



LIGUES

Mise à jour janvier 2023

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 classer les joueurs selon leur niveau de jeu (moyenne) afin de favoriser l'équilibre entre 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 procèdera 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 ou occasionnel 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 pour la remise des bourses de fin de saison, 2 parties doivent avoir été jouées par toutes les équipes pour un cadrage de 3 parties Pour une raison majeure (pluie, neige...), une activité pourra avoir lieu, s'il y a au moins 50% des joueurs normalement présents (nombre de joueurs moyen du groupe).
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 dépassés 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 but. Si par erreur le cercle est enlevé avant la fin de la mène, il sera remplacé. Sinon marqué il sera remplacé au meilleur de la connaissance des capitaines
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 jeux, 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 sur les aires de jeu. à l'extérieur, au boulodrome lieu sans fumée.

Remise de bourses et soirée de fin de saison

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 chacun des groupes appartiennent à ce groupe et sont remises aux participants de ces groupes. Les sommes appartenant a ce groupe comprend inscriptions et moitié-moitié s'il y a lieu.
17. Pour avoir droit au souper de fin de saison d'été, le membre doit avoir au moins 8 présences totales lors des activités de semaine. Pour avoir droit à la soirée de fin de saison d'hiver, le membre doit avoir au moins 12 présences totales lors des activités de semaine. Sinon, il doit déboursier une somme qui sera déterminée par le C.A.

Règlements de terrains

- Sur les terrains : 1 (dans la partie courte du terrain1, une boule ou le cochonnet devient nul(le) en touchant la bordure de bois), 2, 3, 4 et 9,10, 11,12, le cochonnet ou toute boule qui est à moins de 1 mètre de la ligne de fond du terrain devient nul(le). (Un outil de mesure est mis à la disposition)
- Sur les terrains 5, 6, 7, 8 le cochonnet ou toute boule qui est à moins de 8 pouces de la ligne de fond du terrain devient nul(le). (Un outil de mesure est mis à la disposition)