



**POLY
SPORTS**

Pétanque

Lieu: Pyramides de Vidy
Date: Dimanche 3 mai 2020
Prix: 18 CHF

Déroulement du tournoi

- Chaque équipe doit faire en sorte d'être présente à l'heure pour ses matchs, après 5 min de retard l'équipe sera déclarée FORFAIT.
- Tout comportement anti-sportif pourrait être sanctionné. Le mot d'ordre : **FAIR-PLAY**.
- Les matchs sont auto-arbitrés En cas de conflit, un responsable sport prendra la décision.
- Les Polysports déclarent par la présente interdire la consommation d'alcool pendant cette activité, et ne pourra en aucun cas être tenu responsable de tout incident résultant du non respect de cette consigne.
- Les participants sont invités à apporter leur propre matériel. Il y en aura également sur place. Les Polysports déclinent toute responsabilité en cas de perte ou de vol.
- Les sportifs ne bénéficieront pas de temps d'échauffement.
- Si un match dure trop longtemps, le comité se réserve le droit de le terminer avant qu'il ne se finisse.

Format du tournoi

- 4 équipes maximum par section. Seules deux peuvent passer en phase finales (voir règlement général).
- Les équipes sont formées de 3 joueurs et peuvent être mixtes.
- Il est INTERDIT de faire partie de 2 équipes à la fois.
- Les dimensions du terrain sont celles des terrains présents aux pyramides de Vidy.
- La première équipe arrivée à 13 points remporte la partie (2 points d'écart).
- Phase de poule :
 - Le tournoi débute par une phase de poule. Les équipes qualifiées pour les phases finales sont les deux premières de chaque poule.
- Phases finales :
 - Les matchs de quarts de finale et de demi-finale sont à élimination directe.
- Le classement dans les poules se fait selon les règles suivantes, par ordre de priorité:
 - Le nombre de points
 - Le goal average
 - Le nombre de points marqués
- Les points sont attribués de la manière suivante : victoire 1 point et défaite 0 point.



Règlement

- Chaque joueur dispose de 2 boules.
- La première équipe qui commence est déterminée par un lancer de pile ou face, ou d'une entente commune entre les deux équipes.
- Le cochonnet est lancé en premier. Si les deux équipes ne sont pas satisfaites de l'emplacement, le cochonnet peut être de nouveau lancé.
- Le but est de placer ses boules le plus près du cochonnet.
- Le jeu lui-même commence quand un joueur de la première équipe lance une boule. Ensuite la 2^{ème} équipe doit jouer. Si sa boule est plus proche du cochonnet qu'une des boules de l'autre équipe, alors c'est à l'autre équipe de rejouer, et les mêmes règles s'appliquent. Il est possible de tirer sur une boule adverse et de la dégager du jeu.
- Si le cochonnet est déplacé, le jeu continue à moins qu'il sorte d'un périmètre agréé ou qu'il ne soit plus visible du cercle. Dans ces cas le mène (=le « set » joué au moment présent) est annulé et rejoué ; cependant, si le cochonnet est perdu quand une équipe a lancé toutes ses boules et que l'autre équipe a toujours des boules en main, l'équipe avec des boules en main marque un point pour chaque boule qui n'est pas joué.
- L'équipe gagnante marque un point pour chaque boule plus près du cochonnet que les boules des adversaires (donc le maximum de points dans un mène est six). Un joueur de l'équipe gagnante relance alors le cochonnet et on recommence le jeu. La partie est terminée quand une équipe a marqué 13 points.

Remarque

L'organisation se réserve le droit de modifier à tout moment de la compétition le présent règlement, notamment afin d'adapter la compétition à la plage horaire attribuée.

