



Règlement de la Coupe d'Europe - 2025/26

Confédération Européenne de Pétanque
Boulodrome national FLBP, 184, chemin Rouge, L-4480 Belvaux, LUXEMBOURG

www.cep-petanque.com



Sommaire

Préambule	_____	4
I.	Dispositions générales	_____ 6
	Article 1. Champ d'application	6
	Article 2. Définitions	6
	Article 3. Fréquence de la Coupe d'Europe	6
	Article 4. Organisation	6
	Article 5. Inscription	6
	Article 6. Participation	7
	Article 7. Assurance	7
	Article 8. Finances	7
II.	Équipe de club de la Fédération	_____ 8
	Article 9. Admissibilité des joueurs	8
	Article 10. Coaches	8
	Article 11. Vêtements d'équipe	8
	Article 12. Discipline	9
III.	Compétition	_____ 9
	Article 13. Tirage au sort	9
	Article 14. Règles et structure	9
	Article 15. Match	9
	Article 16. Feuille de match	10
	Article 17. Joueur remplaçant	10
	Article 18. Points de partie	10
	Article 19. Groupes	10
	Article 20. Élimination - EuroCup	11
	Article 21. Élimination - FedCup	11
	Article 22. Prix	11
IV.	Dispositions finales	_____ 12
	Article 23. Dispositions d'application	12
	Article 24. Jury	12
	Article 25. Situations imprévues	12
	Article 26. Non-conformité	12
	Article 27. Annexes	12
	Article 28. Version qui fait autorité	12
	Annexe 1. Tir de précision - Départage	_____ 13

Préambule

Le règlement suivant a été approuvé conformément au chapitre VII des statuts de la CEP par le Comité Directeur.





Règlement de la Coupe d'Europe - 2025/26

I. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1. Champ d'application

- 1.01 La Confédération Européenne de Pétanque (CEP), reconnue par la Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal (FIPJP), est la seule organisation habilitée à organiser la Coupe d'Europe et à décerner le titre de Champion de la Coupe d'Europe.
- 1.02 Le présent règlement régit les droits, les devoirs et les responsabilités de toutes les parties participant et impliquées dans l'organisation d'une Coupe d'Europe.

2. Définitions

- 2.01 Dans le cadre de ce règlement, les définitions suivantes sont en vigueur :
 - CEP : Confédération Européenne de Pétanque.
 - Comité Directeur : Comité directeur de la CEP.
 - Hôte : Fédération ou autre organisation désignée par la CEP pour organiser la Coupe d'Europe.
 - EuroCup : Le tournoi principal de la Coupe d'Europe.
 - FedCup : Le tournoi secondaire de la Coupe d'Europe.
 - Équipe: Une équipe de club d'une fédération, composée de 6 à 8 joueurs comme défini dans ce règlement.
 - Match : Une rencontre opposant les équipes de deux fédérations.
- 2.02 Dans ce règlement, toute phrase introduite par les termes "y compris", "comprenant", "en particulier", "par exemple" ou toute autre expression similaire est illustrative et ne limite pas le sens des mots précédant ces termes.
- 2.03 Dans ce règlement, le genre masculin utilisé en relation avec toute personne physique (par exemple, des mots tels que président, coach, participant, joueur, arbitre, membre d'un jury, ou des pronoms tels que lui, eux ou ils) doit, sauf si spécifié autrement, être compris comme incluant le genre féminin.
- 2.04 Sauf stipulation contraire explicite par écrit, aux fins de ce règlement, on entend par "année" une année civile commençant le 1er janvier et se terminant le 31 décembre.

3. Fréquence de la Coupe d'Europe

- 3.01 Le Comité Directeur est responsable de l'organisation de la Coupe d'Europe chaque année pendant la semaine 45.

4. Organisation

- 4.01 Le Comité Directeur confie l'organisation à l'hôte, mais reste entièrement responsable de la supervision, du déroulement et des résultats de la Coupe d'Europe.
- 4.02 L'hôte, après avoir pris toutes les mesures nécessaires à la préparation de la Coupe d'Europe, conformément au cahier des charges de la CEP, soumet un programme détaillé au président ou au secrétaire général de la CEP pour approbation.
- 4.03 L'hôte, par l'intermédiaire du secrétaire général de la CEP, doit informer toutes les fédérations participantes du lieu exact et de toutes les informations relatives à l'hébergement (y compris les chambres et les repas), au moins quatre mois à l'avance, afin de leur permettre de prendre les dispositions nécessaires pour le voyage.
- 4.04 La Coupe d'Europe se joue sous couvert, sauf accord contraire du Comité Directeur.

5. Inscription

- 5.01 Seules les fédérations membres de la CEP, ayant payé leur cotisation, ont le droit d'inscrire une équipe.
- 5.02 Les formulaires de pré-inscription seront envoyés par e-mail aux fédérations au moins quatre mois avant la compétition.
- 5.03 Les fédérations doivent confirmer leur participation à la Coupe d'Europe au plus tard trois mois avant la date de la Coupe d'Europe.

- 5.04 Les fédérations qui participent doivent renvoyer le formulaire de réservation d'hébergement et de repas dûment rempli avant la date limite indiquée dans le formulaire de réservation et l'invitation à la Coupe d'Europe.
- 5.05 La composition de l'équipe de la fédération doit être pré-inscrite deux mois avant la date de la Coupe d'Europe en utilisant le formulaire de pré-inscription de la Coupe d'Europe. Des modifications partielles peuvent être effectuées jusqu'au moment de l'inscription de l'équipe à la Coupe d'Europe.
- 5.06 Tous les formulaires émis pour la Coupe d'Europe doivent être envoyés aux adresses électroniques spécifiques indiquées sur chaque formulaire et sur l'invitation à la Coupe d'Europe.
- 5.07 L'inscription de l'équipe de la fédération sera finalisée lors de la Coupe d'Europe, où l'équipe et le coach devront présenter leurs licences et d'autres documents (passeport, etc.) pour vérifier leur admissibilité.

6. Participation

- 6.01 Pour participer à la Coupe d'Europe, chaque fédération doit veiller à ce que ses joueurs, officiels ou autre personnel de son équipe respectent et observent le règlement de la Coupe d'Europe, y compris les conditions de participation et le code antidopage de l'AMA.
- 6.02 Chaque fédération établit ses propres critères de qualification ou de sélection pour désigner l'équipe de club qui participera à la Coupe d'Europe. L'application de ces critères est de la responsabilité des fédérations.
- 6.03 Les joueurs, officiels d'équipe et autres membres du personnel de l'équipe participant à la Coupe d'Europe ont le droit d'autoriser l'utilisation de leur nom, de leur portrait ou de leurs exploits sportifs à des fins promotionnelles pendant la Coupe d'Europe, conformément aux principes déterminés par le Comité Directeur.
- 6.04 L'inscription ou la participation d'une équipe ou de joueurs à la Coupe d'Europe ne peut être dépendante d'aucune contrepartie financière.

7. Assurance

- 7.01 Les fédérations sont responsables et s'engagent à arranger, à leurs frais, toutes les couvertures d'assurance nécessaires et appropriées pour leur équipe, y compris les joueurs, les coaches et les officiels.
- 7.02 Toutes les assurances doivent couvrir la période complète de la Coupe d'Europe.

8. Finances

- 8.01 Les fédérations participantes sont tenues de veiller à ce que l'inscription, l'hébergement, les repas et les transferts de leur équipe soient entièrement payés.
- 8.02 La fédération hôte s'efforce d'assurer l'hébergement des délégations à un prix raisonnable, en donnant la préférence aux réservations de groupe.
- 8.03 Toutes les fédérations participantes sont tenues de réserver leur hébergement auprès de l'hôte en utilisant l'adresse e-mail et le formulaire fournis.
- 8.04 Chaque fédération participante paiera les frais d'inscription à la Coupe d'Europe qui seront basés sur le nombre de membres de la fédération et gradués comme suit :

Membres	Frais	Membres	Frais	Membres	Frais
< 101	= € 160	1,001 - 3,000	= € 400	10,001 - 15,000	= € 1,800
101 - 500	= € 170	3,001 - 5,000	= € 500	15,001 - 25,000	= € 2,000
501 - 1,000	= € 270	5,001 - 10,000	= € 1,000	> 25,000	= € 2,400

- 8.05 Les frais d'inscription doivent être payés à la CEP dans les 30 jours suivant la réception de la facture.

II. ÉQUIPE DE CLUB DE LA FÉDÉRATION

9. Admissibilité des joueurs

- 9.01 Chaque équipe sera composée de 6 (minimum) à 8 (maximum) joueurs comme suit:
 - i. Équipe de 6 joueurs - dont au moins 1 joueur du sexe opposé au reste de l'équipe.
 - ii. Équipe de 7 ou 8 joueurs - avec au moins 2 joueurs du sexe opposé au reste de l'équipe.
- 9.02 Chaque joueur doit avoir été membre du club et titulaire d'une licence valide délivrée par la fédération qu'il représente depuis au moins 6 mois à la date de la Coupe d'Europe.
- 9.03 La charge de la preuve pour établir si un joueur peut être admis incombe à la fédération et à la personne concernée.
- 9.04 La fédération doit fournir à la CEP des documents valides et authentifiés attestant de l'admissibilité du joueur, ainsi que toute autre preuve nécessaire pour établir de manière concluante l'admissibilité de l'individu.
- 9.05 Conformément à ce règlement, l'admissibilité d'un joueur doit à tout moment être garantie par la fédération qu'il représente.

10. Coaches

- 10.01 Chaque équipe doit comprendre un coach qui, dans le cadre de la Coupe d'Europe, n'est pas un joueur, mais qui a été membre du club et titulaire d'une licence valide délivrée par la fédération qu'il représente, depuis au moins 6 mois à la date de la Coupe d'Europe.
- 10.02 La charge de la preuve pour établir si un coach peut être admis incombe à la fédération et à la personne concernée.
- 10.03 La fédération doit fournir à la CEP des documents valides et authentifiés attestant de l'admissibilité du coach, ainsi que toute autre preuve nécessaire pour établir de manière concluante l'admissibilité de l'individu.
- 10.04 Conformément à ce règlement, l'admissibilité d'un coach doit à tout moment être garantie par la fédération qu'il représente.
- 10.05 Le coach est responsable de l'équipe et en particulier de son bon esprit sportif et de son apparence, comme décrit dans ce règlement.
- 10.06 Le coach doit répondre à tout appel ou demande de la table de contrôle ou de la fédération hôte et participer à tout tirage au sort pour son équipe.
- 10.07 Pendant la Coupe d'Europe, le coach doit être présent avec l'équipe sur l'aire de jeu qui lui a été attribuée par la table de contrôle ou l'arbitre.
- 10.08 Le coach ne doit ni bouger ni gesticuler pendant le jeu, et en aucun cas il n'est autorisé à intervenir sur le terrain. Toutefois, à la demande des joueurs, le coach peut donner des conseils, à condition que cela ne cause pas un dépassement du temps autorisé pour le lancer du but ou d'une boule.

11. Vêtements d'équipe

- 11.01 Les règles concernant la tenue des équipes, qui sont communes à tous les championnats de la CEP, s'appliquent également à la Coupe d'Europe.
- 11.02 Pendant toute la durée de la Coupe d'Europe, les joueurs et le coach doivent porter des vêtements propres, conçus et portés de manière à ne pas être offensants.
- 11.03 Les joueurs et le coach doivent porter des vêtements d'équipe assortis. Les hauts (vestes, chemises, etc.) doivent avoir au moins des manches courtes et les bas (shorts, pantalons, etc.) ne doivent pas être plus courts que le bout des doigts du joueur, bras et doigts étendus sur le côté.
- 11.04 Le nom de la nation ou du club doit figurer au dos des hauts. Le nom de famille et la première initiale du joueur peuvent figurer au dos des hauts mais doivent être plus petits que le nom de la nation ou du club.
- 11.05 Le denim ou les jeans, quelle que soit leur couleur, sont interdits.

- 11.06 L'équipe d'une fédération peut afficher un maximum de TROIS (3) noms ou logos de sponsors commerciaux sur ses vêtements à des fins publicitaires. La publicité pour l'alcool et le tabac est interdite.
- 11.07 Ces noms ou logos doivent être identiques pour chacun des joueurs et le coach et figurer uniquement sur le haut. Chaque nom ou logo doit être limité à 40cm² / hauteur maximale de 5cm et être conforme aux lois et règlements du pays accueillant la Coupe d'Europe. Le logo du fabricant de la tenue n'est pas considéré comme une publicité.
- 11.08 Tout joueur ou équipe qui, après un avertissement de l'arbitre, ne se conforme pas à ces règles vestimentaires sera sanctionné d'une amende (max. 100 euros par personne) ou disqualifié de la Coupe d'Europe.
- Note : La CEP n'est ni responsable ni redevable des litiges qui pourraient résulter de contrats publicitaires entre d'une part des fédérations membres de la CEP ou des clubs, et d'autre part des sociétés de publicité ou des sponsors.

12. Discipline

- 12.01 Si un licencié enfreint les règles et règlements publiés, la CEP informera la fédération du licencié de cette violation; la fédération sera responsable de l'application des sanctions, conformément à ses règles et règlements.
- 12.02 La CEP se réserve le droit d'exclure de la Coupe d'Europe tout licencié dont le comportement enfreint, ou enfreint de manière répétée, les règles et règlements publiés ou qui, de l'avis d'un arbitre désigné ou d'un officiel de la CEP, est suffisamment grave pour constituer un acte de mauvaise conduite.
- 12.03 Il est interdit de fumer (y compris les appareils électroniques), de consommer de l'alcool ou d'utiliser des téléphones portables dans l'aire de jeu.
- 12.04 Des contrôles antidopage et/ou des tests d'alcoolémie peuvent être effectués pendant la Coupe d'Europe.

III. COMPÉTITION

13. Tirage au sort

- 13.01 Le tirage au sort aura lieu en présence d'un arbitre, au moment et à l'endroit jugés opportuns par le Comité Directeur.
- 13.02 Les 4 premières fédérations de la Coupe d'Europe de l'année précédente seront désignées comme tête de série dans les groupes. Les fédérations restantes seront ensuite tirées au sort dans les groupes et dans l'ordre des matches.
- 13.03 Le Comité Directeur se réserve le droit de modifier le nombre de têtes de série et de groupes en fonction du nombre de participants.

14. Règles et structure

- 14.01 Les règles du jeu sont le "Règlement officiel pour le sport de pétanque" établi par la FIPJP et toutes les variations établies par le Comité Directeur dans ce règlement et toutes les autres règles spécifiques.
- 14.02 La Coupe d'Europe se déroulera en deux étapes, les groupes et l'élimination directe, chaque étape étant composée d'une série de matches.

15. Match

- 15.01 Chaque match se composera de 3 tours joués dans l'ordre suivant :
- Tour 1 Individuels : 6 joueurs individuels contre 6 joueurs individuels où une partie doit être disputée entre joueuses féminines.
- Tour 2 Doublettes : 1 doublette mixte contre 1 doublette mixte et en même temps, 2 doublettes libres contre 2 doublettes libres.
- Tour 3 Triplettes: 1 triplette mixte contre 1 triplette mixte et en même temps, 1 triplette libre contre 1 triplette libre.

16. Feuille de match

- 16.01 Le nom de tous les joueurs du match doit être inscrit sur la feuille de match. Aucun joueur supplémentaire ne peut être ajouté à une feuille de match une fois que le match a commencé.
- 16.02 Le coach inscrira les coordonnées des joueurs directement sur la feuille de match. Afin de préserver la composition des équipes, la sélection des joueurs (individuels, doublettes et triplettes) aura lieu avant chaque tour de la rencontre.
- 16.03 La feuille de match doit être pliée en deux afin que le coach de l'équipe puisse remplir son côté avant de la donner au coach de l'équipe adverse pour qu'il remplisse sa sélection d'équipe.

17. Joueur remplaçant

- 17.01 Les équipes, avec 7 ou 8 joueurs inscrits sur la feuille de match, peuvent remplacer 1 joueur dans chaque partie de doublette et de triplète. Toutefois, pour les équipes mixtes en doublette et en triplète, le remplacement ne doit pas affecter la composition mixte de l'équipe, par exemple une équipe composée d'une féminine et de deux masculins restera composée d'une féminine et de deux masculins.
- 17.02 Le remplacement ne peut être effectué qu'entre deux mènes, c'est-à-dire avant que le but de la mène suivante ne soit lancé, et doit être signalé au coach de l'équipe adverse et inscrit sur la feuille de match.
- 17.03 Un joueur qui a terminé sa partie ou qui a été remplacé ne peut pas jouer dans une autre équipe pendant ce tour.

18. Points de partie

- 18.01 Pour chaque partie gagnée, l'équipe se voit attribuer des points de "partie" comme suit :
 - Individuels : 2 points de partie pour chaque victoire - total 12 points de partie.
 - Doublettes : 3 points de partie pour chaque victoire - total 9 points de partie.
 - Triplettes : 5 points de partie pour chaque victoire - total 10 points de partie.Le nombre total possible de points de partie disponibles est de : 31.
- 18.02 L'équipe ayant le plus de points de partie à la fin des 3 tours se voit attribuer 3 points de match.
- 18.03 Si deux équipes ou plus sont à égalité de points de match en phase de groupe, la formule suivante sera utilisée pour déterminer l'ordre de classement :
 1. Le résultat du match entre les équipes à égalité (priorité au gagnant).
 2. Les points de partie entre les équipes à égalité.
 3. La différence de points entre les points de partie "pour" et les points de partie "contre" des équipes à égalité.
 4. Les points "pour" entre les équipes à égalité.
 5. Le nombre total de parties gagnées dans chaque phase du match entre les équipes à égalité.
- 18.04 Si les équipes sont toujours à égalité après l'application de la formule ci-dessus, le classement sera déterminé par une compétition de tir de précision comme expliqué à l'annexe 1.

19. Groupes

- 19.01 L'ordre de jeu pour chaque groupe sera le suivant :
 - Tour 1: A contre B et C contre D
 - Tour 2: A contre C et B contre D
 - Tour 3: A contre D et B contre C
- 19.02 Les équipes doivent jouer toutes leurs parties en phase de groupe, car les résultats peuvent s'avérer décisifs en cas d'égalité.
- 19.03 Les deux premières équipes de chaque groupe se qualifient pour les éliminatoires de l'EuroCup. Les deux équipes restantes de chaque groupe se qualifient pour les éliminatoires de la FedCup.

20. Élimination - EuroCup

20.01 Les deux premières équipes de chaque groupe participeront au 1er tour d'élimination de la Coupe d'Europe dans l'ordre suivant :

- a. 1er groupe 1 contre 2ème groupe 8
- b. 1er groupe 2 contre 2ème groupe 7
- c. 1er groupe 3 contre 2ème groupe 6
- d. 1er groupe 4 contre 2ème groupe 5
- e. 1er groupe 5 contre 2ème groupe 4
- f. 1er groupe 6 contre 2ème groupe 3
- g. 1er groupe 7 contre 2ème groupe 2
- h. 1er groupe 8 contre 2ème groupe 1

20.02 Les vainqueurs participeront aux quarts de finale de l'Eurocup dans l'ordre suivant:

- i. Gagnant (a) contre Gagnant (e)
- ii. Gagnant (b) contre Gagnant (f)
- iii. Gagnant (c) contre Gagnant (g)
- iv. Gagnant (d) contre Gagnant (h)

20.03 Les vainqueurs participeront aux demi-finales de l'Eurocup dans l'ordre suivant :

- Gagnant (i) contre Gagnant (iv)
- Gagnant (ii) contre Gagnant (iii)

20.04 Les gagnants s'affronteront en finale pour désigner les champions de la Coupe d'Europe.

21. Élimination - FedCup

21.01 Les équipes classées 3e et 4e de chaque groupe participeront au 1er tour d'élimination de la FedCup dans l'ordre suivant :

- a. 3ème groupe 1 contre 4ème groupe 8
- b. 3ème groupe 2 contre 4ème groupe 7
- c. 3ème groupe 3 contre 4ème groupe 6
- d. 3ème groupe 4 contre 4ème groupe 5
- e. 3ème groupe 5 contre 4ème groupe 4
- f. 3ème groupe 6 contre 4ème groupe 3
- g. 3ème groupe 7 contre 4ème groupe 2
- h. 3ème groupe 8 contre 4ème groupe 1

21.02 Les gagnants participeront aux quarts de finale de la FedCup dans l'ordre suivant :

- i. Gagnant (a) contre Gagnant (e)
- ii. Gagnant (b) contre Gagnant (f)
- iii. Gagnant (c) contre Gagnant (g)
- iv. Gagnant (d) contre Gagnant (h)

21.03 Les gagnants participeront aux demi-finales de la FedCup dans l'ordre suivant :

- Gagnant (i) contre Gagnant (iv)
- Gagnant (ii) contre Gagnant (iii)

21.04 Les gagnants s'affronteront en finale pour déterminer le gagnant de la FedCup.

22. Prix

22.01 Les joueurs participant aux demi-finales et finales de la Coupe d'Europe (y compris la FedCup) doivent assister à la cérémonie de remise des prix conformément aux instructions données par la délégation de la CEP, y compris, mais sans s'y limiter, le port de la tenue vestimentaire correcte (par exemple, l'uniforme de l'équipe).

22.02 Les champions de la Coupe d'Europe se verront remettre le trophée perpétuel de la Coupe d'Europe.

22.03 Au choix de la fédération hôte et avec l'approbation du Comité Directeur, des coupes ou des trophées similaires pour les 4 meilleures équipes de la Coupe d'Europe peuvent également être présentés.

22.04 Les gagnants de la FedCup se verront remettre le trophée perpétuel de la FedCup.

22.05 Un maximum de dix médailles sera remis à chacune des quatre meilleures équipes de l'EuroCup et de la FedCup respectivement (1ère médaille d'or, 2ème médaille d'argent et 3ème médaille de bronze).

22.06 Chaque année, des prix d'un montant total de 4 600 euros, en fonction du nombre de fédérations participantes, seront attribués par la CEP et répartis comme suit :

EuroCup

- 700 € pour le 1er
- 500 € pour le 2ème
- 400 € pour les deux 3èmes
- 300 € pour les quatre 5èmes

FedCup

- 250 € pour le 1er
- 200 € pour le 2ème
- 175 € pour les deux 3èmes
- 150 € pour les quatre 5èmes

IV. DISPOSITIONS FINALES**23 Dispositions d'application**

- 23.01 Les membres du Comité Directeur nommés à la table de contrôle sont responsables de la Coupe d'Europe et sont donc autorisés à prendre les décisions et à établir les directives nécessaires à la mise en œuvre de ce règlement.

24 Jury

- 24.01 Le jury est composé du représentant officiel désigné par la CEP, de l'arbitre, d'un membre de la fédération hôte (autre que le président) et d'un membre du comité d'organisation, dont l'un sera désigné comme président du jury. Le jury décide des questions qui ne sont pas couvertes par ce règlement ou par l'autorité de la table de contrôle.

24.02 En cas de partage des voix, la voix du président du jury est prépondérante.

24.03 Les décisions prises par le jury sont sans appel.

25 Situations imprévues

- 25.01 Toutes les questions non prévues par ce règlement, telles que les cas de force majeure, seront tranchées par la table de contrôle après consultation de l'arbitre et, si nécessaire, du jury. Ces décisions sont sans appel.

26 Non-conformité

- 26.01 Toute infraction au règlement peut être sanctionnée par la CEP conformément à ce règlement et aux statuts de la CEP.

27 Annexes

- 27.01 Toutes les annexes font partie intégrante du présent règlement.

28. Version qui fait autorité

- 28.01 En cas de différence d'interprétation entre les versions anglaise et française de ce règlement, la version anglaise prévaut.



Annexe 1

Tir de précision - Départage

Si les équipes sont toujours à égalité après l'application de la formule expliquée à l'article 18.03, le classement sera déterminé par une compétition de tir de précision comme suit :

Matériel nécessaire :

- Cercle "cible" de 1 m de diamètre (position de la cible)
- Cercle de "lancer" de 0,5 m de diamètre (position du tireur)
- Une boule cible d'un diamètre de 74 mm et d'un poids de 700 g, lisse et de couleur claire.

La cible est toujours placée au centre du cercle cible, qui se trouve à 8,5 mètres du bord du cercle de lancer.

Pour la piste de tir de précision, il doit y avoir :

1. Un arbitre ou un officiel pour vérifier la position des pieds du tireur. Il doit avoir une plaquette blanche pour annoncer que le tir est valable et une plaquette rouge pour annoncer que le tir est nul.
2. Un arbitre qui détermine que le tir était valable, puis à l'aide de plaquettes portant les chiffres 0, 1, 3 ou 5 indique à la table de marque le nombre de points attribués.

Progression du départage pour le tir de précision.

1. Le jeu décisif de tir de précision consiste en deux tours où chaque joueur dispose d'une boule par tour, c'est-à-dire que chaque joueur a un maximum de deux boules à tirer.
2. L'ordre dans lequel les équipes tireront est déterminé par tirage au sort.
3. Le coach de l'équipe sélectionnera 6 joueurs de l'équipe pour ce départage.
4. Pour chaque tour, les joueurs joueront dans l'ordre indiqué par le coach, par exemple 1 contre 1, 2 contre 2, 3 contre 3, etc.
5. Seul un arbitre ou un membre autorisé de l'organisation est habilité à replacer la boule cible.
6. Il est interdit aux coaches ou aux autres joueurs d'intervenir dans la piste de tir.
7. Seul le coach peut se tenir à côté du joueur, il n'est pas autorisé au-delà du cercle de lancer.
8. Les joueurs qui attendent leur tour pour tirer sont placés sur le côté et à au moins 2 mètres derrière le cercle de lancer.
9. Les points sont attribués par l'arbitre et enregistrés par la table de marque comme suit :
 - 1 point: Le tir est valable lorsque la boule cible est touchée correctement sans sortir du cercle.
 - 3 points: Lorsque la boule cible est frappée correctement et qu'elle sort complètement du cercle cible.
 - 5 points: Lorsque la boule cible est touchée correctement et qu'elle quitte complètement le cercle cible et que la boule de tir ne quitte pas le cercle cible.

Le total des points obtenus par chaque équipe à l'issue des deux tours déterminera l'ordre de classement.

Si les équipes sont toujours à égalité après ces 2 tours, une procédure de tirs 'à mort subite' sera utilisée pour les départager dans les mêmes conditions que lors des 2 tours précédents, mais sans compter les points, l'équipe qui manque la cible en premier perd le départage, à condition que chaque équipe ait tiré le même nombre de boules.



CONFÉDÉRATION EUROPÉENNE DE PÉTANQUE
Boulodrome national FLBP, 184, chemin Rouge, L-4480 Belvaux, LUXEMBOURG

Copyright © 2025 Confédération Européenne de Pétanque
Tous droits réservés