

REGLES DE BASE DE LA PETANQUE ADAPTEES A UNE PRATIQUE SCOLAIRE

- Conditions de jeu :

- Pétanque signifie « pieds tanqués » : le joueur doit lancer ses boules en étant les pieds joints, dans un cercle (qu'on appelle aussi le rond) de 35 à 50 cm de diamètre. Il ne doit sortir de ce cercle qu'une fois que la boule qu'il a jouée est arrêtée.
- On joue en général par équipe de 2 ou 3 joueurs.
- Dans la pratique scolaire, le cochonnet est lancé à une distance variant de 4 à 8 m.
- Une fois que celui-ci est lancé, on ne peut ni supprimer ni écarter ni déplacer un obstacle, quel qu'il soit, se trouvant sur le terrain.
- La partie est gagnée quand l'une des deux équipes arrive à obtenir 13 points ; dans la pratique scolaire, on privilégie les temps de jeu plus courts (en 5 points, en un nombre de mènes fixé à l'avance, au temps).

- Déroulement du jeu :

- Au début d'une mène, c'est l'équipe qui a lancé le cochonnet qui joue en premier une boule ; ensuite, c'est l'équipe adverse qui joue. C'est l'équipe qui n'a pas le point (dont une boule n'est pas la plus proche du cochonnet) qui doit jouer jusqu'à la reprise du point ou jusqu'à épuisement des boules à jouer. C'est alors à l'équipe adverse de jouer ses boules.
- En général, les joueurs d'une même équipe ont un rôle défini à l'avance (pointeur, tireur) et jouent selon un ordre préétabli qui s'adapte à l'exigence de la situation de jeu.
- Les boules et le cochonnet, même en cas de déplacement, doivent rester dans les limites du terrain. Dans le cas contraire, la boule en question est considérée comme « morte » et est posée au fond du terrain jusqu'à la fin de la mène.
- En ce qui concerne le cochonnet, c'est un peu différent : si les 2 équipes possèdent encore des boules au moment de sa sortie, la mène est annulée et doit être rejouée. Si une des équipes ne possède plus de boules au moment de sa sortie, l'équipe adverse marque autant de points qu'il lui restait de boules à jouer.

- Comptage des points :

- L'équipe qui marque est celle qui a la boule la plus proche du cochonnet, toutes les boules de tous les joueurs ayant été jouées. Elle marque autant de points qu'elle a de boules plus proches du cochonnet que l'adversaire.
- Dans le cadre d'exercices de points ou de tirs ciblés, on marque autant de points que de boules réussies.

Pétanque - la sécurité : les règles d'or

Créer les conditions d'une sécurité optimale pour une pratique agréable.

A l'instar de ce qui peut être fait en amont des séances de balle ovale ou de jeux d'opposition, il est très important de préparer avec les élèves ce qu'on pourra appeler « les règles d'or ». On retrouve toujours les mêmes éléments.

- Avec ou sans les boules en mains, seule la marche est autorisée sur les terrains ; ne jamais courir.
- Si, pour une raison ou pour une autre, on doit sortir du terrain, on le fait par l'une des deux extrémités au fond ; on ne traverse latéralement jamais les autres terrains.
- Le jeu se déroule dans un seul sens, le même pour tous les terrains. Les boules sont donc toujours lancées dans le même sens.
- Les boules sont rapportées au point de départ en étant portées par les joueurs et non lancées.
- On ne manipule pas les boules autrement que pour jouer (pas de jonglerie, pas de lancers à l'extérieur du terrain).
- Pendant les moments de transition, à chaque changement d'atelier, lors des périodes d'explication ou de concertation, les boules sont rangées en bout de terrain, en une zone définie à l'avance.
- Quand un joueur est « au rond », les autres joueurs ne restent pas à côté de lui ; ils vont se placer à hauteur du cochonnet sur les côtés et regardent le joueur (ils voient donc arriver la boule jouée).
- Un joueur ne lance pas sa boule si les partenaires et adversaires lui tournent le dos.
- On ne ramasse jamais une boule qui n'est pas arrêtée.
- La position assise ou accroupie est interdite sur et autour du terrain de jeu.
- On se parle sur un terrain et on ne crie pas.
- On peut se féliciter modestement d'avoir réussi une boule mais on ne tance pas l'équipe adverse si elle a manqué la sienne.
- De manière générale, toute attitude dangereuse ou incorrecte est proscrite.
- Si traditionnellement à la pétanque il faut marquer 13 points pour gagner la partie, à l'école, on joue au temps.