



## PÉTANQUE-ATOUT RÈGLEMENTS JEUX RÉGIONAUX FADOQ

---

### 1. PRINCIPE DU JEU :

Le jeu de pétanque-atout se pratique en équipe de cinq (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 trois jeux : pétanque, quilles et 500.

Ce jeu comporte 17 trous : quatre trous de 4 points, les PIQUES ; quatre trous de 6 points, les TRÈFLES ; quatre trous de 8 points, les carreaux ; quatre trous de 10 points, les CŒURS ; un trou de 15 points et deux de moins 5 points.

### 2. ZONE DE JEU

Le joueur doit avoir une zone libre de 4 pieds (1,11m) derrière et autour de lui, à partir de la ligne de jet. Cette ligne de jet est située à une distance de 21 pieds (6,40m) mesurée à partir des pattes arrières de la cible. La ligne de jet a une largeur de 1 pouce (2,5 cm) et une longueur de 2 pieds (61 cm) et elle est centrée par rapport à la cible. L'allée est déterminée par l'espace située entre la ligne de jet et la cible. Elle doit être libre de tout obstacle et fabriquée du même matériau, afin d'éliminer les déviations possibles et de faciliter le roulement des boules de pétanque. La cible est disposée de manière à ce qu'il existe une distance minimum de 1 pied (30 cm) entre elle et le mur arrière, et une distance de 4 pieds entre elle et la ou les autres cibles situées à ses côtés.

### 3. MATÉRIEL

- La cible : le jeu de pétanque-atout officiel

- Normes pour les boules de pétanque :

- Les boules doivent être en métal.
- Les boules doivent avoir un diamètre compris entre 7,05 cm et 8 cm.
- Les boules doivent avoir un poids compris entre 0,650 kg et 0,800 kg.

**P.S.** *La marque du fabricant et le chiffre du poids doivent être gravés sur les boules et être toujours lisible.*

- Chaque joueur dispose de trois boules de pétanque.

#### 4. DÉROULEMENT

- Pour déterminer lequel des joueurs (ou équipe) commencera à jouer, on procède au tirage au sort. Les joueurs ou équipe 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 la place devant la cible à la ligne de jet sans la dépasser ; cette ligne est située à partir de 21 pieds mesurés à partir des pattes arrières de la cible.
- Chaque joueur dispose de trois 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 ». Tout lancer illégal sera automatiquement annulé.
- Le joueur lance les trois boules. Si une de celle-ci revient dans l'aire du jeu, l'officiel la retire avant le prochain lancé. 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 lancés 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 soustrayant les points indiqués pour chaque trou de la cible. Cependant, comme au 500, il y a des atouts. À chaque manche, certains points doublent. Lors de la première manche, c'est le pique-atout. Si une boule s'arrête dans un de ces trous, le joueur reçoit 8 points au lieu de 4. Les autres trous (trèfle, carreau, cœur, +15 et -5) demeurent inchangés. Lors de la seconde manche, c'est le trèfle qui devient atout et double ses points. Ensuite, vient le carreau à la troisième manche. Le cœur double lors de la quatrième manche. La dernière manche de la partie (la cinquième) ainsi que chaque manche supplémentaire, sont sans atout. Par le fait même, TOUT double. Le +15 devient +30, les -5 deviennent -10 et les autres trous aussi doublent leurs points.
- Il n'y a pas de rondes d'éliminations, alors, pour chaque partie, le but est d'accumuler le plus de point possible. Les trois équipes ayant accumulées le plus grand nombre de points seront les équipes gagnantes. En cas d'égalité, c'est l'équipe qui a accumulé le plus grand nombre de point en une seule partie qui est l'équipe vainqueur.