



PÉTANQUE

GAGNER À S'AMUSER



Région
des Laurentides



PÉTANQUE

(Rédigé par M. Paul Vielpeau, arbitre national de la Fédération de pétanque du Québec.)

Principe de la pétanque

Il s'agit de placer les boules le plus près possible du but.

Zone de jeu

Le jeu de pétanque se pratique sur tous les terrains, cependant, par décision du comité organisateur ou de l'arbitre, les équipes peuvent être tenues de se rencontrer sur un terrain délimité.

Matériel

- Les boules de pétanque doivent être en métal, avoir un diamètre compris entre 7,05 cm et 8 cm et un poids compris entre 650 grammes et 800 grammes. Il est recommandé d'utiliser des boules de compétition. Elles ont un diamètre et un poids mieux contrôlés. On les reconnaît par la marque, le poids et le numéro de série qui y sont gravés. L'équilibre de ces boules permet un meilleur contrôle.
- Le but est en bois, il a un diamètre compris entre 25 mm et 35 mm. Les buts peints, quelle que soit la couleur, sont autorisés.
- Il est interdit de changer de boules et de but pendant une partie sauf si le but ou une boule sont introuvables ou cassés. Le temps de recherche accordé est de cinq minutes.

Équipe

Dans le cadre des Jeux FADOQ, les équipes sont de trois joueurs.

- Une équipe est composée de trois joueurs (triplette), deux boules par joueur.
- Une équipe est composée de deux joueurs (doublette), trois boules par joueur.
- Le tête-à-tête se joue avec trois boules par joueur.

Début de la partie et déroulement

Les capitaines procèdent **par tirage au sort** pour déterminer laquelle des deux équipes débutera. Le joueur de l'équipe qui débute, trace au sol un cercle à l'une des extrémités du terrain, d'un diamètre mesurant entre 35 cm et 50 cm et situé à deux mètres de tout obstacle et des limites d'un terrain interdit.



Pour que le but lancé par un joueur soit valable, il faut :

- que la distance entre le but et le bord le plus rapproché du cercle soit comprise entre six mètres et dix mètres;
- que le but soit visible du cercle;
- que le but et le cercle soient à deux mètres au minimum de tout obstacle ou de la limite la plus proche du terrain interdit.

Note : Les distances minimales entre le but ou le cercle et le terrain interdit peuvent être ajustées par l'arbitre ou le comité organisateur pour des questions de manque d'espace de jeu.

- Si, après trois jets consécutifs par une même équipe, le but n'est toujours pas valable, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de trois essais. L'équipe qui a perdu le but après les trois premiers jets conserve la priorité pour jouer la première boule.
- Le joueur qui lance le but n'est pas obligé de jouer le premier.

- Lors du début des compétitions et pour toute leur durée, il est interdit d'enlever quoi que ce soit sur le terrain avant de lancer le but ou les boules; par contre, un joueur qui s'apprête à jouer, ou l'un de ses partenaires peut boucher le trou fait par la boule jouée précédemment.

But

- Si le but est déplacé en raison du vent ou accidentellement par un joueur, un spectateur, l'arbitre, une boule ou un but provenant d'un autre jeu, il est remis à sa place à condition qu'il ait été marqué.
- En toutes circonstances, les capitaines peuvent se mettre d'accord, sinon aucune réclamation n'est admise pour des boules ou des buts non marqués.
- Lorsqu'au cours d'une mène le but a été déplacé hors du terrain délimité, la mène se termine. Le but est relancé à la mène suivante du point où il se trouvait lorsqu'il a été déplacé. Si les équipes ne s'entendent pas, c'est l'arbitre qui tranchera.
- Une mène ne peut être annulée parce que la boule la plus près du but est jugée trop loin.

Boules

- Avant de lancer sa boule, le joueur doit enlever de celle-ci toutes traces de boue ou dépôt quelconque.
- Lorsqu'un joueur joue sa dernière boule, il lui est interdit de tenir une boule supplémentaire à la main.
- Une boule jouée ne peut être rejouée, à moins qu'elle ait été déviée ou arrêtée involontairement par une boule ou un but provenant d'un autre jeu.
- On ne peut pas lancer des boules pour essais pendant une partie.
- Une boule qui touche à la limite du terrain est considérée comme bonne. Les boules qui sortiront du terrain seront retirées du jeu.
- Seuls les capitaines peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancer. Les autres joueurs doivent se tenir en arrière du cercle.
- Aucune boule en terrain autorisé ne peut être annulée sous prétexte d'être trop éloignée du but.

Points

- Les parties se jouent en treize (13) points et les finales en quinze (15) points.
- Il est interdit aux joueurs 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 marqués, les boules et les obstacles situés entre le but et les boules à mesurer.
- Suite à la mesure, les boules et les obstacles doivent être remis à leurs places.
- La décision de mesurer un point incombe au capitaine.
- 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.
- Les mesures doivent être faites avec des instruments appropriés. Peu importe la distance entre la boule la plus proche et le but.
- À la fin d'une mène, toute boule enlevée avant le décompte des points est nulle si elle n'a pas été marquée; aucune réclamation n'est admise à ce sujet.



- Le point est perdu pour une équipe si l'un de ses joueurs effectuant une mesure déplace le but ou l'une des boules. Tout corps étranger qui adhère à la boule ou au but doit être enlevé avant la mesure du point.
- 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 de deux boules;
- Disqualification du joueur fautif;
- Disqualification de l'équipe fautive;
- Disqualification des deux équipes en cas de connivence.

Ces sanctions peuvent être imposées par un arbitre ou par le ou les responsables du tournoi.

Esprit sportif et courtoisie

- Les présents règlements abrégés sont extraits des règlements officiels. Ils peuvent ne pas répondre à toutes les situations, en particulier, les plus rares.
- L'application de ce règlement exige de l'esprit sportif, de la courtoisie, du respect et un bon jugement de la part des équipes et des capitaines.

Note : Le texte de ce règlement utilise le genre masculin afin de ne pas alourdir la forme. Cela n'exclut nullement le fait que la pétanque soit pratiquée autant par les femmes que par les hommes.

PÉTANQUE FORMULE DU TOURNOI

Tournoi de type cadrage 5 classes

1^{ère} Ronde

- Chaque équipe affronte une équipe selon l'horaire qui aura été produit au hasard par les organisateurs du tournoi.
- Les gagnants iront dans la classe « **championnat** » et les perdants iront dans la classe « **consolante** ».

2^e Ronde

- Les gagnants du « **championnat** » resteront dans la même catégorie, tandis que les perdants se retrouveront dans la « **consolante** ».
- Les gagnants de la « **consolante** » resteront dans la même catégorie, tandis que les perdants évolueront dans la classe « **réconciliante** ».

3^e Ronde et +

- Dans le « **championnat** », tant et aussi longtemps que les équipes gagnent leurs parties, ils resteront dans cette catégorie jusqu'à ce qu'il ne reste que deux équipes, lesquelles se battront pour la médaille d'**or**.
- Les équipes perdantes du « **championnat** » termineront le tournoi dans la « **désolante** » et se battront pour la médaille d'**argent**.
- La catégorie « **consolante** », quant à elle, se divisera en 2 catégories : **A et B**. Le gagnant de la « **consolante A** » remportera la médaille de bronze, tandis que le gagnant de la « **consolante B** » sera invité, en tant que 4^e position, aux compétitions provinciales.
- Les joueurs de l'équipe gagnante de la « **réconciliante** » auront l'honneur de terminer le tournoi en remportant des parties et se mériteront des certificats.

Éléments à considérer

- Ce sont des parties de 13 points.
- On ne tient plus compte des points « pour » et des points « contre », seules les victoires sont importantes.
- Les équipes sont assurées d'un minimum de trois parties. Par contre, les équipes qui gagnent toutes leurs parties peuvent jouer jusqu'à cinq parties.
- Les trois équipes médaillées auront la priorité pour représenter le regroupement régional aux compétitions provinciales.



RÈGLES ADMINISTRATIVES

CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX FINALES PROVINCIALES DES JEUX FADOQ

Pour être admissible aux Finales provinciales des Jeux FADOQ toute personne doit :

- être membre en règle du réseau FADOQ **et avoir 50 ans et plus au moment des jeux**
- être reconnue comme tels par la branche régionale du réseau FADOQ
- avoir été sélectionnée et inscrite aux jeux par sa branche régionale

CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX JEUX CANADIENS 55+

Pour être admissible aux Jeux Canadiens 55+ toute personne doit :

- être membre en règle du réseau FADOQ
- être reconnue comme tels par la branche provinciale du réseau FADOQ
- être tenante du titre de champion provincial des finales des Jeux FADOQ pour l'année de présentation des jeux Canadiens
- avoir été sélectionnée et inscrite aux jeux par la branche provinciale du Réseau FADOQ

Conditions particulières

Dans l'éventualité où le ou les tenants du titre d'une discipline ne peuvent se présenter aux épreuves canadiennes, le Réseau FADOQ peut choisir à sa discrétion:

- de ne pas envoyer de représentant dans la discipline concernée
- d'offrir prioritairement la place vacante à la personne ou à l'équipe qui détenait la deuxième position lors de la finale provinciale des Jeux FADOQ, ou à défaut d'offrir la place vacante à la personne ou à l'équipe qui détenait la troisième position lors de la Finale provinciale des Jeux FADOQ.

Advenant l'éventualité où une discipline se pratique dans une ou plusieurs régions du réseau, mais que cette discipline ne soit pas présentée aux jeux provinciaux FADOQ, l'individu gagnant ou l'équipe gagnante pourra se présenter aux jeux canadiens 55+ s'il obtient préalablement l'accord du Secrétariat provincial du Réseau FADOQ.

ADMISSIBILITÉ DES PARTICIPANTS

Procédures

- Pour être admissible aux finales provinciales des Jeux FADOQ, une région doit avoir tenu un événement sur son territoire l'année précédente la Finale en conformité avec la réglementation.
- Pour être admissible à la Finale, le participant doit avoir participé et avoir été sélectionné aux Jeux FADOQ régionaux qui précèdent la finale provinciale.
- Pour être admissible à la finale provinciale, le participant doit avoir participé **à une seule finale régionale** dans une même discipline.

Particularités

- Une région qui ne présente pas de Jeux peut conclure des ententes interrégionales avec des régions voisines afin d'intégrer ses athlètes aux jeux.
- Dans ce dernier cas, les athlètes provenant de la région extraterritoriale seront classés selon leur rang et leur région d'origine. (il y aura donc dédoublement des médailles, 3 médailles pour la région d'accueil et trois médailles pour la région extérieure)

INSCRIPTION DES PARTICIPANTS

Procédures

Les modalités d'inscription aux finales provinciales des Jeux FADOQ seront définies par le Réseau FADOQ provincial. Pour être inscrit aux finales provinciales des Jeux FADOQ, un participant doit:

- Être présent pour la durée de sa compétition.
- Avoir participé à la sélection régionale dans le même sport.
- S'inscrire dans un seul sport par bloc soit **am ou pm**
- Se conformer avec la réglementation.
- Respecter la date limite d'inscription.
- Respecter la procédure et les modalités mentionnées ci-dessous.

Modalités

- Un coût d'inscription pourra être exigé et sera sous l'entière responsabilité de la branche régionale.
- Le montant demandé aux participants est fixé par Le Réseau FADOQ provincial. La contribution du participant sera confirmée aux instances régionales 120 jours avant chaque **activité**.
- Les inscriptions à la Finale doivent se faire avec le logiciel SGBDF
- Le nombre d'inscriptions dans chaque discipline ne doit pas dépasser le nombre de participants inscrits dans la réglementation.
- Les inscriptions régionales de toutes les disciplines doivent être remises lors de la date limite du dépôt au Réseau FADOQ provincial.
- Le tout doit avoir été reçu avant 16 h, au plus tard 15 jours **ouvrables** avant la date de début de présentation de la finale provinciale des Jeux FADOQ, au bureau du Réseau FADOQ provincial.
- Chaque région vérifiera ses inscriptions pour la finale provinciale des Jeux FADOQ et en fera l'approbation finale.
- **En cas d'absence d'une équipe, c'est la responsabilité de la région de remplacer une équipe manquante.**

MÉCANISMES DE COORDINATION

Le dossier des finales provinciales des Jeux FADOQ met en présence plusieurs intervenants aux différents niveaux d'organisation. Il est impératif de créer des liens entre les intervenants d'un même niveau et entre le niveau régional et provincial.

Pour s'assurer d'une permanence vis-à-vis le processus continu d'évaluation de la qualité, le Réseau FADOQ a mis en place le **comité défi 50 +**. Ce comité a pour mandat :

- Définir, mettre à jour et voir à l'application des orientations du programme des finales provinciales des Jeux FADOQ.
- Établir les opérations selon les modalités reliées aux orientations.
- Développer et mettre à jour les outils permettant la réalisation du programme.
- Mettre en place des mécanismes de coordination et de concertation auprès des organismes responsables des finales régionales et des fédérations.

- Définir les rôles et responsabilités respectifs des organismes et acteurs responsables des finales régionales, impliqués dans le programme.
- Établir des mécanismes formels d'évaluation **des jeux** et voir à leur application
- Définir les critères du processus du choix des sports.
- Choisir les sports aux programmes
- Recommander le lieu de présentation des finales provinciale
- Dans la mesure du possible, offrir deux niveaux de compétition (récréatif et compétitif)

Ce comité est composition du comité de :

- 1 Conseiller loisir de l'instance provincial
- 1 Administrateur
- 1 directeur général régional
- 1 Conseiller loisir régional
- 1 représentant de la région hôte pour l'année en cours
- 1 représentant de la région hôte pour l'année **suivante**
- 1 Bénévole spécialisé

PROCESSUS D'ACCREDITATION DES PARTICIPANTS AUX FINALES PROVINCIALES DES JEUX FADOQ

Procédures

- Pour faire suite à la vérification et à l'approbation de la liste des inscriptions effectuées par chaque région, le bureau provincial du Réseau FADOQ lance le processus d'accréditation des participants pour les finales provinciales des Jeux FADOQ.
- Pour chaque participant reconnu, une cocarde est préparée et porte minimalement les informations suivantes :
 - Nom et prénom
 - Région représentée
 - Numéro de membre
 - Statut (athlète, bénévole spécialisé, bénévole, organisateur, VIP, etc.)
 - Épreuve (s) sportive (s) pratiquée (s)
 - Repas et Activités auxquels le participant est inscrit
- Les cocardes sont distribuées uniquement au secrétariat des jeux lors de l'accréditation générale qui a lieu la journée précédant le début des premières compétitions
- Chaque participant doit venir chercher son accréditation
- Chaque participant doit vérifier si des erreurs se sont glissées sur son carton d'accréditation
- S'il y a erreur, le participant a la responsabilité de se présenter au centre de résolution de problème du secrétariat afin de faire corriger la situation.

Modalités

- Le bureau d'accréditation est ouvert de 10 h à 18 h la journée précédant le début des premières compétitions
- Le bureau d'accréditation est ouvert de 7 h 30 à 17 h les jours de compétition
- Aucune modification n'est faite sur les sites de compétition