

RÈGLES DES DISCIPLINES DES FINALES PROVINCIALES DES JEUX FADOQ

Mise à jour : 8 avril 2019

Pétanque

1. Principe du jeu

- Il s'agit de placer les boules le plus près possible du but (cochonnet).
- Chaque équipe contient 3 joueurs (triplette), dont un capitaine.
- Chaque joueur lance 2 boules.

2. Matériel

Boules

- 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.
- 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.
- Il est permis d'utiliser ses boules de pétanque pourvu qu'elles soient conformes. En cas de non-conformité le joueur devra utiliser le matériel de l'organisation ou d'un autre joueur qui utilise du matériel conforme.

But (cochonnet)

- Le but est en bois, d'un diamètre entre 25 et 35 mm et d'un poids entre 10 et 18 grammes. Les buts peints, quelle que soit la couleur, sont autorisés.

3. Aire de jeu

C'est le comité organisateur qui délimite les terrains du tournoi. Le jeu de pétanque se pratique préférentiellement sur de la poussière de pierre tapée, et avec des dimensions d'au moins 40' x 10'.



4. Déroulement

- Les capitaines procèdent par tirage au sort pour déterminer laquelle des deux équipes débute.
- Le joueur de l'équipe qui débute trace au sol un cercle à l'une des extrémités du terrain, d'un diamètre entre 35 cm et 50 cm. Pour que le but lancé par un joueur soit valable, il faut:
 - que la distance entre le but et le bord le plus rapproché du cercle soit comprise entre six mètres et dix mètres;
 - que le but soit visible du cercle ;
- Si, après trois jets consécutifs par une même équipe, le but n'est toujours pas valable, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de trois essais. L'équipe qui a perdu le but après les trois premiers jets conserve toutefois la priorité pour jouer la première boule.
 - Le joueur qui lance le but n'est pas obligé de jouer le premier.
 - Lors du début des compétitions et pour toute leur durée, il est interdit d'enlever quoi que ce soit sur le terrain avant de lancer le but ou les boules; par contre, un joueur qui s'apprête à jouer, ou l'un de ses partenaires peut boucher le trou fait par la boule jouée précédemment.

5. Pointage

- Les parties se jouent en treize (13) points.
- Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène.
- Au moment de mesurer un point, il est permis de déplacer, après les avoir marqués, les autres boules et les obstacles situés entre le but et les boules à mesurer. Suite à la mesure, les boules et les obstacles doivent être remis à leurs places.
- La décision de mesurer un point incombe au capitaine.
- Quel que soit le rang des boules à mesurer et le moment dans une mène, un officiel peut être consulté et sa décision est sans appel.
- Les mesures doivent être faites avec des instruments appropriés. Peu importe la distance entre la boule la plus proche et le but.
- À la fin d'une mène, toute boule enlevée avant le décompte des points est nulle si elle n'a pas été marquée; aucune réclamation n'est admise à ce sujet.

6. Fautes et règles

Les boules

- Avant de lancer sa boule, le joueur doit enlever de celle-ci toute trace de boue ou dépôt quelconque.
- Lorsqu'un joueur joue sa dernière boule, il lui est interdit de tenir une boule supplémentaire à la main.
- Une boule jouée ne peut être rejouée, à moins qu'elle ait été déviée ou arrêtée involontairement par un objet mobile, une boule ou un but provenant d'un autre jeu.
- On ne peut pas lancer des boules pour essais pendant une partie.
- Une boule qui touche à la limite du terrain est considérée comme bonne. Les boules qui sortent entièrement du terrain sont retirées du jeu.
- Aucune boule en terrain autorisé ne peut être annulée sous prétexte d'être trop éloignée du but, et aucune mène ne peut être annulée sous prétexte que la boule la plus proche est trop loin.



Le but

- Si le but est déplacé au cours d'une mène par un lancer et reste dans le terrain ou sur les lignes du terrain, il est valable. S'il sort hors du terrain délimité et qu'une seule des deux équipes a encore des boules à jouer, celle-ci marque autant de points qu'il lui reste de boules à jouer. Si aucune équipe ou les deux équipes en ont, la mène se termine sans qu'aucun point ne soit marqué et le but est relancé par la dernière équipe à avoir marqué.
- Si le but est déplacé en raison du vent ou accidentellement par un joueur, un spectateur, l'arbitre, une boule ou but provenant d'un autre jeu, ou tout autre objet mobile, il est remis à sa place à condition qu'il ait été marqué. En toutes circonstances, les capitaines peuvent se mettre d'accord, sinon aucune réclamation n'est admise pour des boules ou des buts non marqués.
- Le point est perdu pour une équipe si un de ses joueurs effectuant une mesure déplace le but ou une boule en jeu.

Pénalités

Les officiels et l'organisation se réserve le droit de disqualifier une équipe pour manquement aux règlements, écart de conduite ou manque d'esprit sportif.

Ces règlements sont une version abrégée des règlements officiels de la fédération de pétanque du Québec, adaptés pour les compétitions FADOQ.

Retard de l'équipe:

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.

Formule de tournoi

TOURNOI DE TYPE CADRAGE 5 CLASSES

1^{ère} Ronde :

- Chaque équipe affronte une équipe selon la cédule qui aura été produite au hasard par les organisateurs du tournoi.
- Les gagnants iront dans la classe « **championnat** » et les perdants iront dans la classe « **consolante** ».

2^e Ronde :

- Les gagnants du « **championnat** » restent dans la même catégorie, tandis que les perdants se retrouvent dans la « **consolante** ».
- Les gagnants de la « **consolante** » restent dans la même catégorie, tandis que les perdants évoluent dans la « **réconciliante** ».

3^e Ronde et + :

- Dans le « **championnat** », tant et aussi longtemps que les équipes gagnent leurs parties, ils restent dans cette catégorie jusqu'à ce qu'il ne reste que deux équipes, lesquelles se battent pour l'**or** et l'**argent**.
- Les équipes perdantes du « **championnat** » terminent le tournoi dans la « **désolante** » et se battent pour la médaille de **bronze**. S'il n'y a pas de « **désolante** », les gagnants de la catégorie A de la « **consolante** » auront le **bronze**.
- La catégorie « **consolante** » se divisera en 2 catégories : **A et B**. Le gagnant de la « **consolante A** » remportera la médaille de **bronze** s'il n'y a pas de **désolante** ou la 4^e position s'il y a une **désolante**. Le gagnant de la « **consolante B** » sera invité, en tant que 4^e position, aux compétitions provinciales s'il n'y a pas de **désolante**, sinon il remporte une médaille participation.
- Les joueurs de l'équipe gagnante de la « **réconciliante** » remportent des médailles participation.

Éléments à considérer :

- Ce sont des parties de 13 points.
- On ne tient pas compte des points « pour » et des points « contre », seules les victoires comptent.
- Les équipes sont assurées d'un minimum de trois parties. Par contre, les équipes qui gagnent toutes leurs parties peuvent jouer jusqu'à cinq parties.
- Les trois équipes médaillées auront la priorité pour représenter le regroupement régional aux compétitions provinciales.