans le championnat AB, chaque équipe est composée d'un 1 joueur de classe AB disposant de 2 boules. On parle de tête à tête
- Dans le championnat AB/AB, chaque équipe est composée de 2 joueurs de classe AB disposant de 2 boules (4 boules par équipe). On parle de doublettes.
- Dans le championnat BC/BC, chaque équipe est composée de 2 joueurs de classe BC disposant de 3 boules (6 boules par équipe). On parle de doublettes
- Dans le championnat CD/CD, chaque équipe est composée de 2 joueurs de classe CD disposant de 3 boules (6 boules par équipe). On parle de doublettes.
- Dans le championnat CD/CD/DE, chaque équipe est composée de 2 joueurs de classe CD et d'un joueur DE, disposant de 2 boules chacun (6 boules par équipe). On parle de triplettes.
- Dans le championnat DE/DE, chaque équipe est composée de 2 joueurs de classe DE disposant de 3 boules (6 boules par équipe). On parle de doublettes.

2 - 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.

3 - Les catégories d'âge

Quelle que soit la discipline pratiquée, la licence sera établie en référence à trois critères : le sexe, l'année de naissance et le type de licence :

Catégorie	Ages	Année de naissance Saison 2025/2026	Année de naissance Saison 2026/2027	Année de naissance Saison 2027/2028	Année de naissance Saison 2028/2029
Vétéran	41 ans et plus	1985 et moins	1986 et moins	1987 et moins	1988 et moins
Adulte	A partir de la 22ème année	2004 à 1986	2005 à 1987	2006 à 1988	2007 à 1989
U21	19, 20, 21 ans. Pas de sur classement à demander pour cette catégorie pour aller en "adulte"	2007 à 2005	2008 à 2006	2009 à 2007	2010 à 2008
U18	17, 18 ans	2008, 2009	2009, 2010	2010, 2011	2011, 2012
U16	15, 16 ans	2010, 2011	2011, 2012	2012, 2013	2013, 2014
U14	13, 14 ans	2012, 2013	2013, 2014	2014, 2015	2015, 2016
U12	11, 12 ans	2014, 2015	2015, 2016	2016, 2017	2017, 2018
U10	8, 9, 10 ans	2016, 2017, 2018	2017,2018, 2019	2018, 2019, 2020	2019, 2020, 2021

4 - Licence

Les sportifs devront être en possession d'une licence compétitive en cours de validité avec indication de la classe.

Des regroupements de catégories d'âge peuvent être effectuées et nommées avec le nom des deux catégories telles qu'intitulées dans le tableau (« Adulte et U18 » ou « Vétéran et Adulte »). Le titre se remis dans cette nouvelle

catégorie.

Un sur-classement est possible dans la catégorie d'âge immédiatement supérieure, sur présentation d'un certificat médical délivré par un médecin.

Un double sur-classement peut être demandé pour un projet sportif justifié, sur présentation d'un certificat médical délivré par un médecin du sport.

Les catégories U14, U12 et U10 peuvent concourir jusqu'au niveau régional.

II – Règlement des compétitions

Article 1 : Matériel et terrain

1 – Les boules

Pour les sportifs de classe CD et DE, 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 U10 et les U12, dans leurs compétitions spécifiques, ont la possibilité d'utiliser des boules de 600 grammes et de 65 mm de diamètre lors des compétitions jusqu'au niveau régional.
- N'être ni plombées, ni sablées. De façon générale, elles ne doivent ni n'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 cas d'utilisation de boules non agréées, le joueur concerné devra changer de boules entre deux mènes. L'arbitre peut, à tout moment, demander à examiner les boules d'un ou plusieurs joueurs.

Pour les sportifs de classe BC ou de classe AB, les joueurs ne sont pas tenus d'utiliser des boules agréées. Elles devront être en métal.

Pour les sportifs de classe AB, les joueurs peuvent avoir leurs boules marquées au feutre ou à la peinture afin de les reconnaître plus facilement.

2 – Les buts

Les buts sont en bois, ou en matière synthétique portant le label du fabricant et ayant fait l'objet d'une homologation de la F.I.P.J.P., en application du Cahier des Charges spécifique relatif aux normes requises.

Leur diamètre doit être de 30 mm (tolérance : +/1mm). Leur poids doit être compris entre 10 et 18 grammes.

Les buts peints sont autorisés, mais ni eux ni les buts en bois ne doivent pouvoir être ramassés avec un aimant.

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

4.1 - Taille de terrain

La para pétanque adaptée se pratique sur toutes surfaces.

Lors des manifestations non compétitives et des compétitions locales, départementales, de zones sportives 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 sportive nationale, sans que les dimensions des terrains soient inférieures à 12 m. x 3m.

4.2 - 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 exclues 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 0.50 cm de la ligne extérieure des terrains de jeu.

Pour les championnats BC/BC, CD/CD, CD/CD/DE, DE/DE, les terrains situés au-delà des jeux contigus et au-delà de la ligne de perte sont considérés comme interdits.

Pour les championnats AB et AB/AB, tout terrain au-delà de la délimitation du terrain de jeu imparti est interdit.

Certaines compétitions peuvent être organisées avec des parties en temps limité. Celles-ci doivent toujours être jouées dans des terrains dont toutes les lignes sont alors des lignes de perte.

4.3 - Attribution des terrains

En cas d'affectation d'un terrain par les organisateurs, le but doit être lancé sur le terrain imparti. 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, licencié FFSA, supervise l'ensemble de la compétition. Il juge les appels de décision des arbitres de championnat. C'est à lui que revient la décision de disqualifications éventuelles. Ses décisions sont sans appel.
- L'arbitre de championnat, licencié FFSA, juge en fonction des besoins des responsables de jeu et des équipes de classe DE. Il mesure les points litigieux.
- Le responsable de jeu, licencié FFSA, au minimum :
    - 1 pour 1 terrain pour les championnats AB et AB/AB,
    - 1 pour 2 terrains pour les championnats BC/BC,
    - 1 pour 4 terrains pour les championnats CD/CD.
    - 1 pour 4 terrains pour les championnats CD/CD/DE.

  Il ne doit pas influencer le jeu et doit faire appel à l'arbitre de championnat en cas de doute.

  Dans les championnats AB et AB/AB, il :
    - Fait le tirage au sort et trace le cercle si besoin
    - Désigne le joueur 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

  Dans les championnats BC/BC et CD/CD, CD/CD/DE 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

Dans les championnats BC/BC, CD/CD CD/CD/DE et DE/DE, 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.

Le responsable de jeu accompagne, si nécessaire, les joueurs pour le tirage au sort.

Dans les championnats AB et AB/AB, 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.

Dans les championnats BC/BC, CD/CD, CD/CD/DE et DE/DE, le cercle tracé doit mesurer entre 35cm et 50cm de diamètre.

Dans les championnats AB et AB/AB, le cercle tracé doit mesurer entre 40 et 60cm de diamètre.

En cas d'utilisation du cercle matérialisé, celui-ci doit être rigide et avoir un diamètre intérieur de 50cm (tolérance : +/- 2 mm). Les pieds doivent être entièrement à l'intérieur du cercle et ils ne doivent en sortir ou quitter entièrement le sol que lorsque la boule lancée a touché celui-ci. Dans les championnats AB et AB/AB, il sera toléré que les joueurs puissent poser leurs pieds sur la bordure du cercle.

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

Les cercles pliables sont admis à condition qu'il s'agisse de modèles agréés par la F.I.P.J.P., au regard, notamment, de leur rigidité.

Lorsque l'organisateur propose des cercles réglementaires ou agréés, les joueurs sont tenus de les utiliser.

Ils doivent également accepter les cercles rigides réglementaires ou les cercles pliables agréés par la F.I.P.J.P. proposés par l'adversaire. Si les deux équipes en ont, le choix reviendra à celle qui aura gagné le tirage au sort.

Dans tous les cas, les cercles doivent être marqués avant le lancement du but.

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. Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit.

Dans les championnats BC/BC, CD/CD CD/CD/DE et DE/DE l'équipe qui va lancer le but doit effacer tous les cercles de lancement situés à proximité de celui qu'elle va utiliser. Dans les championnats AB et AB/AB, 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.

Si un joueur ramasse le cercle alors qu'il reste encore des boules à jouer, le cercle est remis en place mais seuls les adversaires sont autorisés à jouer leurs boules.

3 – Lancer du but

3.1 – Distances règlementaires 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.

La distance est de 6 à 10 m dans les championnats BC/BC, CD/CD, CD/CD/DE et DE/DE, de 6 à 9 m dans les championnats AB et AB/AB.

CATEGORIE	DISTANCE
U12 et U10	4 à 7 m
U14	5 à 8 m
U16	6 à 9 m
U18, U21, Adultes et Vétéran	6 à 10 m

3.2 – Lanceur du but

Dans les championnats BC/BC, CD/CD, CD/CD/DE et DE/DE, 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.

Dans les championnats AB et AB/AB, il peut être fait appel au responsable de jeu.

L'équipe qui gagne le droit de lancer le but – soit après tirage au sort, soit parce qu'elle aura marqué à la mène précédente – n'a droit qu'à un essai. S'il est infructueux le but est remis à l'équipe adverse qui le place où elle veut dans des conditions réglementaires.

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 un de ses coéquipiers.

Pour que le but lancé soit valable, il faut :

- Que la distance réglementaire précitée soit respectée
- Que le cercle de lancement soit à un mètre minimum de tout obstacle et à au moins deux mètres d'un autre cercle utilisé ou d'un but
- Que le but soit à un mètre minimum de tout obstacle et de la limite la plus proche d'un terrain interdit. Cette distance est ramenée à 50 cm pour les championnats AB et AB/AB, sur un terrain délimité imparti et dans les parties en temps limité, sauf pour les lignes de fond de jeu.
- 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.

3.3 – Lancement du but lors du changement de mène

A la mène suivante, le but est lancé à partir d'un cercle tracé ou posé autour du point où il se trouvait à la mène précédente, sauf dans les cas suivants :

- Le cercle se situerait ainsi à moins d'un mètre d'un obstacle.
- Le lancer du but ne pourrait se faire à toutes distances réglementaires.

Dans le premier cas, le joueur trace ou place le cercle à la distance réglementaire de l'obstacle.

Dans le deuxième cas, 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.

Si le but n'a pas été lancé dans les conditions ci-dessus définies, l'équipe adverse le dépose dans une position réglementaire sur le terrain de jeu et elle peut, à son tour, avant de le poser, reculer le cercle dans les conditions prévues à l'alinéa précédent, même si un premier recul par l'équipe adverse n'aurait pas permis un lancement à la distance maximale.

En tout état de cause, l'équipe qui a perdu le but parce qu'elle n'a pas réussi à le placer de façon réglementaire doit jouer la première boule.

L'équipe qui a gagné le droit de lancer le but dispose d'un temps réglementaire. Celle qui a gagné le droit de le poser après le jet infructueux de son adversaire doit le faire immédiatement après recul éventuel du cercle.

3.4 – Temps pour lancer le but

Dans les championnats BC/BC, CD/CD, CD/CD/DE et DE/DE, le temps maximal pour effectuer un jet du but est d'1 minute.

Dans les championnats AB et AB/AB, le temps maximal pour effectuer un jet du but est d'1 min 30s.

3.5 – Validité du but

Si le but lancé est arrêté par l'arbitre, un adversaire, un spectateur, un animal ou tout objet mobile, il doit être relancé.

Si le but est arrêté par un partenaire, il est donné à l'adversaire qui doit le placer dans une position réglementaire.

Si, après le jet du but, une première boule est jouée, l'adversaire a encore le droit de contester sa position réglementaire sauf si c'est lui qui a placé le but en terrain de jeu après échec du jet par l'autre équipe.

Avant que le but soit donné à l'adversaire pour qu'il le place, il faut que les deux équipes aient reconnu que le jet n'était pas valable ou que l'Arbitre en ait décidé ainsi. Si une équipe procède différemment, elle perd le bénéfice du lancement du but.

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

3.6 – Annulation du but

Le but est nul dans les cas suivants :

1	Quand, 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 considérée comme terrain interdit, la flaque d'eau sur laquelle le but flotte librement.
2	Quand, se trouvant en terrain autorisé, le but déplacé n'est pas visible du cercle (visible du joueur dont les pieds sont placés aux extrémités intérieures du cercle et dont le corps est absolument droit). 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.
3	Quand le but est déplacé à plus de 20 mètres (pour les U18, U21, Adultes et les vétérans) ou 15 mètres (pour les U16, U14, U12 et U10) ou à moins de 3 mètres du cercle de lancement.
4	Quand, en terrains tracés, le but traverse plus d'un des jeux contigus au jeu utilisé ou sort en fond de cadre.
5	Quand le but déplacé est introuvable, le temps de recherche étant limité à cinq minutes.
6	Quand un terrain interdit se trouve entre le but et le cercle de lancement.
7	Quand, dans les parties se déroulant en temps limité, le but sort du cadre attribué.

3.6 – But, masqué ou déplacé

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 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 admis aucune réclamation impliquant des boules ou un but non marqué.

Si le but est déplacé par l'effet d'une boule jouée de cette partie, il est valable.

3.7 – Règles à appliquer si le but est nul

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

1. Il reste des boules à jouer à chaque équipe : la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.
2. Il reste des boules à une seule équipe : cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.
3. Les deux équipes n'ont plus de boules en main : la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.

3.8 – Placement du but après arrêt

1. Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un spectateur ou par l'arbitre, il conserve sa position.
2. Si le but, frappé, est arrêté ou dévié par un joueur situé en terrain de jeu autorisé, son adversaire 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, à la distance maximale de 20 mètres du cercle (15 mètres pour les U16, U14, U12 et U10) et de façon à ce qu'il soit visible.

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 est considéré comme nul.

Article 4 : Jet et validité des boules

1 – Le jet des boules

1.1 – 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, dans les championnats BC/BC, CD/CD, CD/CD/DE et DE/DE la boule du joueur fautif est annulée et tout ce qu'elle a déplacé est remis en place si marqué.

1.2 – 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.

1.3 – 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.

1.4 – Temps pour le lancer de boule

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

- Dans les championnats BC/BC, CD/CD, CD/CD/DE et DE/DE le temps maximal pour lancer une boule est d'1 minute.
- Dans les championnats AB et AB/AB, le temps maximal pour lancer une boule est d'1 min 30s.

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.

1.5 – Ramassage des boules

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

1.6 – Lancer des boules et boules sorties du terrain

Nul ne peut, pour essai, lancer sa boule dans la partie. Les joueurs qui n'observeraient pas cette prescription pourraient être frappés de sanctions.

En cours de mène, les boules sortant du cadre affecté sont bonnes sauf application de l'article suivant « Boules nulles ».

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 les championnats BC/BC, CD/CD, CD/CD/DE et DE/DE quand, en terrains tracés, la boule traverse entièrement plus d'un des jeux contigus au jeu utilisé ou sort en bout de cadre.

Dans les championnats AB et AB/AB, 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.

Dans les parties au temps 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

3.1 – 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.

3.2 – 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.

3.3 – Joueur lançant une autre boule que la sienne

Le joueur qui joue une boule autre que la sienne, dans les championnats BC/BC, CD/CD, CD/CD/DE et DE/DE 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, la boule du joueur fautif est annulée et tout ce qu'elle a déplacé est remis en place.

3.4 – Boule jouée contrairement aux règles

Toute boule jouée contrairement aux règles est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place, si les objets étaient marqués.

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.

Article 5 : 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

Dans les championnats BC/BC, CD/CD, CD/CD/DE et DE/DE les parties ne se jouent en 13 points.

Dans le championnat AB/AB, les parties ne se jouent en 11 points.

Dans le championnat AB, les parties ne se jouent en 9 points.

Les rencontres compétitives peuvent se dérouler en partie au temps limité, la durée maximale des parties, dans le cas où le nombre de points ne seraient pas atteints, est de :

Dans les championnats BC/BC, CD/CD et DE/DE les parties se jouent en 1 heure.

Dans les championnats AB et AB/AB, les parties se jouent en 30 minutes.

A l'issue du temps imparti, un coup de sifflet est donné, les équipes terminent la mène en cours et annoncent leur résultat à l'issue de la mène. En cas de score égal, les équipes jouent une mène supplémentaire afin de les départager.

3 – Comptabilisation des points

Dans les championnats CD/CD, CD/CD/DE et DE/DE, 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. Cette action peut être réalisée par le responsable de jeu après sollicitation des joueurs ou s'il le juge nécessaire.

Dans les championnats BC/BC, AB et AB/AB, 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

Dans les championnats BC/BC, CD/CD, CD/CD/DE et DE/DE 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. La mesure des points peut être réalisée par le responsable de jeu après sollicitation des joueurs ou s'il le juge nécessaire.

Dans les championnats AB et AB/AB, 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 de championnat.

Article 6 : Attitude des joueurs et des spectateurs durant la partie

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 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.

Les portables ne doivent pas sonner lors des compétitions.

Il est interdit de fumer et vapoter 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.

1 – Entraîneurs

L'entraineur 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 championnats, il est formellement interdit aux entraîneurs de figurer sur les terrains. Ils sont autorisés à intervenir dans le temps de jeu de son joueur sans déranger l'équipe adverse.

Un seul entraineur par équipe est autorisé à accompagner celle-ci pendant une partie. Il devra disposer d'une licence FFSA en cours de validité.

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

2 – Manque de sportivité

Les équipes qui disputeraient une partie en faisant preuve de manque de sportivité et de respect envers public, dirigeants ou arbitres, seront exclues de la compétition. Cette exclusion peut entraîner la non-homologation des résultats éventuellement obtenus.

Article 7 : Championnats de France

Il existe 6 championnats de France :

	EQUIPES		COMPOSITION
AB	16	Tête à Tête	1 sportif de classe AB
AB/AB	32	Doublette	2 sportifs de classe AB
BC/BC	64	Doublette	2 sportifs de classe BC
CD/CD	64	Doublette	2 sportifs de classe CD
CD/CD/DE	32	Triplette	2 sportifs de classe CD + 1 sportif de classe DE
DE/DE	32	Doublette	2 sportifs de classe DE

Ces 6 championnats se déroulent parallèlement. Les équipes gagnantes dans chacun de ces championnats seront proclamées championnes de France.

Les équipes participantes seront celles qui seront passées par les différents niveaux de pratique : départemental, de zone sportive, régional et de par leur parcours sportif, se seront qualifiées aux championnats de France.

La compétition, dans chacun des championnats, démarre en poule. Les deux premières équipes de chaque poule poursuivent le championnat dans le tableau A. Les troisièmes et quatrièmes équipes intègrent le tableau B (consolante). Dans les 2 tableaux, les parties après les poules jusqu'à la finale se déroulent en élimination directe. Les parties sont établies par tirage au sort parmi les gagnants des parties précédentes.

La matinée du samedi se termine par les phases de poules jouées. La journée du samedi se termine par les quarts de finales joués. Le championnat reprend le dimanche matin pour les demies-finales et les finales pour les deux tableaux des cinq championnats.

1 – Remplacement

Au championnat de France, il est possible de remplacer un membre d'une équipe ayant obtenu sa qualification, pour raison médicale. Le joueur pourra provenir du même département, de la même classe et devra avoir participé au minimum à 1 compétition FFSA. La demande de dérogation devra être formulée au préalable auprès de la commission sportive nationale.

2 – Qualifications

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

- Les Champions et Vice-Champions de France en titre de chaque championnat seront qualifiés pour les Championnats de France de l'année suivante dans le même championnat. Il est toutefois fortement conseillé à ces équipes de participer aux compétitions locales, départementales, de zones sportives et régionales.
- Les Ligues du Sport Adapté déterminent les modalités d'attribution des places qualifiables au Championnat de France attribués à leur région. Les clubs et la Commission sportive nationale devront être informés au 15 novembre (dernier délai) de la saison en cours des Championnats de France de ces modalités. Les qualifiés devront avoir participé à au moins une compétition régionale ou de zone sportive ou départementale pour accéder au Championnat de France.

3 – Nombre de participants

Afin de permettre une organisation des Championnats de France de Para Pétanque Adaptée de qualité et garantissant la sécurité des participants, la Commission sportive nationale détermine l'attribution d'un nombre de places de qualifiables par région. Les régions devront faire part de leurs souhaits de places qualifiables à la commission sportive nationale au plus tard le 30 novembre de chaque saison.

Ces places sont réparties en fonction du nombre de zones sportives dans la région avec un minimum d'une place par région dans chacun des championnats, du nombre de participants aux qualifications dans la région, du nombre

de journées de qualification organisées, de la région d'implantation des Championnats de France, des résultats des équipes au Championnat de France de la saison précédente.

Lors des championnats de France, en l'absence de membre de la commission de classification, la commission sportive nationale se réserve le droit, en accord avec le représentant du DTN et l'arbitre général de la compétition, de signaler des équipes dont un sportif manifesterait à plusieurs reprises des aptitudes cognitives permettant de concourir dans une classe différente de celle où il est inscrit. Ceci afin de maintenir l'équité sportive de la compétition.

4 – 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).

Ils devront se présenter sur le championnat en tenue sportive : short sportif ou survêtement, (les bermudas, les jeans, …, ne sont pas autorisés). Les chaussures doivent être fermées (sandales interdites).

Par mesure de sécurité, les chaussures doivent être obligatoirement fermées également pour les entraineurs.

5 – 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 ou le responsable de jeu prévient la table de marque au bout de 15min de retard. L'équipe absente sera appelée 2 nouvelles fois à 10 minutes d'intervalle avant disqualification prononcée par l'arbitre général à l'issue des 15 minutes suivantes.

6 – Cas particulier

Les sportifs qui nécessitent d'une prise en charge particulière en raison d'un handicap associé par exemple (cécité) devront être connus à l'inscription à la compétition afin que les organisateurs prévoient la prise en charge nécessaire (formation du responsable de jeu à la situation).

Article 8 : Réclamation

1- Procédure de réclamation

En cas de contestation sur les résultats ou d'une prise de décision lors d'un championnat de France, les sportifs licenciés à la FFSA et accompagnés de leurs entraîneurs de classe AB, BC, CD, DE peuvent réaliser une demande de réclamation.

La réclamation doit être formulée auprès du responsable de jeu de la partie ou du responsable mis à disposition dans le championnat afin de pouvoir interrompre la compétition pour la catégorie concernée.

La réclamation est transmise au jury qui devra statuer en fonction du règlement de la discipline.

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

Composition possible du jury :

- Un représentant du président de la FFSA ;
- Un membre ou un représentant de la CSN ;
- L'arbitre de championnat.

2 – La commission d'appel

Si le désaccord persiste, la réclamation est soumise à la commission d'appel. Elle devra être formulée obligatoirement par écrit, et être accompagnée d'un dépôt de garantie qui devra se faire dans les modalités prévues par les règlements généraux de la FFSA.

L'appel devra être déposé auprès de la table de marque qui convoquera aussitôt la commission d'appel.

Les sportifs accompagnés de leurs entraîneurs ont la possibilité de présenter toutes les preuves en leur possession afin d'appuyer leur demande auprès de la commission d'appel.

En cas de prise en compte de la réclamation en appel, le dépôt de garantie est restitué au demandeur. En cas de rejet, le dépôt de garantie est conservé par la FFSA.

Composition possible de la commission d'appel :

- Un représentant du président de la FFSA ;
- Un membre ou un représentant de la CSN ;
- L'arbitre général de la compétition.

3 – Eligibilité et classification

La commission nationale de classification est susceptible de réaliser des contrôles des classifications.

Ces contrôles peuvent être menés :

- sur une sollicitation de toute personne référencée comme classificateur de la fédération. Il faut alors envoyer un mail à classification@sportadapte.fr et licence@sportadapte.fr . Cette demande se fait à partir du « Formulaire de demande de modification de classification FFSA » et doit être envoyée 15 jours minimum avant le début de la compétition.
- de manière aléatoire durant un championnat de France FFSA.

Les réclamations concernant l'éligibilité ou la classification d'un sportif lors d'une compétition nationale sont à adresser à la FFSA par une personne licenciée à la FFSA et accompagnées d'un dépôt de garantie qui devra se faire dans les modalités prévues par les règlements généraux de la FFSA.

La commission nationale d'éligibilité et de classification statuera sur le bien-fondé de la réclamation.

Dans le cas de prise en compte de celle-ci le montant sera restitué au réclamant, dans le cas contraire il sera conservé par la Fédération.

Article 9 : Récapitulatif

	AB		BC	CD	CD/CD/DE	DE
Formation en équipe	Tête à tête	Doublette	Doublette	Doublette	Triplette	Doublette
Composition de l'équipe	AB	AB/AB	BC/BC	CD/CD	CD/CD/DE	DE/DE
Nb de pts par parties poules/finale	9	11	13	13	13	13
Nb de boules	2 par joueur	2 par joueur	3 par joueur	3 par joueur	2 par joueur	3 par joueur
Partie au temps	30 min	30 min	1 heure	1 heure	1 heure	1 heure
Distance	6-9 m	6-9 m	6-10 m	6-10 m	6-10 m	6-10 m
Cercle	40-60 cm autorisation d'empiéter sur le bord	40-60 cm autorisation d'empiéter sur le bord	35-50 cm	35-50 cm	35-50 cm	35-50 cm
Temps de jeu	1'30 min entre les boules	1'30 min entre les boules	1 min entre les boules	1 min entre les boules	1 min entre les boules	1 min entre les boules
« Dérogation » équipe	OK pour tous les jeunes après validation CSN					
Coaching	Intervention du coach dans le tps de jeu					
Modalités qualif	Au moins une compétition qualificative même si pas de compétition sur la région, Maintien du système d'un nombre de places qualifiables					
Nb arbitres « RDJ »/terrain	1 pour 1 terrain		1 pour 2 terrains	1 pour 4 terrains		Arbitre pas de RDJ