

## PÉTANQUE ATOUT

### 1- PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

- Le jeu de pétanque atout se pratique par équipe de 5 joueurs, dont 1 capitaine.
- Une partie complète dure 5 manches. Une manche additionnelle (SA) permet de briser une égalité (l'organisation déterminera au début du tournoi le nombre de manches et le bris d'égalité en fonction des inscriptions).
- Chaque joueur doit lancer 3 boules par manche, donc 15 boules par partie sans prolongation ;
- Les boules de pétanque doivent rouler dans les trous de la cible où les points sont préalablement indiqués, afin de compter le plus grand nombre de points possible. Ce jeu est la combinaison de 3 jeux : pétanque, quilles et 500.

### 2- MATÉRIEL

- Le jeu de pétanque atout officiel comporte 17 trous :
  - 4 trous de 4 points (les piques)
  - 4 trous de 6 points (les trèfles)
  - 3 trous de 8 points (les carreaux) o 3 trous de 10 points (les cœurs) o 1 trou de 15 points
  - 2 trous de moins 5 points
- Chaque joueur dispose de 3 boules de pétanque. 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.
- Dans le cadre des Jeux régionaux et provinciaux, le matériel est fourni par l'organisation. Toutefois, il est permis d'utiliser le matériel du joueur pourvu qu'il soit conforme aux normes d'utilisation usuelles de son sport. En cas de non-conformité le joueur devra utiliser le matériel de l'organisation ou d'un autre joueur qui utilise du matériel conforme.

### 3- PLATEAU

- Le joueur doit avoir une zone libre de 4 pieds (1,11 m) derrière et autour de lui, à partir de la ligne de jet ;
- La ligne de jet est située à 21 pieds (6,40 m) mesurée à partir des pattes de la cible ;
- La ligne de jet a une largeur de 1 pouce (2,5 cm) et une longueur de 2 pieds (61 cm) et elle est centrée par rapport à la cible ;
- Une ligne est tracée à 4 pieds de la ligne de jet. Si une boule rebondit après cette ligne, elle ne comptera pas.
- L'allée est déterminée par l'espace situé entre la ligne de jet et la cible. Elle doit être libre de tout obstacle et fabriquée du même matériau, afin de faciliter le roulement des boules de pétanque ;
- La cible est séparée du mur arrière par 1 pied minimum (30 cm), et d'autres jeux (ou obstacles) sur ses côtés par 4 pieds minimum.

### 4- DÉROULEMENT

- Pour déterminer qui commence à jouer, on procède au tirage au sort. L'ordre dans lequel les joueurs lanceront lors de la première partie doit être conservé jusqu'à la fin de la partie ;
- Le joueur prend place devant la cible, derrière la ligne de jet sans la dépasser, ni la toucher, puis lance une à une ses 3 boules en les faisant rouler comme des boules de quilles. L'officiel fait ensuite le compte puis retire les boules de la cible. C'est maintenant au joueur adverse à s'exécuter.

### 5- POINTAGE

- Le calcul des points s'effectue en additionnant ou en soustrayant les points indiqués pour chaque trou de la cible.
- Une boule qui tombe dans le dalot ne donne aucun point.
- L'atout double la valeur des trous de cette sorte.
- L'atout change à chaque manche selon l'ordre suivant : 1re manche pique ; 2e trèfle ; 3e carreau ; 4e cœur ; 5e sans atout.
  - Lors de la 5<sup>e</sup> manche, « sans atout » signifie que la valeur de tous les trous est doublée (même le +15 et les -5).
- En cas d'égalité, on jouera une manche supplémentaire sans atout jusqu'à ce que l'égalité soit brisée (sauf indication contraire au début du tournoi par les officiels).

## 6- FAUTES ET PÉNALITÉS

- Tout lancer illégal sera immédiatement annulé ;
- Si une boule revient dans l'allée, elle est retirée avant le prochain lancer ;
- Si une boule touche le coussin du dalot, elle n'est plus bonne, même si elle revient ;
- Toute boule tombée (ou échappée) dans l'allée devant la ligne de jet est considérée jouée.

## 7- PARTICULARITÉS FADOQ

- Une équipe a droit à un (1) temps mort de 10 minutes par partie, autorisé par l'officiel.
- Par souci d'accessibilité, il est permis d'utiliser les tiges aimantées pour ramasser ses boules.

### **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.