Boulodrome des Deux Rives

Pour le plaisir
de la pétanque intérieure

Règlements liés à la pratique de la pétanque intérieure

JANVIER 2024

Lexique

La pétanque
Le jeu de la pétanque consiste à lancer la boule le plus près du cochonnet afin de marquer des points.

Cochonnet
La petite boule en bois, d'un diamètre entre 25 et 35mm, et, depuis quelques années, le cochonnet en bois contenant une pièce métallique à l'intérieur est accepté de même qu'en résine de plastique afin de faciliter son ramassage. Cependant, ceux entièrement métallique sont prohibés de même que ceux fait maison avec vis.

Boules
Les boules 100% en métal ont, idéalement, un diamètre entre 7,05cm et 8cm et un poids entre 650gr et 800gr.

Partie
Une partie de pétanque se joue en plusieurs manches et se termine lorsque le total des points atteint le chiffre 13.

Manche
Phase d'une partie de pétanque qui se termine lorsque les deux équipes ont joué toutes leurs boules.
Il n'y a pas de nombre de manches précis en pétanque.

Quatre configurations possibles :

1. **Tête-à-tête** ou **Duel**, est une partie de pétanque composée de deux joueurs adversaires avec **3** boules chacun.

2. **Doublette** : Est une équipe formée de deux joueurs avec **3** boules chacun. (maximum de six boules par équipe)
   - **(**Tout joueur **peut** lancer consécutivement ses trois boules ou en alternance selon le désir, accepté, de chacun.)

3. **Triplette** : Est une équipe formée de trois joueurs avec **2** boules chacun. (maximum de six boules par équipe)

4. **Lorsqu'une triplette joue contre une doublette,** cette dernière équipe a deux boules de plus, pour un maximum de six boules par équipe. Ces deux boules du « fantôme » sont partagées entre chacun des deux joueurs, à savoir une seule pour chacun.**(**Tout joueur de cette équipe avec boule additionnelle **peut** lancer consécutivement ses trois boules ou en alternance selon le désir, accepté, de chacun.)

Tirer
Le tir est direct et fort pour frapper la boule de l'adversaire pour la déplacer.

Pointer
Pointer consiste à lancer la boule de sorte qu'elle arrive aussi près que possible du cochonnet.

Ici au Boulodrome, tous les joueurs peuvent tirer ou pointer en tout temps.
Ils jouent amicalement et lancent leurs boules.

A. Principes de la discipline

- C’est un jeu d’équipe où il s’agit de placer les boules le plus près du cochonnet.

- Les équipes sont choisies au hasard et contiennent 2 à 3 joueurs, dont un capitaine. Dans le cas où nous n’avons qu’un seul capitaine, ce dernier verra à occuper **seul** le terrain et à déterminer la boule la plus rapprochée du cochonnet et ce, en toute impartialité, donc sans aucun autre conseil ou commentaire. Tout autre joueur de l’équipe adverse peut aussi, **ponctuellement**, faire office de capitaine.

- Chaque équipe a 6 boules à mettre en jeu. En tout temps, les boules non jouées doivent être sur le porte-boules et non pas dans les mains des joueurs. Si les boules adverses sont à égale distance du but et que la manche est finie, la manche est nulle.

- Le cochonnet est lancé au début de chaque manche pour déterminer l’emplacement des boules. Pour que ce cochonnet lancé par un joueur soit valable, il faut qu'il soit entre 6 et 10 mètres du cercle. Le lancer du cochonnet par un joueur d'une équipe n'implique pas qu'il soit dans l'obligation de jouer le premier. Le cochonnet doit être à 1 mètre de l’autre cochonnet.

B. Déroulement

1. Le capitaine et ses joueurs peuvent se consulter, mais seul le capitaine prend la décision.

2. Les capitaines procèdent par tirage pour déterminer laquelle des deux équipes débute.

3. Le joueur de l’équipe, tiré au hasard, débute dans un cercle d’un diamètre entre 35 à 50cm à l’une des extrémités du terrain. Ce cercle doit demeurer en place et nul autre ne peut le déplacer lors de la manche.

4. Le cochonnet est lancé et jouable à n’importe quelle distance du câble :
   - Pour qu’il soit valable, il faut que la distance entre le cochonnet et le bord le plus rapproché du cercle soit comprise entre 6 et 10 mètres et que le cochonnet soit visible du cercle.
   - Des collants de couleurs indiquent les distances autorisées
     - ✓ Côté marqueurs – collant rouge
     - ✓ Côté des bancs d’église - collant vert
   - Si le cochonnet n’est pas bon, le capitaine (ou un joueur de l’équipe adverse le met en jeu)
   - Le joueur qui lance le cochonnet n’est pas obligé de jouer le premier.

5. Les pieds du joueur doivent rester immobiles dans le cercle jusqu’à ce que sa boule soit sur le sol.

6. Le joueur lance ensuite sa première boule en essayant de la placer le plus près possible du cochonnet.

7. Un joueur de l’équipe adverse rentre alors dans le cercle et essaye de lancer sa boule le plus près du cochonnet que la boule de son adversaire ou de chasser cette dernière. La boule la plus proche du cochonnet mène le jeu.

8. S’il réussit, c’est à un joueur de l’équipe adverse de rejouer. S’il ne réussit pas, les joueurs de son équipe jouent leurs boules jusqu’à ce qu’ils reprennent le point ou qu’ils n’aient plus de boules à jouer.

9. Quand une des équipes n’a plus de boules en main, les joueurs de l’autre équipe jouent celles qui leur restent, essayant de les placer le plus près possible.

10. Quand les deux équipes n’ont plus de boules, on compte les points. Une équipe marque autant de points qu’elle a de boules le plus près du cochonnet que celles de l’adversaire. C’est la fin de la manche.

11. L’un des joueurs de l’équipe gagnante place le cercle où il veut dans les limites déterminées et lance alors le cochonnet. Lors de la manche et considérant que plusieurs boules se ressemblent, le joueur qui doit lancer sa boule peut aller voir de plus près sur le terrain l’emplacement des boules.

12. Avant chaque lancer, un membre de l’équipe ou le joueur lui-même peut boucher 1 trou. Le nivelage du terrain peut être fait avec le râteau entre les parties seulement et non les manches.

Adoptés le 19 décembre 2023 en Conseil d’administration

C. Pointage

1. Les parties se jouent en 13 points.

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

3. Au moment de mesurer un point, il est permis de déplacer après les avoir marqués, les autres boules et les obstacles situés entre le cochonnet et les boules à mesurer. À la suite de la mesure, les boules et les obstacles doivent être remis à leurs places.

4. La décision de mesurer un point incombe au capitaine qui, s'il le désire, peut mesurer en tout temps.

5. Peu importe le rang des boules à mesurer et le moment dans une manche, un officiel ou un capitaine d'une autre équipe peut être consulté et sa décision est sans appel.

6. Les mesures doivent être faites avec des instruments appropriés. Peu importe la distance entre la boule la plus proche et le cochonnet.

7. À la fin d'une manche, 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.

8. Seuls les capitaines sont présents sur le terrain lors de la mesure. Les joueurs demeurent à l'extrémité du terrain.

9. Les mesures se font entre les extrémités du cochonnet et la boule.

10. Si deux boules sont à égale distance du cochonnet, le dernier joueur ou équipe rejoue, en alternance d'équipe (si toujours égale).

D. Fautes et pénalités

1. Si une boule est déplacée par accident, elle peut être remise en place en accord avec les deux capitaines.

2. On ne peut pas lancer des boules pour des essais pendant une partie.

3. Les boules qui sortent des limites du terrain (cordes) ou qui touchent à une bande sont retirées du jeu.

4. Aucune boule en terrain autorisé ne peut être annulée sous prétexte que la boule la plus proche est trop loin.

5. Si le cochonnet est déplacé par accident par un joueur, un spectateur, une boule, un cochonnet provenant d'autre jeu ou tout autre objet mobile, il est remis à sa place avec l'accord des deux capitaines.

6. Si le cochonnet est déplacé au cours d'une manche par un lancer et reste dans le terrain ou sur les lignes du terrain, il est valable. Dans le cas où le cochonnet sort du terrain délimité et qu'il reste des boules à chaque équipe, la manche est considérée comme nulle. Le cochonnet est alors relancé par l'équipe qui l'avait lancé à la manche précédente.

7. S'il reste des boules à une seule équipe, celles-ci sont calculées comme des points.

E. Interdictions

- Il est défendu de fumer.
- Les boissons alcoolisées ne sont pas permises.
- Les contenants en verre ne sont pas permis.
- Par mesure de sécurité, le port de souliers fermés est obligatoire.
- Les bottes d'hiver ne sont pas permises. Le changement est obligatoire.
- Le Boulodrome des Deux Rives se réserve le droit de disqualifier une équipe ou un joueur pour un manquement aux règles de jeu liés à la pratique.

Code de conduite

Ce code de conduite a pour objectif de présenter les valeurs communes visant à préserver une saine ambiance au sein du Boulodrome des Deux Rives. Le joueur de pétanque cherche avant tout à passer un moment convivial avec les autres joueurs et à participer à un jeu où se mêlent le plaisir et la bonne humeur.

Règle 1 - Respect des règles du jeu

Les règles de jeu du Boulodrome des Deux Rives sont inspirées des règlements de jeu officiel de la Fédération de Pétanque du Québec. En cas de litige, les règles du jeu du Boulodrome des Deux Rives s'appliquent. Ces règles ont pour but d'éviter toute interprétation.

Règle 2 - Organisation des équipes et dispositions particulières

- La formation des équipes est toujours fonction du logiciel qui détermine les équipes au hasard. La formation de départ, déterminée par le logiciel et au hasard, demeure la même pour les trois parties afin d'éviter de longs temps d'attente.

- Advenant que 2 allées terminent dans les mêmes temps, les joueurs peuvent changer d'équipe adverse, où encore, interchanger les joueurs et ce, suite une décision des joueurs concernés.

- Aucune remise en question par quiconque n'est tolérée.

<u>Organisation des parties :</u>

- À leur arrivée les intéressé(e)s à participer à la pratique de pétanque doivent aviser s'ils désirent jouer que deux parties au lieu de trois, par contre le coût demeure 2$.

- Si plusieurs se manifestent pour jouer seulement 2 parties, la planification sera faite pour 2 parties tout en respectant le point de règle 2.

- Lorsque les parties se terminent ceux qui désirent continuer à jouer se regroupent et jouent si l'horaire le permet.

- En fonction du nombre de joueurs, les équipes sont organisées en doublettes ou triplettes.

- Les joueurs qui auraient préférence à ne jouer qu'entre amis ou connaissances peuvent s'organiser pour former des équipes entre eux. Ils devront toutefois informer le responsable à leur arrivée et utiliser les allées 8, 9 et 10.

Règle 3 - Valeurs liées à la participation des joueurs

- **Respect, amabilité et patience** : Considérer ses adversaires ou ses partenaires avec égard et rester courtois. Faire preuve de coopération et de bienveillance.

- **Tolérance et humilité :** Respecter les opinions divergentes; accepter les décisions prises d'un commun accord; reconnaître que l'on ne puisse pas être toujours au maximum de sa forme; ne discriminer, sous aucun prétexte, un autre membre.

Règle 4 - Comportements inappropriés et antisportifs

- **Langage :** Ne pas narguer ou provoquer l'adversaire dans le but de le faire sortir de ses gonds; mentionner à haute voix la maladresse d'un adversaire ou d'un partenaire; tenir un langage grossier, injurieux ou menaçant.
- **Entrave au jeu** : Veiller à ne pas gêner le joueur en action par des gestes, des positions, des déplacements ou des paroles. Ne pas truquer délibérément le tirage des équipes ou tricher lors d'une partie. Ne pas refuser de serrer la main d'un adversaire ou d'un partenaire à la fin d'une partie.

Règle 5 - Règlement à l'amiable de tout litige

En cas de litige entre deux ou plusieurs joueurs, celui-ci devrait être réglé à l'amiable. Les joueurs non concernés par ce litige devraient aider, si nécessaire, à orienter les joueurs impliqués vers une solution amicale.

Règle 6 - Sanctions éventuelles du non-respect du code de conduite

Dans le cas de violation répétitive et délibérée, un avertissement écrit sera adressé au joueur. Au second avertissement écrit, le Boulodrome des Deux Rives pourra décider s'il y a lieu de suspendre le joueur pour une période à déterminer. Dès le troisième avertissement au même joueur, celui-ci peut faire l'objet d'une exclusion.

Acceptation du code de conduite

Lors d’une adhésion ou d’un renouvellement au Boulodrome des Deux Rives, le membre ou toute autre personne qui participe aux activités du Boulodrome des Deux Rives, s'engage à lire et à respecter le code de conduite.

Adoptés le 19 décembre 2023 en Conseil d’administration