

1. PRINCIPE DU JEU

Il s'agit de faire rouler des boules de pétanque dans les trous de la cible où les points sont préalablement indiqués, afin de compter le plus grand nombre de points possible. Ce jeu est la combinaison de trois jeux : Pétanque, Quilles et 500. Ce jeu comporte 17 trous : quatre trous de 4 points, les PIQUES : quatre trous de 6 points, les TRÈFLES : trois trous de 8 points, les CARREAUX : trois trous de 10 points, les COEURS : un trou de 15 points et deux de -5 points.

2. ZONE DE JEU

Le joueur doit avoir une zone libre de 4 pieds (1,11 m) derrière et autour de lui, à partir de la ligne de jet. Cette ligne de jet est située à une distance de 21 pieds (6,40 m) mesurée à partir des pattes de la cible. La ligne de jet a une largeur de 1 pouce. (2,5 cm) et une longueur de 2 pieds (61 cm) et elle est centrée par rapport à la cible. L'allée est déterminée par l'espace située entre la ligne de jet et la cible. Elle doit être libre de tout obstacle et fabriquée des mêmes matériaux, afin de faciliter le roulement des boules de pétanque.

La cible est disposée de manière à ce qu'il existe une distance minimum de 1 pied (30cm) entre elle et le mur arrière, et une distance minimum de 4 pieds entre elle et la ou les autres cibles située (s) à ses côtés.

Équipe

Le jeu de pétanque atout se pratique par équipe de cinq joueurs.

Matériel

La cible : le jeu de pétanque atout officiel. Les boules doivent être de matière plastique. Chaque joueur dispose de 3 boules de pétanque.

Déroulement

Pour déterminer lequel des joueurs (ou équipe) commencera à jouer, on procède au tirage au sort. Les joueurs ou équipe conserveront le même ordre jusqu'à la fin de la partie. L'ordre des joueurs sera déterminé par l'ordre qu'ils ont occupé dans l'équipe au cours de la première manche. Cet ordre sera la même jusqu'à la fin de la partie. Le joueur prend place devant la cible à la ligne de jet sans la dépasser : cette ligne est située à 21 pieds mesurée à partir des pattes de la cible. Chaque joueur dispose de 3 boules de pétanque qu'il doit lancer l'une à la suite de l'autre, en les faisant rouler sans rebond à la façon du jeu de "quilles". Tout lancé illégal sera immédiatement annulé. Le joueur lance les 3 boules. Si une de celle-ci revient dans la zone de jeu, l'officiel la retire avant le prochain lancé. Si une boule touche le fond et revient sur le jeu, elle n'est pas bonne. Une boule qui tombe dans le dalot ne donne aucun point. L'officiel fait ensuite le compte puis retire les boules de la cible. C'est maintenant au joueur adverse à s'exécuter. Pour une partie complète, chaque joueur doit lancer 15 boules, soit 5 manches de 3 boules chacune. Une manche est complète lorsque tous les joueurs de chaque équipe ont lancé toutes leurs boules. Toute boule tombant dans l'allée située entre la ligne de jet et la cible sera comptée comme jouée.

Comment compter les points

Le calcul des points s'effectue en additionnant ou soustrayant les points indiqués pour chaque trou de la cible. Cependant, comme au 500, il y a des atouts. À chaque manche, certains points doublent. Lors de la première manche, c'est le pique-atout. Si une boule s'arrête dans un de ces trous, le joueur reçoit 8 points au lieu de 4. Les autres trous (trèfle, carreau, cœur, +15 et -5) demeurent inchangés. Lors de la seconde manche, c'est le trèfle qui devient atout et double ses points. Ensuite vient le carreau à la troisième manche. Le cœur double lors de la quatrième manche. La dernière manche de la partie (la cinquième) ainsi que les manches supplémentaires, sont sans atout. Par le fait même, tout double. Le +15 devient +30, les -5 deviennent -10 et les autres trous aussi doublent leurs points.

En cas d'égalité

Les gagnants seront déterminés par le total des points de trois (3) parties de 5 manches. S'il y avait égalité dans le total des points, l'équipe gagnante serait celle qui a obtenu le plus haut pointage à la 3e partie. S'il y avait encore une fois égalité à ce niveau, c'est le résultat de la 2e partie qui compterait et ainsi de suite.

Notes supplémentaires

- Attendre que les points soient écrits avant d'enlever les boules de la cible.
- Un joueur placé près de la cible (choisi par l'officiel) ramène chaque boule qui revient dans la zone de jeu avec le bâton approprié.
- Attendre que chaque boule qui revient dans la zone de jeu soit ramassée avant de jouer une autre boule.
- Une boule échappée (ou accrochée dans son pantalon) est annulée.
- Chaque joueur qui débute la partie est assis près de la cible.
- Chaque capitaine est assis près du marqueur de points.
- Seulement le capitaine peut s'adresser au marqueur de points.
- Après la deuxième partie - prendre une pause de 5 minutes (pour chercher ce dont on a besoin et on revient- on ne veut pas courir après un joueur.