



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

RÈGLEMENTS INTERNES POUR LA LIGUE

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. Une personne peut à titre d'essai, en payant les frais d'inscription de la journée d'activité, jouer une (1) fois sans devoir payer la carte de membre
3. S'il y a un surplus de capitaine ou qu'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, devra jouer comme premier pointeur et ne pourra pas tirer.
4. Aucun changement de joueur n'est autorisé 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 normalement ajouté à la première doublette.
5. Seul le capitaine a le droit de tirer, toutefois, lorsqu'il y a un capitaine désigné, tous les joueurs ont le droit de le faire, à la demande du capitaine. De plus, en doublette, le capitaine ne peut tirer que 2 boules.
6. Pour toute discussion entre 2 joueurs, s'il n'y a pas entente, elle doit être tranchée par le responsable de la journée au meilleur de sa connaissance et pourra être soumise à la direction s'il y a lieu.
7. Pour qu'une séance de jeu puisse être comptabilisée, 2 parties doivent avoir été jouées par toutes les équipes pour un cadrage de 3 parties. Une bourse sera remise en fin de saison pour l'assiduité.
8. Si un joueur doit quitter durant une partie, l'équipe continue en doublette et joue 6 boules. Advenant le cas où cette équipe est en doublette, elle perd les parties non jouées 7/13.
9. Lors du début d'une mène, il doit y avoir entre deux cochonnets et un cercle, un minimum de 1 mètre.
10. 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)
11. Si un membre agit de façon non respectueuse envers un autre membre, ou s'il y a dissension entre deux membres, ils devront en aviser le responsable de l'activité ou à l'un ou l'autre membre du C.A. qui décideront de la suite des choses.
12. 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.
13. Au site extérieur au début d'une mène, le cochonnet doit être à minimum 20 centimètres (environ 8 pouces) des limites latérales des aires de jeu, c'est-à-dire des bordures de béton (terrains 1, 10, 11 et 20) Au Boulodrome des cordes délimitent les aires de jeu.
14. Un joueur ne peut s'inscrire autrement qu'en étant présent.
15. Il est interdit de fumer et vapoter sur les aires de jeu à l'extérieur, au boulodrome lieu sans fumée.
16. Des bourses de fin de saison seront remises selon l'assiduité et des fonds disponibles à ceux qui auront participé à 50 % et plus des activités relatives à une ligue. Les sommes perçues par chaque groupe sont attribuées aux participants de ces groupes.

Règlements de terrains (intérieurs)

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