

Tout joueur de pétanque lorsqu'il participe à une compétition, doit se comporter face adversaires, aux arbitres et responsables de la compétition de manière à ne pas nuire au bon déroulement de la compétition et à l'éthique de la pétanque

- d'employer un langage injurieux
- de poser des gestes obscènes ou disgracieux
- de refuser de se plier à la décision d'un arbitre
- de tricher de quelque façon que ce soit
- de faire usage de violence physique
- d'endommager la propriété d'autrui
- de refuser de jouer pour un capitaine désigné
- de refuser de jouer avec un joueur désigné
- de manquer de respect envers les autres joueurs
- de manquer de respect envers son capitaine

#### Règlements

- Si la formation des équipes est déjà en cours, pour le tournoi, aucun joueur ne sera accepté après 12.30 h
- Les responsables de tournoi se réservent le droit de nommer les capitaines s'il en manque
- Le capitaine dirige le jeu et est la seule personne autorisée à mesurer
- Seuls les capitaines doivent être au milieu du terrain et décider quelles boules sont bonnes (points), les joueurs, eux, doivent respecter leurs décisions.
- Lorsqu'un capitaine demande un arbitre, il faut remercier, et respecter sa décision qui est sans appel et les 2 capitaines doivent être d'accord sur le choix de l'arbitre.
- À l'exception des 2 capitaines, personne ne doit se tenir sur le terrain
- On traverse le terrain seulement à la fin de la mène (à cause des accidents possibles)
- Les tournois seront joués selon la formule 1 capitaine et 2 joueurs à la pige.
- Les parties se jouent en 13 points.
- Le capitaine a la responsabilité de marquer ses points
- Chaque joueur doit posséder 2 boules identiques
- Pour le lancer du cochonnet ou de la boule, le joueur doit se placer sur la plaque de lancement, et garder ses pieds à plats sur la plaque jusqu'à ce que sa boule touche le sol, s'il y a transgression à ce règlement, le capitaine doit aviser le joueur fautif.
- Le lancer du cochonnet est tiré au hasard au début de chaque partie.
- Si le lancer du cochonnet est trop court ou trop long, le capitaine adverse peut le placer où il veut, cependant le lancer de la première boule revient à l'équipe de départ. Le lancer du cochonnet est valable si la distance est entre 6 et 10 mètres. Lorsqu'une boule ou cochonnet est à cheval sur la corde, c'est la plus grosse partie qui dépasse cette corde qui est considérée comme bonne.
- Si le cochonnet traverse la corde, la mène est terminée, si les 2 équipes ont des boules en mains, il n'y a pas de points, si une seule équipe possède des boules en mains, elle compte autant de points qu'il lui reste de boules.
- Le cochonnet est bon n'importe où (près de la corde ou non)
- Limite du terrain : le cochonnet et les boules sont en jeu si le cochonnet ou les boules sont en avant de la plaque. Aussitôt que le cochonnet touche à la plaque, la mène est terminée et si une boule touche à la plaque celle-ci est retirée du jeu. Voir le schéma



Les Zones à côté et derrière la plaque sont des zones nulles

Les boules et le cochonnet doivent être complètement sortis des limites pour être déclarés nuls

- Si un joueur tombe malade ou s'en va alors que la partie en cours n'est pas terminée, son équipe, qui est réduite à 2 personnes, aura seulement 5 boules pour jouer le reste du tournoi
- Chacune des situations critiques sera analysée cas par cas par les responsables
- En cas de pluie, les responsables du tournoi décideront à quel moment le tournoi sera suspendu. S'il y a arrêt on remboursera les joueurs : par contre, si le tournoi tire à sa fin, il est possible que les responsables répartissent les bourses de façon équitable

Bonne saison à tous, ayez du plaisir à jouer

Pétanque Contrecœur (FADOQ)