TOURNOI CHAMPION POINTEUR: DÉFINITIONS ET RÈGLES

OBJECTIFS DU POINTEUR

1. Pour 10 jeux différents, le pointeur devra avoir lancé 2 boules de pétanque le plus près possible d'une cible fixe, à partir d'une position de départ fixe.

2. Le résultat global d'un pointeur consistera en la somme des distances mesurées en centimètres (999,9 cm) de la cible à chacune des 2 boules finales lancées par le pointeur et ce, pour chaque jeu (soit la somme de 20 distances).

3. Le plus petit résultat global déterminera le « CHAMPION POINTEUR » et ainsi de suite…

LES JEUX

1. Un jeu comporte au minimum une position de départ fixe et une cible fixe.

2. La position de départ fixe sera déterminée par la portion intérieure d'un cercle de pétanque réglementaire qui aura été fixé au sol. Il est interdit de déplacer ce cercle.

3. La cible fixe sera déterminée par la tête d'un tee de golf enfoncé jusqu'à égalité du sol; sa position sera indiquée au pointeur par un cochonnet réglementaire déposé dessus.

4. Un jeu peut comporter aucun, un ou plusieurs obstacles. Si un obstacle n'est pas fixe (immuable), sa position sera indiquée par la tête d'un tee sur laquelle l'obstacle sera placé.

5. L'arbitre s'assurera que tout obstacle ainsi que la cible occupent leurs positions respectives avant le début de chaque performance puis demandera au pointeur de se placer dans la position de départ.

6. Aucun nivellement ne sera effectué ou permis.

7. Avant son premier lancer, le pointeur peut faire un aller-retour pour inspecter le jeu; il ne doit ni toucher ni déplacer le but, une boule ou un obstacle. Cependant il peut combler un maximum de 2 trous au sol.

8. Pendant un lancer, les 2 pieds du pointeur doivent demeurer dans la position de départ sans toucher au cercle qui la délimite.

9. Pendant un lancer, si le pointeur échappe une boule il ne peut la reprendre que s'il peut y arriver en conservant ses pieds dans la position de départ; sinon la boule est considérée comme jouée.

10. Toute boule jouée, boule ou obstacle déplacés par une boule jouée demeurent où ils aboutissent.

11. Une boule jouée ne doit pas déplacer le cochonnet à plus de 25 cm de la cible ou à l'extérieur du jeu.

12. Après chaque lancer où le cochonnet a été déplacé, l'arbitre remet à sa place tout obstacle qui pourrait recouvrir la cible et y replace le but. Si la cible est recouverte par une boule jouée, il placera le cochonnet face au pointeur, le plus près possible de la cible mais sans déplacer la boule.

13. Après avoir lancé 2 boules, le pointeur aura l'opportunité de reprendre un (et un seul) lancer de son choix; il indique à l'arbitre la boule à reprendre, la ramasse et retourne à la position de départ, sans toucher ou déplacer une autre boule, pour effectuer ce qui deviendra son deuxième et dernier lancer.

14. Quand le pointeur a complété son dernier lancer, l'arbitre mesure et remplit la fiche du pointeur et lui remet une copie. Un pointeur ne peut pas reprendre un jeu.

15. Le pointeur est responsable d'enregistrer ses fiches au centre de données.

LES ARBITRES ET LES MESURES

1. Un arbitre sera attitré à chaque jeu, ses décisions sont irrévocables et incontestables.

2. Seul l'arbitre peut prendre des mesures, déplacer le but et les obstacles, et donner des pénalités.

3. Les distances seront mesurées de l'extrémité la plus proche de la boule à l'extrémité la plus proche de la cible (et non du cochonnet).

4. Les boules dont le centre de la projection verticale se situe à l'extérieur des cordes définissant l'aire du jeu (l'allée) sont hors-jeu.

5. Une mesure de 100,0 cm est attribuée à toute boule hors-jeu ou située à plus de 100,0 cm de la cible.

6. Pour toute mesure manquante ou dupliquée, 100,0 cm seront attribués.

7. Une pénalité de 25 cm sera ajoutée pour chaque manquement aux règles ci-haut en rouge