

PETANQUE



La compétition de pétanque se déroulera en triplète (3 étudiant(e)s avec 2 boules chacun)
Chaque école invitée ne pourra présenter qu'une seule équipe et devra amener son propre matériel
Les parties se jouent en 10 points ou en 20min (si ex-æquo au bout de 20min, la partie s'arrête quand les joueurs n'ont plus de boules et on désigne le gagnant qui vient de marquer le(s) dernier(s) point(s))

REGLEMENT

Le règlement appliqué est celui de la FFPJP

ARBITRAGE

L'auto-arbitrage est de mise même si le responsable du sport peut trancher en cas de litige sur un point de règlement.

ORGANISATION DU TOURNOI

1 On effectue un tirage au sort pour savoir quelle équipe commence à jouer. Un cerceau au sol aura été placé et chaque joueur devra se positionner à l'intérieur de celui-ci pour jouer (sans mordre le marquage)

2 Le jeu commence par le lancement du cochonnet. Le joueur dispose de trois tentatives maximum pour le placer à une distance réglementaire, comprise entre 6 et 10 mètres. S'il échoue, c'est alors à l'équipe adverse de le positionner où elle le souhaite dans cette même zone.

3 Le joueur de l'équipe qui a lancé le cochonnet effectue ensuite le premier lancer de boule. Un joueur de l'équipe adverse fait de même. La boule la plus proche du cochonnet prend l'avantage. Si c'est le cas pour l'équipe adverse, c'est à la première équipe de jouer à nouveau. Sinon, les joueurs de l'équipe continuent de lancer leurs boules jusqu'à ce qu'ils reprennent le point ou n'aient plus de boules à jouer.

4 Quand les 2 équipes n'ont plus de boules on compte les points. Une équipe marque autant de points qu'elle a de boule plus proche du cochonnet que celle de l'adversaire.

5 La compétition se joue sous la forme d'un tableau double : concours principal et consolante.
La partie débute au coup de sifflet et dure 20min

CLASSEMENT

Le classement est effectué selon les règles suivantes :

- une victoire rapporte un point
- une défaite aucun point

Les équipes sont départagées dans cet ordre :

- 1- Nombre de victoires
- 2- Goal-average (points marqués - points perdus)
- 3- Une petite partie en 7 points permettant de hiérarchiser

