



## REGLEMENTS SPORTIFS ADAPTES

### LA PETANQUE

---

#### → LE MATÉRIEL, LES BESOINS :

- Un terrain, de préférence plat (d'environ 13 à 15 mètres de long)
- Des boules de pétanque
- Former deux équipes : deux contre deux (3 boules chacun) ou trois contre trois (2 boules chacun), ou encore un contre un (3 boules chacun)
- Tracer un cercle au sol (point de départ de la partie)

#### → LE JEU

- Divisions 1 à 3

Pour commencer une **partie de pétanque**, un des joueurs trace un cercle au sol et se place à l'intérieur. A partir de là il lance le **cochonnet**. Le cochonnet doit être visible et se trouver entre 6 et 10 mètres du cercle.

Le joueur qui a lancé le **cochonnet** lance la première boule de manière à être le plus près possible du « but ». Ensuite le joueur adverse essaye à son tour de se placer au plus près du cochonnet en tirant ou en pointant la boule du joueur précédant.

- **Tirer** signifie déplacer la boule adverse pour l'éloigner du cochonnet et prendre le point.
- **Pointer** signifie placer la boule plus près du « but » que la boule de son adversaire.

L'équipe dont la boule est la plus proche du cochonnet remporte le point. L'autre équipe doit alors jouer ses boules pour reprendre l'avantage. Quand une équipe n'a plus de boules en main l'autre équipe doit jouer toutes les siennes.

Une fois toutes les boules lancées, il faut compter les points. L'équipe gagnante marque un point pour chaque boule mieux placée (proche du cochonnet) que la meilleure boule de l'équipe adverse.

L'équipe qui marque un ou plusieurs points prend le cochonnet et le relance pour jouer une nouvelle manche. Une partie de pétanque se joue généralement en 13 points gagnants.

- Division 4

La division 4 étant réservée aux joueurs de moindre niveau, les équipes veilleront à ce que les boules soient correctement identifiables

Pour commencer une partie de pétanque, un des joueurs trace un cercle au sol et se place à l'intérieur. A partir de là il lance le cochonnet. Le cochonnet doit être visible et se trouver entre 6 et 10 mètres du cercle.

Le joueur qui a lancé le cochonnet lance la première boule de manière à être le plus près possible du « but ». Ensuite le joueur adverse essaye à son tour de se placer au plus près du cochonnet en tirant ou en pointant la boule du joueur précédant.

Les joueurs lancent

- **Tirer** signifie déplacer la boule adverse pour l'éloigner du cochonnet et prendre le point.
- **Pointer** signifie placer la boule plus près du « but » que la boule de son adversaire.

L'équipe dont la boule est la plus proche du cochonnet remporte le point. L'autre équipe doit alors jouer ses boules pour reprendre l'avantage. Quand une équipe n'a plus de boules en main l'autre équipe doit jouer toutes les siennes.

Une fois toutes les boules lancées, il faut compter les points. L'équipe gagnante marque un point pour chaque boule mieux placée (proche du cochonnet) que la meilleure boule de l'équipe adverse.

Le cochonnet est lancé alternativement entre l'équipe A et B, peu importe le nombre de points gagnés du tour précédent. Lorsque tous les joueurs ont lancé le cochonnet une fois la partie s'arrête. L'équipe qui a le plus de points à la fin de la partie remporte la partie

## → LES FAUTES

- Le cochonnet est lancé en dehors du terrain ou sur la ligne : il peut être relancé
- Une boule sort du terrain : elle est éliminée de la manche

## → **LE COACH**

- Article 1 :

Le coach est responsable du comportement de ses joueurs

- Article 2 :

Le coach peut encourager ou donner des directives à ses joueurs pendant le jeu tant que cela reste dans un esprit sportif et fairplay

## → **LES ARBITRES**

L'éducateur d'une équipe en jeu arbitre activement le match.