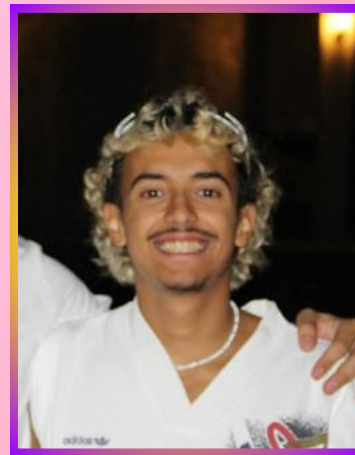


PÉTANQUE

Référent:



Nathan BETTON

nathan.betton@entpe.fr

Infrastructure:

Terrains de pétanque UFRAPS - La Doua

Déroulé de 9h à 17h maximum

Équipes et matériel

Chaque équipe est composée de 2 joueurs, et chaque joueur dispose de 3 boules. Le tournoi compte 16 équipes réparties en 4 poules de 4 équipes chacune. Les joueurs peuvent amener leur propre jeu de boules, ils devront prévenir l'organisation au moment de l'inscription.

Durée des matchs

Chaque match doit être joué dans un délai imparti de 20 minutes. Si une équipe atteint 13 points avant la fin de ce temps, elle remporte le match.

Les règles qui s'appliquent sont celles de la FFP:

Le cercle de lancement doit être tracé (ou posé) à plus de 1 mètre de tout obstacle et à au moins 1,50 mètre d'un autre cercle de lancement utilisé ou du but d'une autre partie. Les pieds doivent être entièrement à l'intérieur du cercle, ne pas mordre sur celui-ci et ils ne doivent en sortir ou être entièrement décollés du sol que lorsque la boule lancée a touché celui-ci. Aucune autre partie du corps ne doit toucher le sol à l'extérieur du cercle. Si un joueur ramasse le cercle alors qu'il reste des boules à jouer, le cercle est remis en place mais seuls les adversaires sont autorisés à jouer leurs boules. Que la distance le séparant du bord intérieur du cercle de lancement soit de 6 mètres minimum et 10 mètres maximum. Que le but soit à au moins 50cm de tout obstacle, de la ligne de fond de jeu et 1,50 mètre d'un cercle ou d'un but utilisé. (Note : il n'est requis aucun minimum vis-à-vis des lignes de séparation de jeu ou des lignes de perte sur le côté des jeux)



Si, au cours d'une mène, le but est nul, trois cas se présentent :

1. Il reste des boules à jouer à chaque équipe : la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.
2. Il reste des boules à une seule équipe : cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.
3. Les deux équipes n'ont plus de boules en main : la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.

Toute boule est nulle dès qu'elle passe en terrain interdit. Une boule à cheval sur la limite d'un terrain autorisé est bonne.

La mesure d'un point incombe au joueur qui a joué le dernier ou à l'un de ses coéquipiers.

Les adversaires ont toujours le droit de mesurer après l'un de ces joueurs.