

1. Règlements généraux

- Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles pour fin de vérification.
- Afin qu'une compétition ait lieu, il doit y avoir lors de l'inscription, au moins 3 équipes.
- En aucun temps lors des compétitions, une personne autre que le capitaine n'a le droit d'intervenir auprès des officiels.

2. Principe de la pétanque

- Il s'agit de placer les boules le plus près possible du but.

3. Zone de jeu

- Le jeu de pétanque se pratique sur tous les terrains. Cependant, par décision du comité organisateur ou de l'arbitre, les équipes peuvent être tenues de se rencontrer sur un terrain délimité.

4. Le matériel

- Les boules de pétanque doivent être en métal, avoir un diamètre compris entre 7,05 cm et 8 cm et un poids compris entre 650 grammes et 800 grammes.
- Il est recommandé d'utiliser des boules de compétition. Elles ont un diamètre et un poids mieux contrôlés. On les reconnaît par la marque, le poids et le numéro de série qui y sont gravés. L'équilibre de ces boules permet un meilleur contrôle.
- Le but est en bois, il a un diamètre compris entre 25 mm et 35 mm. Les buts peints, quelle que soit la couleur, sont autorisés.
- Il est interdit de changer de boules et de but pendant une partie sauf si le but ou une boule sont introuvables ou cassés. Le temps de recherche accordé est de cinq minutes.

5. Équipe

- Une équipe est composée de trois joueurs (triplette), deux boules par joueur.
- Une équipe est composée de deux joueurs (doublette), trois boules par joueur.
- Le tête-à-tête se joue avec trois boules par joueur.

(Dans le cadre des Jeux des Aînés régionaux, les équipes sont de trois (3) joueurs.)

6. Identification rapide

POINTEUR :

Joueur qui doit, en lançant sa boule, s'approcher le plus près possible du but.

TIREUR :

Joueur qui doit, en lançant sa boule, enlever la boule adverse.

CERCLE :

Point de lancer des boules.



BUT :

L'objectif est de placer la boule le plus près possible du but.

BOULE :

Pour pointer ou tirer :

- Chaque équipe sera composée de 3 joueurs ; chaque joueur dispose de 2 boules.
- Advenant un manque de temps, le nombre de points pour une partie sera réévalué sur les lieux par l'organisation. Une partie normale est de 11 points.
- Le choix de l'équipe débutante sera déterminé au hasard à pile ou face.
- Les joueurs doivent se rendre sur le terrain de qui leur a été affecté.

- Personne ne peut, pour essai, lancer sa boule sur le terrain de jeu.
- Dès que le but (cochonnet) est lancé, tous les joueurs disposent d'une durée maximum de 1 minute pour lancer sa boule.
- Les participants qui ne possèdent pas leurs boules pourront bénéficier d'un service de location pour 2 \$.

7. Le jeu

- L'équipe qui commence, choisit le point de départ et trace sur le terrain un cercle de 15 à 20 pouces de diamètre et à 12 pouces au moins des câbles.
- Le joueur qui commence tire le but dans la direction qu'il a choisie, les pieds dans le cercle.
- Le but devra être à 12 pouces au moins des câbles.
- Le même joueur tire une de ses boules et essaie de la placer le plus près possible du but.
- Ensuite, c'est au joueur de l'autre équipe à jouer une boule.
- Dans tous les cas, l'équipe qui détient la boule la plus près du but ne joue pas jusqu'à ce que l'équipe adverse se soit plus rapprochée du but.
- Quand l'une des équipes n'a plus de boule à jouer, l'autre équipe joue les boules qui lui restent pour essayer de marquer le plus de points possibles.
- Tout au long d'une mène (quand tous les participants ont joué leurs deux boules), il faut faire attention pour ne pas démarquer, c'est-à-dire pousser involontairement le but ou avancer une boule de l'adversaire.
- Recommencer une mène en ayant soin de faire le cercle à l'endroit où se trouvait le but lors du comptage des points.
- C'est l'équipe qui a compté qui lancera le but pour la deuxième mène et ainsi de suite.
- On jouera autant de mènes qu'il sera nécessaire pour atteindre le nombre de points fixés.



8. Comptage des points

- Attention de ne pas déplacer le but ou l'une des boules au bénéfice de l'adversaire, parce que dans ce cas, le point est perdu.
- Toutes les boules d'une équipe qui sont plus près du but que la boule adverse marquent 1 point chacune.
- Lorsque 2 boules appartenant à chacune des équipes sont à égale distance du but, le résultat de la mène est nul. S'il ne reste aucune boule à jouer, le lancer du but appartient à l'équipe qui a marqué à la mène précédente.

9. Le but est perdu quand...

- Il se trouve à moins de 20 pieds ou s'il traverse les câbles.
- Il est lancé dans un terrain affecté à d'autres équipes.
- Il se trouve en terrain interdit, hors du terrain désigné.
- Lorsque placé à l'intérieur du cercle, on ne le voit pas sans se pencher à gauche ou à droite.
- Si après trois lancers consécutifs par la même équipe, le but n'est pas encore bon, il sera remis à l'équipe adverse qui le lancera dans les mêmes conditions.
- En tout état de cause, l'équipe qui a perdu le but après les 3 premiers tirs, conserve la priorité pour jouer la première boule.
- Les pieds ne doivent pas quitter le cercle et le sol avant que la boule ait touché le sol.
- Tous les joueurs atteints d'invalidité partielle doivent avoir au moins un pied dans le cercle.
- Il faut garder le silence le plus possible lorsqu'un joueur tire sa boule afin qu'il puisse se concentrer.
- Il est interdit de mouiller les boules ou le but.
- Tournoi de 4 parties, total des points.

PS : Il n'est pas permis de s'inscrire deux journées consécutives à la même discipline.

10. Esprit sportif et courtoisie

- Les présents règlements abrégés sont extraits des règlements officiels. Ils peuvent ne pas répondre à toutes les situations, en particulier, les plus rares.
- L'application de ce règlement exige de l'esprit sportif, de la courtoisie, du respect et un bon jugement de la part des équipes et des capitaines.

