



Règles du jeu - Pétanque

1^{re} règle : ne pas gêner autrui

À la pétanque, l'objectif est de marquer des points en plaçant ses boules plus près du but que son adversaire.

Équipes

Dans ce sport, trois combinaisons sont possibles :

- la tripléte (3 contre 3),
- la doublette (2 contre 2) et
- le tête-à-tête (un contre un).

Toute autre formule est interdite par le règlement officiel. En tripléte, chaque joueur dispose de deux boules. Dans les autres configurations, chaque joueur en a trois.

Distance

En catégorie sénior le jeu doit se dérouler entre 6 et 10 mètres, lors du lancer du but. Par la suite, en cours de mène le but ne doit jamais être à moins de 3 mètres ou à plus de 20 mètres.

Le terrain

La pétanque se pratique sur tous les terrains. La plupart du temps en compétition, des « cadres » (un cadre est un terrain sur lequel doit se dérouler une partie) sont tracés ; les dimensions officielles sont alors de 15 mètres de longueur pour 4 de largeur, et a minima de 12 mètres sur 3.

Le cercle (de lancer)

C'est un rond, tracé sur le sol, dans lequel le joueur doit se tenir pour lancer sa boule. Son diamètre est compris entre 35 et 50 cm. Le cercle doit se situer à un mètre au moins d'un obstacle ou de la limite d'un terrain interdit

Début de la partie

L'équipe qui gagne le tirage au sort trace le cercle et lance le but et la première boule. Pour que le but lancé par un joueur soit valable, il faut qu'il soit entre 6 mètres et 10 mètres du cercle, visible depuis le cercle, qu'il n'y ait pas d'obstacle entre sa position et le cercle et qu'il soit à un mètre minimum de tout obstacle ou de la limite d'un terrain interdit. Le lancer du but par un joueur d'une équipe

n'implique pas qu'il soit dans l'obligation de jouer le premier. À la mène suivante, le but appartient à l'équipe ayant remporté la mène précédente, ou à celle l'ayant lancé si la mène a été nulle. Cette équipe lance le but à partir d'un cercle tracé autour depuis le point où il se trouvait à fin de la mène précédente (Lorsque le but est devenu nul, le lancer se fait à compter de sa dernière position arrêtée), sauf dans les cas suivants :

- Le cercle se situerait ainsi à moins d'un mètre d'un obstacle. Dans ce cas le joueur trace le cercle au plus proche de cette limite réglementaire de l'obstacle.
- Le lancer du but ne pourrait se faire à toutes distances réglementaires (but en plein milieu d'un terrain de 12 mètre par exemple qui ne permettrait pas d'atteindre les 6 mètres minimum). Dans ce deuxième cas, le joueur peut reculer (dans l'alignement du déroulement du jeu à la mène précédente) jusqu'à ce qu'il puisse lancer le but dans le respect des règles.

Si le lancer n'est pas correct, il est recommencé par le même joueur, ou un coéquipier. Mais si après 3 jets consécutifs par la même équipe, le but n'a pas été lancé dans les conditions réglementaires ci-dessus définies, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de 3 essais, etc. En tout état de cause, c'est toujours l'équipe qui a marqué à la mène précédente qui conserve la priorité pour jouer la première boule.

Déroulement

Une équipe lance ses boules tant qu'elle en a, et jusqu'à ce qu'elle place une de ses boules plus près du but que celles de l'équipe adverse. Si la première boule jouée se trouve en terrain interdit, c'est à l'adversaire de jouer puis alternativement tant qu'il n'y aura pas de boules en terrain autorisé. Elle (re)prend alors le point et c'est à l'équipe adverse de jouer, si elle a encore des boules.

Boule nulle

Toute boule est nulle dès qu'elle passe en terrain interdit. Si la boule revient ensuite en terrain de jeu, elle est immédiatement enlevée du jeu et tout ce qu'elle a pu déplacer, après son passage en terrain interdit, est remis en place. Toute boule lancée dans des conditions non réglementaires est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place. Il en va de même pour toute boule jouée d'un cercle autre que celui d'où a été lancé le but.

Toutefois l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et de déclarer que le coup est valable. En ce cas la boule pointée ou tirée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé reste en place.

Décompte

Lorsque l'ensemble des boules sont lancées, on comptabilise toutes les boules d'une équipe qui se trouvent plus près du but que la plus proche des boules adverses.

Interférence

Le but ou une boule, arrêtée par un spectateur ou par l'Arbitre, conserve sa position à son point d'immobilisation.

Toute boule jouée, arrêtée par un joueur de l'équipe à laquelle elle appartient est nulle et perdue.

Toute boule jouée ou déplacée, arrêtée par un adversaire peut, au gré du joueur, être rejouée (uniquement si c'est celle qui vient d'être lancée), laissée à son point d'immobilisation, ou placée dans le prolongement d'une ligne qui irait du cercle (ou de sa place dans le cas d'une boule arrêtée) à l'endroit où elle se trouve.

Si le but, frappé, est arrêté par un joueur, l'adversaire peut laisser le but à sa nouvelle place, remettre le but à sa place primitive, placer le but dans le prolongement d'une ligne allant de sa place primitive à l'endroit où il se trouve, ou encore demander la nullité du but.

Si un but ou boule arrêtée vient à se déplacer (vent ou déplacée accidentellement par un joueur, un arbitre, un spectateur...), l'objet est remis à sa place. À noter que si un joueur bouscule une boule ou un but en effectuant une mesure, l'objet sera bien remis en place, mais la mesure est automatiquement perdue pour lui.

Cas particuliers

Si les boules adverses sont à égale distance du but et que la mène est finie, la mène est nulle. Si les deux équipes disposent de boules, il appartient à celle qui a joué la dernière boule de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit gagné par l'une d'elles. Si, en cours de mène, aucune boule ne se trouve en terrain autorisé (possible si tir sur la première boule par exemple), il appartient à celle qui a joué la dernière boule de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit pris. Si, à la fin de la mène, aucune boule ne se trouve en terrain autorisé, la mène est nulle.

Fin de la partie

Une partie se joue en 13 points, éventuellement en 11, pour les parties de poules. Jusqu'en 2007 les finales des championnats du monde se déroulaient en 15 points.

But nul

Le but est nul :

- s'il est sorti en dehors des limites autorisées (généralement à la suite d'un tir), et même si par rebond il revenait en terrain autorisé ;
- s'il dépasse les limites de 3 mètres et 20 mètres de distance depuis le cercle ;
- s'il n'est pas visible depuis le cercle (caché par un arbre, de l'herbe, etc.) — sauf si c'est une boule qui le cache — ;
- s'il flotte dans une mare d'eau ;
- ou enfin si un terrain interdit se trouve entre sa position et le cercle.

À noter que lors du lancer initial, le but doit être à un mètre de tout obstacle et de la limite la plus proche de tout terrain interdit. Mais cette limite n'existe plus en cours de mène où il reste jouable tant qu'il n'est pas déplacé en terrain interdit.

Quand le but est nul on distingue deux cas : si les deux équipes ont encore des boules, la mène est nulle alors que si une seule des équipes possède encore des boules en mains, elle comptabilise autant de points qu'elle a de boules en mains.

Les règles du jeu sont édictées par la Fédération internationale.

=====

Source : Wikipedia (en français) - Pétanque