

LA PETANQUE

Généralités

La pétanque qui signifie avoir les pieds "tanqués" c'est à dire collés au sol, se joue sur n'importe quel terrain. La distance de jeu se situe entre 6 et 10m. Les boules ont un diamètre de 74 à 80mm et pèsent entre 650 et 800g. Il faut aussi un but que l'on appelle le "bouchon" en Provence ou cochonnet à Paris. C'est une bille de buis de 2 à 3cm qu'il faut approcher le maximum de fois.

Elle peut se jouer :

- à un contre un (tête à tête) avec 3 boules chacun,
- à 2 contre 2 (doublette), 3 boules chacun
- à 3 contre 3 (triplette), 2 boules chacun.

Les rôles

Le "POINTEUR": pointer c'est envoyer la boule le plus près possible du bouchon.

Le "TIREUR": tirer c'est enlever une boule adverse qui tenait le point en lançant sa propre boule sur celle de l'adversaire.

En **TEIE A TEIE** le joueur doit à la fois pointer et tirer c'est lui qui définit sa stratégie: que faire?

En **DOUBLETTE**, les rôles sont différenciés, il y a un "pointeur" et un "tireur", le "pointeur" joue souvent avant le "tireur".

En **TRIPLETTE**, il y a un "pointeur" qui joue souvent en premier, puis le "milieu" qui joue en second et le "tireur".

Le déroulement de la partie

Une partie se déroule en plusieurs "mènes" où toutes les boules seront lancées.

La partie se joue en 13 ou 15 points, (se mettre d'accord avant de commencer le concours)

Le départ de la partie se fait ainsi:

① L'équipe qui a gagné le bouchon par pile ou face, trace un rond au sol de 50cm de diamètre, c'est de ce rond que se lanceront toutes les boules.

② Le premier "pointeur" envoie sa boule le plus près possible du but, le "pointeur" de l'équipe adverse pénètre dans le rond et essaie de lancer sa boule encore plus près du but. S'il ne réussit pas à prendre le point, soit il rejoue, soit son "tireur" essaie d'enlever la boule qui tient le point.

L'EQUIPE QUI LANCE EST TOUJOURS CELLE QUI N'EST PAS LA PLUS PROCHE DU BUT ET CELA TANT QU'ELLE N'A PAS REPRIS LE POINT. SI ELLE PREND LE POINT, C'EST L'ADVERSAIRE QUI JOUE.

Quand une équipe n'a plus de boules, l'autre essaie de rajouter des points.

A l'issue de la "mène", on compte les points: un point est le nombre de boules d'une équipe le plus près du but, s'il y a 2 boules d'une équipe le plus près du but = 2points.

A ce moment l'équipe qui a marqué:

① trace un nouveau rond et lance le but

② une autre mène s'engage

A la fin de chaque mène, on fait la somme des points marqués et c'est l'équipe qui atteint la première les 13 ou 15 points (selon ce qui a été convenu avant le concours) qui gagne. Elle le signale à l'organisateur et continue à concourir contre une autre équipe qui sera désignée par tirage au sort.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il reste 2 équipes, puis une seule : l'équipe vainqueur du concours.

Le concours

Il existe 2 types de concours:

↳ soit **PAR EQUIPE** choisie: les joueurs se choisissent avant le concours et s'incrivent.

↳ soit **A LA "MELEE"**, les joueurs s'incrivent individuellement et on procède alors à un tirage au sort des compositions d'équipe.

Selon la formule choisie (tête à tête ou doublette ou triplète, équipe choisie ou à la "mélée") il faut effectuer une inscription des équipes avec une "mise" de participation ou gratuitement. Les inscriptions se font jusqu'à une certaine heure. **Les inscriptions closes on effectue le tirage au sort avec des numéros du loto, chaque équipe vient tirer son numéro et s'incrit dans le tableau de jeu:(cf ci-joint)**

On inscrit au fur et à mesure des tours les vainqueurs, on peut faire de même avec les perdants ils rejouent ainsi un nouveau tournoi appelé "consolante"

Le tirage des équipes

le nombre d'équipes est égal à 8, 16, 32, 64 :

nbre tours	1 tour	2 tour	3 tour	4 tour	5 tour	6 tour	7 tour
nbre équipes	64	32	16	8	4	2	1

si le nombre d'équipes est différent, il faut procéder à "un quadrage" (c'est-à-dire à un tirage au sort d'équipes qui ne joueront pas à un certain tour pour arriver à un nombre divisible par 4; les équipes tirées au sort dans le "quadrage" sautent un tour)

EXEMPLE POUR 25 EQUIPES INSCRITES :

1er tour : on tire au sort une équipe qui ne joue pas, les 24 autres s'affrontent - après tirage au sort - et il reste 13 équipes (les 12 gagnantes + celle qui a sauté le 1er tour)

tour de quadrage : on tire au sort les 3 équipes qui ne jouent pas (16-13), les 10 autres s'affrontent - après tirage au sort - et il reste 8 équipes (les 5 gagnantes + 3 du quadrage qui n'ont pas joué)

2ème tour : les 8 équipes s'affrontent - après tirage au sort - et il reste 4 équipes

3ème tour : les 4 équipes s'affrontent - après tirage au sort - et il reste 2 équipes

4ème tour : les 2 équipes s'affrontent et il reste le vainqueur!

EXEMPLE POUR 20 EQUIPES INSCRITES :

1er tour : les 20 équipes s'affrontent - après tirage au sort - et il reste 10 équipes

tour de quadrage : on tire au sort les 6 équipes qui ne jouent pas (16-10), les 4 autres s'affrontent - après tirage au sort - et il reste 8 équipes (les 2 gagnantes + 6 du quadrage qui n'ont pas joué)

2ème tour : les 8 équipes s'affrontent - après tirage au sort - et il reste 4 équipes

3ème tour : les 4 équipes s'affrontent - après tirage au sort - et il reste 2 équipes

4ème tour : les 2 équipes s'affrontent et il reste le vainqueur!

EXEMPLE POUR 17 EQUIPES INSCRITES :

tour de quadrage : on tire au sort les 15 équipes qui ne jouent pas (32 - 17), ou plutôt on tire au sort les 2 équipes qui doivent s'affronter : il reste 16 équipes (la gagnante + 15 du quadrage qui n'ont pas joué)

1er tour : les 16 équipes s'affrontent - après tirage au sort - et il reste 8 équipes

2ème tour : les 8 équipes s'affrontent - après tirage au sort - et il reste 4 équipes

3ème tour : les 4 équipes s'affrontent - après tirage au sort - et il reste 2 équipes

4ème tour : les 2 équipes s'affrontent et il reste le vainqueur!

Les récompenses

Seules sont récompensées les 4 dernières équipes en lice:

↳ le vainqueur: 1/2 des prix	↳ le finaliste: 1/4 des prix	↳ les vaincus des 1/2 finale: 1/8 des prix
------------------------------	------------------------------	--

Le tableau

1er tour	1/8 finale	1/4 finale	1/2 finale	finale	vainqueur
inscrire le vainqueur dans les cases					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
0					
11					
2					
13					
4					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					