



PÉTANQUE
ATOOUT



1 800 544-9058 | www.fadoq.ca

Pétanque atout

Retard de l'équipe:

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition se verra attribuer la conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.

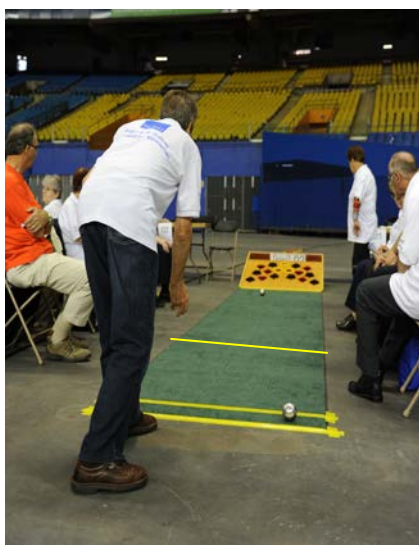
Principe du jeu

Le jeu de pétanque atout se pratique par équipe de 5 joueurs. Il s'agit de faire rouler 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 possible. Ce jeu est la combinaison de 3 jeux : pétanque, quilles et 500.

Ce jeu comporte 17 trous :

- 4 trous de 4 points (les piques)
- 4 trous de 6 points (les trèfles)
- 3 trous de 8 points (les carreaux)
- 3 trous de 10 points (les cœurs)
- 1 trou de 15 points
- 2 trous de *moins* 5 points

Aire de jeu



- Le joueur doit avoir une zone libre de 4 pieds (1,11 mètre) derrière et autour de lui, à partir de la ligne de jet ;
- La ligne de jet est située à une distance de 21 pieds (6,40 mètres) mesurée à partir des pattes de la cible ;
- La ligne de jet a une largeur de 1 pouce (2,5 centimètres) et une longueur de 2 pieds (61 centimètres) et elle est centrée par rapport à la cible ;
- Une ligne à 4pi de la ligne de jet sera indiquée. C'est une zone neutre où la boule ne peut rebondir. Dans le cas de rebond après cette ligne la boule ne comptera pas.
- L'allée est déterminée par l'espace situé entre la ligne de jet et la cible. Elle doit être libre de tout obstacle et fabriquée du même matériau, afin de faciliter le roulement des boules de pétanque ;
- La cible est disposée de manière à ce qu'il existe une distance minimale de 1 pied (30 centimètres) entre elle et le mur arrière, et une distance minimum de 4 pieds entre elle et la ou les autres cibles situées à ses côtés.

Équipement

- La cible : le jeu de pétanque atout officiel ;
- Chaque joueur dispose de 3 boules de pétanque.
- Dans le cadre des Jeux régionaux et provinciaux, le matériel est fourni par l'organisation toutefois, il est permis d'utiliser le matériel du joueur pourvu qu'il soit conforme aux normes d'utilisation usuelles de son sport. En cas de non-conformité le joueur devra utiliser le matériel de l'organisation ou d'un autre joueur qui utilise du matériel conforme.

Règles du jeu

- Pour déterminer lequel des joueurs (ou équipe) commenceront à jouer, on procède au tirage au sort. Les joueurs ou équipes conserveront le même ordre jusqu'à la fin de la partie ;
- L'ordre des joueurs sera déterminé par l'ordre qu'ils ont occupé dans l'équipe au cours de la première manche. Cet ordre sera le même jusqu'à la fin de la partie ;
- Le joueur prend place devant la cible à la ligne de jet sans la dépasser ; cette ligne est située à 21 pieds mesurés à partir des pattes de la cible ;
- Chaque joueur dispose de 3 boules de pétanque qu'il doit lancer l'une à la suite de l'autre, en les faisant rouler **sans rebond** à la façon du jeu de quilles. *Une ligne à 4pi de la ligne de jet sera indiquée. C'est une zone neutre où la boule ne peut rebondir. Dans le cas de rebond après cette ligne la boule ne comptera pas.*
- Tout lancer illégal sera immédiatement annulé ;
- Le joueur lance les 3 boules. Si une de celles-ci revient dans l'aire du jeu, l'officiel la retire avant le prochain lancer. Si une boule touche le fond et revient sur le jeu, elle n'est pas bonne. Une boule qui tombe dans le dalot ne donne aucun point. L'officiel fait ensuite le compte puis retire les boules de la cible. C'est maintenant au joueur adverse à s'exécuter
- Pour une partie complète, chaque joueur doit lancer 15 boules, soit 5 manches de 3 boules chacune ;
- Une manche est complète lorsque tous les joueurs de chaque équipe ont lancé toutes leurs boules ;
- Toute boule tombant dans l'allée située entre la ligne de jet et la cible sera comptée comme jouée
- Le calcul des points s'effectue en additionnant ou en soustrayant les points indiqués pour chaque trou de la cible. Cependant, comme au 500, il y aura des atouts. Pour les 4 premières manches, certains points vont doubler. Lors de la première manche, le pique sera l'atout. Si une boule s'arrête dans un de ces trous, le joueur recevra 8 points au lieu de 4. Les autres trous (trèfle, carreau, cœur, +15 et -5) demeureront inchangés. Lors de la seconde manche, c'est le trèfle qui deviendra atout et qui doublera ses points. Lors de la troisième manche, le carreau doublera et lors de la quatrième manche ce sera le cœur qui doublera ses points. La cinquième manche ainsi que les manches supplémentaires seront sans atout. Lors du sans atout, tous les trous doubleront ainsi que le +15 qui deviendra +30 et les -5 qui deviendront -10 ;
- En cas d'égalité, chaque manche supplémentaire sera jouée sans atout, jusqu'à ce qu'une équipe obtienne plus de points. Cependant, lors des compétitions régionales, les gagnants seront déterminés par le total des points de 3 parties de 5 manches, peu importe s'il y en a des nulles.