



Règlement de la Pétanque d'intérieure sur tapis

1. Équipes et matériel

- 1.1. Chaque équipe est composée de 2 joueurs (doublettes) ou 3 joueurs (triplettes).
- 1.2. Chaque joueur dispose de 2 boules en doublette et de 3 boules en triplète.
- 1.3. Le jeu se pratique sur un tapis officiel L3 de pétanque intérieure (25' / 7,6 m ou 35' / 10,7 m). Il peut également se pratiquer à l'endos des jeux de Curling 2/1 et 3/1 avec Shuffleboard, dont les surfaces mesurent 26' / 7,9 m de longueur.
- 1.4. Les boules requises sont des boules officielles L3 en PVC de 680 g, au nombre de 3 grises foncées et 3 grises pâles.
- 1.5. Le cochonnet fourni peut être magnétique, plat ou rond, en bois.

2. Début de la partie

- 2.1. Un tirage au sort détermine l'équipe qui commencera la première ronde.
- 2.2. Cette équipe lance le cochonnet sur le tapis à une distance réglementaire (minimum 12' / 3,6 m – maximum 20' / 6,0 m).
- 2.3. Le cercle de lancement est tracé ou désigné à l'aide d'un repère fourni.

3. Déroulement du jeu

- 3.1. Le premier joueur de l'équipe lance une boule en tentant de se rapprocher du cochonnet.
- 3.2. L'équipe adverse doit ensuite jouer jusqu'à reprendre le point, ou jusqu'à épuisement de ses boules.
- 3.3. Les joueurs doivent toujours lancer depuis le cercle, pieds à l'intérieur.
- 3.4. Les boules doivent rester entièrement sur le tapis pour être valides. Toute boule sortant de la surface est annulée.
- 3.5. Seuls les capitaines sont autorisés à marcher sur le tapis afin de vérifier les positions et mesurer les points.

4. Comptage des points

- 4.1. À la fin d'une ronde, l'équipe ayant la boule la plus proche du cochonnet marque autant de points qu'elle a de boules mieux placées que la meilleure boule adverse.
- 4.2. Seules les boules restées sur le tapis sont comptabilisées.
- 4.3. Le premier joueur ou l'équipe qui atteint 13 points gagne la partie.



5. Règles particulières en contexte de tapis

- 5.1. Le cochonnet qui sort du tapis entraîne la reprise de la ronde par l'équipe adverse.
- 5.2. Si une boule touche volontairement ou non la bande pare-boules, elle est considérée invalide.
- 5.3. Les boules hors tapis sont considérées invalides, même si, par un rebond ou un ricochet, elles reviennent sur la surface.

6. Conduite et respect

- 6.1. Chaque joueur doit attendre son tour et ne pas gêner le lancer adverse.
- 6.2. Les décisions de l'arbitre ou du responsable de jeu sont finales et sans appel.
- 6.3. L'esprit sportif, le respect des adversaires et la convivialité sont essentiels au bon déroulement du jeu.