

# Règlement du concours de pétanque « la Mondialette », organisé du 19 au 21 Avril 2018 à l'Axone de Montbéliard (Grande salle)

## Principe du jeu

La pétanque, en triplète, est un sport qui oppose 2 équipes, de 3 joueurs. Chaque équipe dispose de 6 boules, réparties équitablement entre chaque joueurs (2 boules chacun).

### Déroulement du jeu :

Le premier à jouer trace un cercle au sol et jette le cochonnet à une distance comprise entre 6 et 10 mètres du cercle. Puis, il joue sa boule en essayant de l'amener le plus proche possible du but. L'équipe adverse joue à son tour : elle peut également pointer et essayer de placer sa boule plus proche encore du cochonnet, ou tirer, ce qui consiste à lancer sa boule sur la boule adverse de façon à la chasser.

On regardera ensuite à quelle équipe appartient la boule la plus près du cochonnet (mesurer si besoin). L'équipe qui a la boule la moins proche doit jouer la boule suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de boules à jouer. On dit alors que la mène est finie, et on compte les points, c'est-à-dire le nombre de boules les plus près du bouchon appartenant à la même équipe. Celle-ci marque ses points et jette le cochonnet pour commencer une nouvelle mène. La partie se termine lorsqu'une équipe arrive à 13 points, ou lorsque le temps imparti est écoulé (45Min). L'équipe ayant le plus de point remporte la partie.

### Quelques infos :

- ✓ Les participants apportent **leur propre matériel** (*boules, cochonnets, mètre*) pour jouer (soit 6 boules par équipe)
- ✓ Contrôle des inscriptions **1h avant le début de votre session, une heure minimum avant** : se présenter à la table arbitrale et récupérer un règlement et une fiche de résultats
- ✓ Début des sessions à **15h30, 18h00, 20h30** : se présenter **10 minutes avant** sur le terrain de jeu correspondant
- ✓ Parties à **temps limité (45min)** ou en **13 points**
- ✓ A l'issue de chaque partie, noter les résultats sur la feuille de match.

## I- Dispositions générales

Les équipes sont réparties en groupes de 3 équipes distribuées aléatoirement. Chaque équipe joue contre toutes les équipes de son groupe, soit 2 matchs par groupe (phases de poules). Le premier de chaque groupe participe à la phase finale. Ces phases finales se jouent par élimination directe à partir de samedi 11h.

Les équipes éliminés pendant les phases de poules doivent s'inscrire à la table arbitrale pour participer aux consolantes qui auront lieu le samedi (inscription gratuite pour les consolantes).

## **Remarques importantes**

**1/** Avant le début du tournoi, chaque équipe doit venir se présenter à la table arbitrale et récupérer la feuille de match. Sur cette fiche est donnée les informations suivantes nom du groupe, numéros des terrains, noms des équipes du groupe, répartition des différents matchs du groupe avec un horaire de début (à titre indicatif) et le tableau des points.

Chaque équipe joue toutes ses parties de groupe sur le terrain qui lui est attribué au démarrage du tournoi. A l'issue des matchs, chaque équipe remplit la feuille de match et se présente à la table arbitrale à la fin du tout dernier match pour la rendre.

**2/** Une partie commence au coup de sifflet et se termine au coup de sifflet, pour une durée limitée. La partie se termine avant la fin du temps réglementaire si une équipe atteint ou dépasse 13 points après avoir lancé toutes les boules.

Si au coup de sifflet de fin de partie, durant la dernière mène, il reste des boules à lancer, celles-ci doivent être lancées pour clôturer la partie.

Si toutefois il y a égalité au moment du coup sifflet de fin de partie (même après avoir achevé la dernière mène), deux cas se présentent :

- Durant les phases de poules : la partie s'arrête
- Durant les phases finales : les différentes parties devront continuer jusqu'à avoir un vainqueur.

**3/** Les finales se joueront en 13 points à partir du deuxième tour des finale (sans limite de temps). Le premier tour sera limité à 45min.

**4/** Durant les phases de poules, le classement des équipes dans chaque groupe se fait

- En premier lieu
  - Partie gagnée → 3 points
  - Partie nulle → 1 point
  - Partie perdue → 0 point
- En second lieu : le goal average (différence entre le nombre de points marqués et le nombre de points encaissés)
- En troisième lieu : le nombre de points marqués
- En quatrième lieu : le nombre de points encaissés

En cas d'égalité parfaite, afin de départager le premier de chaque groupe, une mène devra être jouée entre les équipes concernées.

**5/** Un tirage au sort intégral est effectué pour les phases finales.

## II- Jeu

### Début du jeu

Les joueurs viennent avec leurs boules, à savoir 6 boules par équipe.

Les joueurs doivent procéder à un tirage au sort pour déterminer laquelle des deux équipes lancera la première le cochonnet.

### Annulation du but (cochonnet) en cours de mène

Le cochonnet est nul dans les cas suivants :

1) Quand, le cochonnet est déplacé en terrain interdit même s'il revient en terrain autorisé. Le cochonnet à cheval sur la limite d'un terrain autorisé est bon. Il n'est nul qu'après avoir dépassé entièrement la limite du terrain autorisé ou la ligne de perte, c'est-à-dire lorsqu'il se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite.

2) Quand, se trouvant en terrain autorisé, le cochonnet déplacé n'est pas visible du cercle. Toutefois, le cochonnet masqué par une boule n'est pas nul. L'arbitre est autorisé à enlever momentanément une boule pour constater si le cochonnet est visible.

3) Quand le cochonnet est déplacé à plus de 12 mètres ou à moins de 3 mètres du cercle de lancement.

4) Quand, en terrains tracés, le cochonnet traverse plus d'un des jeux contigus au jeu utilisé ou sort en fond de cadre.

5) Quand, dans les parties se déroulant en temps limité, le but sort du cadre attribué.

6) Quand le cochonnet est enseveli.

### Attitude des joueurs et des spectateurs durant la partie

Les adversaires ne doivent ni marcher, ni gesticuler, ni rien faire qui puisse déranger le joueur. Seuls ses partenaires peuvent se tenir entre le cochonnet et le cercle de lancement. Les adversaires doivent se tenir au-delà du cochonnet ou en arrière du joueur et, dans les deux cas, de côté par rapport au sens du jeu et à au moins 2 mètres de l'un ou de l'autre. Les joueurs qui n'observeraient pas ces prescriptions pourraient être exclus de la compétition, si, après avertissement de l'arbitre, ils persistent dans leur manière de faire.

### Manque de sportivité

Les équipes qui disputeraient une partie en faisant preuve de manque de sportivité et de respect envers le public ou l'arbitres, seront sanctionnées ou exclues de la compétition.

### Cercle

L'équipe qui lance le cochonnet doit effacer tous les cercles de lancement situés à proximité de celui qu'elle va utiliser.

Les pieds doivent être entièrement à l'intérieur du cercle, ne pas mordre celui-ci et ils ne doivent en sortir ou quitter entièrement le sol que lorsque la boule lancée a touché celui-ci.

### Lancer du cochonnet

Pour que le cochonnet lancé par un joueur soit valable, il faut :

- Que la distance le séparant du bord le plus rapproché du cercle de lancement soit de 6 mètres minimum et de 10 mètres maximum.
- Qu'il soit visible du joueur qui se trouve dans le cercle de lancement.

Si le cochonnet ne respecte pas les conditions requises, l'équipe adverse pourra le placer (à la main) n'importe où sur le terrain de jeu.

**Attention, l'équipe qui a perdu le cochonnet après son premier jet, conserve la priorité pour lancer la première boule.**

Si, au cours d'une mène, le cochonnet est inopinément masqué par un élément perturbateur, ces objets sont enlevés.

Le cochonnet est nul dès qu'il sort entièrement des limites du terrain.

Si, au cours d'une mène le cochonnet est nul, 3 cas se présentent :

- Il reste des boules à jouer à chaque équipe : la mène est nulle (aucun point)
- Les deux équipes n'ont plus de boules en main : la mène est nulle (aucun point)
- Il reste des boules à une seule équipe : cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer

### Obstacle

Il est interdit aux joueurs de supprimer, déplacer ou écraser un obstacle quelconque se trouvant sur le terrain de jeu. Toutefois, celui qui s'apprête à jouer ou l'un de ses partenaires peut boucher le trou qui aurait été fait par la boule jouée précédemment.

### Boules

Une boule est considérée comme nulle après avoir dépassé entièrement la limite du terrain.

### Temps

Dès que le cochonnet est lancé, tout joueur dispose d'une durée maximale d'une minute pour lancer sa boule. Ce délai démarre dès l'arrêt du cochonnet ou de la boule jouée précédemment.

### Points et mesures

La mesure d'un point incombe au joueur qui a joué le dernier ou à l'un de ses partenaires. Les adversaires ont toujours le droit de mesurer après l'un de ces joueurs.

Le point est perdu par une équipe si l'un de ses joueurs, effectuant une mesure, déplace le cochonnet ou l'une des boules litigieuses.

Lorsque les deux boules les plus proches du cochonnet, appartenant chacune à une équipe, sont à égale distance, 3 cas peuvent se présenter :

- Si les 2 équipes n'ont plus de boules, la mène est nulle et le cochonnet appartient à celui qui a marqué la mène précédente.
- Si une équipe est seule à disposer de boules, elle les joue et marque autant de points que de boules finalement plus proches du cochonnet que la boule de l'adversaire la plus proche.
- Si les 2 équipes disposent de boules, il appartient à celle qui a joué la dernière boule de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit gagné par l'une d'elles.

## **III- Pénalités**

Les équipes doivent être présentes 10 minutes avant le lancement de la première partie.

5 minutes après le lancement d'une partie, l'équipe absente du terrain de jeu est déclarée vaincue par forfait pour cette partie.

## **IV- Réclamations**

Tout cas non prévu par ce règlement est soumis à l'arbitre et à la table arbitrale. Les décisions prises alors sont sans appel.