

Règlements spéciaux de Pétanque

Le but (le cochonnet)

La distance entre le but et le bord le plus rapproché du cercle doit être comprise entre 6 mètres et 10 mètres.

Le but doit être visible du cercle.

Après 3 jets consécutifs par une même équipe, si le but n'est toujours pas valable, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de 3 essais. L'équipe, qui a perdu le contrôle après les 3 premiers essais, conserve la priorité pour lancer la première boule.

Que le joueur qui lance le but n'est pas obligé de jouer le premier.

Par contre, un joueur qui s'apprête à jouer ou l'un de ses partenaires, **peut boucher un seul trou** fait par une boule précédente.

Lors du début des compétitions et pour toute la durée, il est interdit d'enlever quoi que ce soit sur le terrain avant de lancer le but ou les boules.

Si le but est déplacé en raison du vent ou accidentellement par un joueur, un spectateur, une boule provenant d'un autre jeu, il est remis à sa place à condition qu'il ait été marqué.

En toute circonstance, les capitaines peuvent se mettre d'accord, sinon aucune réclamation n'est admise pour des boules ou des buts non marqués.

La distance entre les cordes et le but sur le premier lancer doit être de 12 pouces. Lors de tournois spéciaux, la Direction se réserve le droit de changer la distance.

Une boule ne peut pas être rejouée, à moins qu'elle ait été déviée ou arrêtée involontairement par une boule ou un but provenant d'un autre jeu. Une boule déviée ne peut être rejouée si elle est déviée après avoir dépassé le but.

Les Boules

On ne peut pas lancer une boule pour essai pendant une partie.

Une boule qui sort des cordes, des lignes est considérée comme morte. Seuls les capitaines peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancer. Les autres joueurs doivent se tenir en arrière du cercle. Pendant qu'il joue, un capitaine peut être remplacé par un de ses joueurs. QUAND UNE ÉQUIPE JOUE, ils peuvent faire un caucus avant de jouer et rester sur le terrain en arrière du but, mais quand l'équipe adverse joue, ils devront se retirer sauf le capitaine.

Les cerceaux

Au début d'une partie, les joueurs placent le cercle au centre. Celui qui gagne la mène peut mettre le cerceau entre le centre et le côté où le but était à la mène initiale. Dans l'autre sens, on ne dépasse pas les lignes rouges sur les cordes. La distance de 6 mètres doit être respectée entre le cerceau et le but. Les pieds du joueur ne doivent pas dépassés le contour du cercle.

Les Points

Il est interdit de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène.

Pour la mesure d'un point, il est permis de déplacer, après les avoir marquées, les boules et les obstacles situés entre le but et les boules à mesurer. Par la suite, les boules doivent être remises à leur place.

La décision de mesurer un point incombe au capitaine de la dernière boule jouée. Les adversaires ont toujours le droit de mesurer après.

Quel que soit le rang des boules à mesurer et le moment dans une mène, un arbitre peut être consulté et **sa décision est sans appel.**

Le point est perdu pour une équipe si l'un de ses joueurs effectuant une mesure déplace le but ou l'une des boules.

Si au cours d'une mène, le but sort du terrain délimité et qu'une seule des deux équipes a encore des boules à jouer, celle-ci marque autant de points qu'il lui reste de boules à jouer. Si les deux équipes ont des boules à jouer, la mène est annulée.

Pénalités

DANS LE CAS OÙ UN JOUEUR NE RESPECTERAIT PAS LES RÈGLES OU FERAIT PREUVE DE MANQUE D'ESPRIT SPORTIF, IL EST PASSIBLE DES SANCTIONS SUIVANTES :

- *Avertissement;
- *Annulation de la boule jouée ou à jouer;
- *Annulation des deux boules;
- *Disqualification du joueur fautif;
- *Disqualification de l'équipe fautive;
- *Disqualification des deux équipes fautive en cas de connivence;
- *Des sanctions peuvent être imposées **par un arbitre ou par le ou les responsables du tournoi.**

L'APPLICATION DE SES RÈGLEMENTS EXIGE DE L'ESPRIT SPORTIF, DE LA COURTOISIE, DU RESPECT ET UN BON JUGEMENT DE LA PART DES ÉQUIPES ET DES CAPITAINES.

La Direction