

1. REGLEMENTS GENERAUX

En tout temps, lors des compétitions, les compétiteurs doivent respecter les bénévoles spécialisés.

2. PRINCIPE DU JEU

Le jeu de pétanque atout se pratique par équipe de cinq joueurs. Il s'agit de lancer des boules de pétanque dans les trous de la cible où les points sont préalablement indiqués, afin de compter le plus grand nombre de points possibles.

3. L'AIRE DE JEU

Le joueur doit avoir une zone libre de quatre pieds (1,22 m) derrière et autour de lui à partir de la ligne de lancer. Cette ligne de lancer est située à une distance de 21 pieds (6,40 m) mesurée à partir des pattes de la cible. La ligne de lancer doit être centrée par rapport à la cible. La cible est disposée de manière à ce qu'il existe une distance minimum de 1 pied (30,48 cm) entre le jeu et le mur arrière. Une distance minimum de 4 pieds entre chaque jeu est requise pour placer cinq chaises de chaque côté de l'allée de lancer de façon à ne pas nuire au déroulement du jeu.

4. L'EQUIPEMENT

- La cible.
- Les boules de pétanque doivent être en métal et avoir un diamètre compris entre 7.05 cm (minimum) et 8 cm (maximum). Les boules doivent avoir un poids selon les normes reconnues par la Fédération canadienne de la pétanque.

5. REGLES DU JEU

1. On procède par tirage au sort pour déterminer quelle équipe commencera à jouer. *Le gagnant décide s'il joue premier ou deuxième.*
2. L'ordre des joueurs est déterminé dans l'équipe avant la première manche. Cet ordre sera le même jusqu'à la fin du tournoi.
3. Le joueur prend place devant la cible à la ligne de lancer et doit respecter la ligne (ne pas y toucher). Le non respect de la ligne entraîne automatiquement l'annulation du lancer et une pénalité de 5 points. S'il reste une ou deux boules, vous les jouez.
4. Chaque joueur dispose de trois boules de pétanque qu'il doit lancer l'une à la suite de l'autre, en les faisant rouler à la façon du jeu de quilles. Toutes les positions, pour lancer une boule, sont acceptées.
5. Pour une partie complète, chaque joueur doit lancer 15 boules, soit 5 manches de 3 boules chacune.

Jeux des 50 ans et plus

Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine

Pétanque Atout

REGLEMENTS

6. Le joueur lance les trois boules et l'officiel fait le compte puis retire les boules de la cible. C'est maintenant au joueur adverse de s'exécuter.
7. Une boule lancée qui revient dans la zone libre du jeu doit être enlevée au fur et à mesure.
8. Une manche est complète lorsque tous les joueurs de chaque équipe ont lancé toutes leurs boules.
9. Toute boule lancée dans la zone libre sera considérée comme jouée. Une boule échappée mais qui ne dépasse pas la ligne de lancer, n'est pas considérée comme jouée *mais si elle dépasse la ligne de lancer elle est considérée comme jouée.*
10. Le calcul des points s'effectue en additionnant ou soustrayant les points indiqués pour chaque trou de la cible.
11. Le gagnant est celui qui accumule le plus grand nombre de points après cinq manches. En cas d'égalité, on recule d'une manche.
12. Les mêmes directives s'appliquent que l'on joue à l'extérieur ou à l'intérieur.
13. Chaque manche comporte un atout différent et se complète par un «sans atout». L'ordre des atouts est le suivant :
 - 1^{re} manche : pique
 - 2^e manche : trèfle
 - 3^e manche : carreau
 - 4^e manche : coeur
 - 5^e manche : sans atout
- * Le pointage inscrit sur le jeu double selon l'atout de la manche.
- ** Les pointages négatifs et le + 15 ne doublent pas lorsqu'on joue avec un atout.
- *** En sans-atout, tous les pointages doublent.
14. Si la boule frappe au fond du jeu et revient sur le jeu : la boule n'est pas bonne et ne peut compter.
15. Si la boule est retenue par une autre déjà dans un trou, cette deuxième boule ne compte pas.

NB : Le capitaine marque toujours pour l'équipe adverse.