



Association de pétanque de Blainville
1001, Chemin du Plan-Bouchard, C.P. #9
Blainville, Québec, J7C 4N4

RÈGLEMENTS INTERNES POUR TOURNOIS

Adopté le 7 octobre 2024

Les règlements de la Fédération de pétanque du Québec s'appliquent, toutefois les règlements internes ont toujours priorité sur ceux-ci.

1. Le C.A. ou le responsable de l'activité peut choisir un capitaine «désigné», par la suite l'ordinateur fait les équipes.
2. Aucun ajout et changement de joueur ne seront exécutés lorsque les équipes ont été formées. Exceptionnellement, s'il y a lieu de le faire le responsable de la journée procédera en toute transparence en y affichant les changements. Si on doit ajouter un joueur et qu'il y a des doublettes, ce joueur sera ajouté à la première doublette.
3. S'il y a un surplus de capitaines, ou si un joueur qui ne veut pas être capitaine et qu'il a les habilités de l'être, se dit malade ou blessé et ne peut assumer sa tâche de capitaine, il devra jouer comme premier pointeur et ne pourra pas tirer.
4. Lors du début d'une mène, il doit y avoir entre deux cochonnets et un cercle, un minimum de 1 mètre.
5. Le cercle de mise en jeu doit être marqué avant le lancement du cochonnet. Si par erreur le cercle est enlevé avant la fin de la mène, il sera remplacé. Si non marqué, il sera remplacé au meilleur de la connaissance des capitaines. Les pieds doivent être entièrement à l'intérieur du cercle. Ne pas mordre sur celui-ci et ils ne doivent pas en sortir ou quitter entièrement le sol, seulement lorsque la boule lancée à toucher le sol.
6. Une boule ou un cochonnet sont nuls seulement s'ils ont totalement dépassé la corde de délimitation du terrain, c'est-à-dire lorsqu'ils se situent entièrement au-delà de l'aplomb de la corde. (FPQ)
7. Tous les joueurs ont le droit de tirer, toutefois le capitaine doit avoir joué ses boules avant que les joueurs aient le droit de le faire. S'il y a un capitaine désigné, tous les joueurs ont le droit de tirer et peuvent le faire à n'importe quel moment, à la demande du capitaine. Le capitaine en doublette peut tirer seulement 2 boules. Ensuite, ses joueurs peuvent tirer à sa demande.
8. Pour toute discussion entre 2 joueurs, s'il n'y a pas entente, elle doit être tranchée par le responsable de l'activité au meilleur de sa connaissance et pourra être soumise à la direction s'il y a lieu.
9. Si un joueur doit quitter durant une partie, l'équipe continuera avec 5 boules, 3 pour le pointeur et 2 pour le capitaine. Advenant le cas où cette équipe est en doublette, elle perd les parties non jouées 7/13.
10. Au site extérieur comme au boulodrome, des cordes délimitent les aires de jeux. Au début et fond de terrain, le cochonnet doit être à minimum 20 centimètres (environ 8 pouces) des limites latérales des aires de jeux, c'est-à-dire des bordures de béton (terrains 1, 10 11 et 20) Au Boulodrome des cordes délimitent les aires de jeu.
11. Bourses pour les tournois sont établies comme suit : Selon la somme disponible et le nombre de participants, ceux de l'équipe gagnante recevront entre 2,5 et 3 fois leur mise, pour s'échelonner jusqu'à l'équipe de dernière place dont les participants recevront leur mise.
12. Un joueur doit être présent pour enregistrement avant le début du tournoi.
13. Il est défendu de fumer et vapoter sur les aires de jeu à l'extérieur (saison estivale). Au Boulodrome lieu sans fumée.

Règlements de terrains (intérieurs)

- Sur les terrains : 1 (dans la partie courte du terrain 1, une boule ou le cochonnet devient nul (en touchant la bordure de bois). Pour tous les autres terrains un outil de mesure est mis à la disposition.