

## Pétanque

On encourage les districts à suivre en tout temps les renseignements techniques et les règlements énoncés dans ce manuel. Lorsque des changements sont effectués au niveau du district, les personnes participantes admissibles aux jeux d'été Ontario 55+ doivent être informées que les règlements suivants seront en vigueur aux jeux d'été Ontario 55+.

### A) FORMAT DU JEU – DOUBLES

Division	Catégorie d'âge	Nombre de personnes participantes
Ouvert	55+	Deux (2)

Toute personne absente au début d'une partie prévue à l'horaire ou tout au long de la compétition est considérée en défaut et est automatiquement disqualifiée de la compétition. En cas de circonstances atténuantes, des exceptions peuvent être accordées par les organisateurs de l'événement.

Les personnes participantes sont tenues de terminer la compétition, peu importe leur classement. Si une personne participante est en défaut au milieu de la compétition, les résultats de cette personne seront retirés du classement. Les organisateurs devraient disposer d'une équipe « flottante » dans l'éventualité où le nombre d'équipe est impair, ou qu'une équipe se retrouve en défaut.

Le pointage de cette équipe n'apparaît pas au classement.

**Pour toutes questions sur les décisions, les règlements du manuel technique du OSGA Summer Games sont considérés comme exacts.**

### B) ADMISSIBILITÉ

Événement	Exigences
Jeux du district	Toute personne âgée de 55 ou plus qui demeure en Ontario
Jeux d'été Ontario 55+ (championnat provincial)	Médailles d'or — compétition du district
<b>NOTE :</b> Les gagnants précédents des jeux d'été et d'hiver Ontario 55+ et des jeux 55+ du Canada sont toujours éligibles à compétitionner aux tournois de qualification des jeux du district et aux jeux d'été Ontario 55+.	

### C) PRÉPARATIFS AU TOURNOI

1. Le jeu se déroulera sous la forme d'un tournoi à la ronde, suivi d'une épreuve éliminatoire, si le temps le permet.
2. **Si possible, les éliminatoires consisteront en une ronde des médailles et une ronde de consolation. La répartition sera déterminée par le nombre d'équipes participantes. Pas plus de 8 équipes se qualifieront pour les rondes des médailles.**
3. Les parties auront une limite de temps de 25 minutes. Les manches en cours lorsque le temps est écoulé seront complétées. Aucune nouvelle manche ne

sera démarrée.

4. Le nombre de terrains disponibles et le nombre d'équipes inscrites déterminent le nombre de points par match et le nombre de parties par match de manière à ce que le tournoi à la ronde et les éliminatoires puissent se dérouler dans le temps imparti.

#### Détermination des gagnants

1. Dans le tournoi à la ronde, l'équipe gagnante de toutes parties obtient **deux (2)** points au classement. L'équipe perdante obtient **zéro (0)**. Dans le cas d'une égalité, chaque équipe obtient **un (1)** point au classement.
2. Le classement dans le tournoi à la ronde déterminera le classement pour le format des éliminatoires.
3. Si, à la conclusion du tournoi à la ronde, il y a égalité au classement, la procédure suivante sera appliquée pour départager les ex æquo :
  - a. Résultats des matchs en tête à tête;
  - b. Si nécessaire, les points marqués en faveur divisés par les points marqués contre, avec le quotient le plus élevé remportant la décision;
  - c. Si nécessaire, les équipes à égalité joueront une partie supplémentaire de quatre (4) manches.

#### D) PRIX

<b>Or (2)</b>	Un par membre d'équipe
<b>Argent (2)</b>	Un par membre d'équipe
<b>Bronze (2)</b>	Un par membre d'équipe

#### E) SOURCE DES RÈGLES

Les règles de la Bocce Standard Association s'appliquent, sauf les exceptions énumérées dans les rubriques « Préparatifs au tournoi » et « Sommaire des règles de pétanque ».

#### Sites Web

[www.boccestandardsassociation.org](http://www.boccestandardsassociation.org) (voir « Standard Rules » au menu)  
[www.bocce.ca](http://www.bocce.ca)

## F) EXIGENCES POUR L'ÉVÉNEMENT

### **Équipement**

1. Un jeu de boules de pétanque composé de huit grosses boules, qui peuvent être en bois ou en métal et de taille égale (dont la moitié est d'une couleur ou d'un motif différent).
2. Des « boules-objets » plus petites (parfois appelées « pallino » ou « cochonnet » qui doivent être d'une couleur visiblement distincte des deux couleurs des boules de pétanque.

### **Installations**

1. Les installations du jeu de pétanque devraient avoir un minimum de 6 à 8 terrains.
2. Le terrain est une surface d'environ 3,66 mètres (12 pi) de large sur 18,79 mètres (60 pi) de long. Bien qu'il s'agisse des dimensions recommandées, des variations sont acceptables à condition que les lignes de faute et les marqueurs du terrain soient clairement établis.
3. La surface de jeu doit être sensiblement plane et nivelée et peut être constituée de terre battue, de gravier fin ou de gazon court. Bien que certains préfèrent jouer sur un terrain préfabriqué, une allée en gravier ou une arrière-cour constituent des surfaces de jeu acceptables à condition qu'il n'y ait pas d'obstructions permanentes ou temporaires sur le terrain qui pourraient nuire au lancer en ligne droite d'une boule de pétanque provenant de n'importe quelle direction.

## G) OFFICIELS

La OSGA exige, au minimum, les officiels principaux suivants aux jeux d'été OSGA Ontario 55+ :

Pour les jeux de district, les éléments suivants sont recommandés. Le nombre de personnes participantes et la disponibilité des bénévoles peuvent entraîner une réduction du nombre d'officiels requis. Les districts doivent disposer des officiels nécessaires au bon déroulement de l'événement.

- A) Un (1) responsable des activités
- B) Un (1) arbitre par site
- C) Un (1) maître marqueur

Le comité organisateur est responsable d'assurer que tous les officiels principaux possèdent les qualifications requises conformément à l'OSGA au moins un (1) an avant les jeux d'été Ontario 55+. Le comité organisateur est aussi responsable d'obtenir tout autre officiel nécessaire au bon déroulement de l'événement.

## SOMMAIRE DES RÈGLES DU JEU DE PÉTANQUE

### DÉFINITIONS

Termes	Définition
<b>Boule en jeu</b>	Toute balle en jeu ou en attente d'être lancée est considérée comme une balle en jeu.
<b>Boule hors jeu</b>	Toute balle qui a été disqualifiée. Une balle peut être disqualifiée si : elle est le résultat d'une pénalité; Elle est sortie du terrain; Elle entre en contact avec une personne ou un objet qui est hors du terrain; Elle touche le haut de la bande du terrain (dans le cas d'un terrain fermé).
<b>Pallino</b>	Petite boule objet, parfois appelée boule de choc, cochonnet, etc.
<b>Touché (spock)</b>	Un lancé qui est lancé avec assez de force qu'il frapperait le panneau de fond s'il manque la cible. La ligne de touché peut être utilisée pour déterminer une faute.
<b>Volo</b>	<b>L'action de lancer la balle en l'air en essayant d'atteindre la cible. Pour des RAISONS DE SÉCURITÉ, le tir au volo ne sera pas autorisé.</b>
<b>Tire de la bande</b>	Une boule qui est jouée à partir des panneaux de côté ou du panneau de fond (dans le cas d'un terrain fermé). <b>Cette boule est considérée comme une boule « hors-jeu ».</b>
<b>Pointage</b>	Une boule lancée ou roulée pour obtenir un point près du pallino. La ligne de roulement doit être utilisée pour déterminer s'il y a faute.
<b>Manche</b>	Période du jeu au cours de laquelle les boules sont jouées d'un côté à l'autre du terrain et les points sont attribués.
<b>Dedans</b>	L'équipe dont la boule de pétanque est la plus près du pallino. Chaque fois qu'une équipe est « dedans », elle se retire et permet à l'équipe « dehors » de jouer.
<b>Dehors</b>	Le camp opposé.

### THE JEU

1. Le jeu se joue avec deux équipes; chaque équipe peut avoir deux joueurs. Chaque joueur lance deux boules. Le tirage à pile ou face détermine l'équipe qui commence. L'équipe qui commence choisit la couleur (motif) de la balle avec laquelle elle jouera. Le premier membre de l'équipe lance le pallino et fait rouler sa première boule le plus près possible du pallino. C'est maintenant à l'équipe adverse de faire rouler une boule plus près du pallino que l'équipe de départ.
2. Si l'équipe adverse utilise ses quatre boules et ne parvient pas à s'approcher du pallino plus près que la boule de départ, l'équipe de départ lance chacune de ses boules restantes en essayant de les placer plus près que la boule la plus proche de l'adversaire. Le camp dont la pétanque est la plus proche du pallino est appelé la boule « en jeu » et le camp adverse la boule « hors jeu ». Chaque fois qu'une équipe est dans le jeu, elle s'écarte et permet à l'équipe e dehors de jouer.

3. Toutefois, si l'équipe adverse réussit à placer une de ses boules plus près du pallino, l'équipe de départ doit alors relancer la boule pour tenter de s'en rapprocher ou de « battre le point ». Chaque équipe continue à lancer jusqu'à ce qu'elle batte le point de l'équipe adverse.
4. Une équipe a la possibilité de faire rouler, de lancer ou de faire rebondir sa balle sur le terrain à condition qu'elle ne sorte pas des limites du terrain ou que le joueur ne viole pas les marqueurs de faute. Un joueur a également la possibilité de « toucher » (spoking) ou de frapper n'importe quelle balle en jeu pour essayer d'obtenir un point ou de diminuer les points de l'équipe adverse.
5. Bien que le but soit de s'approcher du pallino, il est permis à un joueur de faire rouler sa boule de façon à éloigner la boule d'un adversaire du pallino. De même, un joueur peut faire tomber ou déplacer le pallino vers les boules de son équipe. Le pallino peut être joué n'importe où sur la surface de jeu.

### Fautes

1. **Fautes sur la ligne de faute :** Lors du pointage et de la frappe, la partie la plus avancée de la ligne de faute déterminée ne sera dépassée par aucune partie du pied avant que la balle ne quitte la main du joueur. Un avertissement officiel peut être accordé à chaque équipe, après quoi des pénalités seront infligées.

La pénalité pour une équipe qui commet une deuxième infraction sur la ligne de faute sera la suivante :

L'équipe contre laquelle la faute a été commise se verra attribuer les points tels qu'ils étaient immédiatement avant la faute et la manche se terminera. L'équipe qui a commis la faute ne se verra pas attribuer de points pour la manche.

Ou l'équipe fautive peut avoir l'option de refuser la pénalité et de compléter la manche.

2. **Déplacement illégal d'une balle appartenant à sa propre équipe :**  
Si un joueur déplace une ou plusieurs balles de son équipe, elle(s) est (sont) retirée(s) du terrain et considérée(s) comme hors-jeu, et le jeu se poursuit.
3. **Déplacement illégal d'une balle de l'adversaire :**  
Si un joueur déplace une ou plusieurs boules de son adversaire, ces boules sont retirées et un point est attribué à chacune d'entre elles, et le jeu continue. Une seule équipe se voit attribuer des points, donc seule l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut se voir attribuer des points.

### POINTAGE

1. Lorsque toutes les boules ont été jouées, la manche est terminée et un officiel désigné, sous la surveillance du capitaine ou de la personne désignée par chaque équipe, détermine les points marqués. Les points marqués sont toutes les boules d'une équipe qui sont plus proches du pallino que la boule la plus proche de l'équipe adverse, ce qui peut être déterminé par observation ou par mesure mécanique. Ainsi, une équipe peut marquer jusqu'à quatre points par manche. Si les deux boules les plus proches du pallino appartiennent à des équipes opposées et sont à égalité, AUCUN point ne sera attribué et le pallino retournera à l'équipe qui l'a lancé.

- 
2. L'équipe qui marque lors d'une manche commence la manche suivante en lançant le pallino et en jouant sa première balle.