

Règlement : tournois de Pétanque de l'ADL

Pour faciliter la lecture du présent règlement, seule la forme masculine a été utilisée pour sa rédaction. Il va de soi que ceux-ci s'entendent également au féminin

INTRODUCTION

1. Le présent règlement est valable pour les trois journées de tournoi organisés par l'Association Développement du Locle (*ci-après* : les organisateurs), soit :
 - a. Le 8 juillet 2026
 - b. Le 18 juillet 2026
 - c. Le 9 août 2026
 - d. Eventuellement le 14 août 2026, si l'une des trois premières dates devait être annulée pour cause de mauvais temps
2. Les tournois se déroulent sur les terrains dévolus à la pétanque, propriétés de la Commune du Locle, sis au jardin du Casino.
3. Le présent règlement est remis à chaque partie avec le formulaire d'inscription. Il figure également sur la page internet adl-lelocle.ch des organisateurs et une version imprimée sera disponible durant chaque journée de tournoi.

INSCRIPTION

4. Les tournois sont ouverts à tout un chacun, indépendamment de l'âge ou du niveau.
5. Les inscriptions sont prises en compte dès le 21 juin 2026 et jusqu'à 12h le jour du tournoi concerné.
6. Chaque équipe remplit un bulletin d'inscription comportant les informations suivantes :
 - a. Le nom de l'équipe
 - b. Les noms de tous les joueurs, avec la mention de la personne responsable
 - c. Le ou les jour(s) de participation, ainsi que la disponibilité ou non de l'équipe le 14 août
 - d. Au moins un numéro de téléphone et/ou une adresse e-mail
 - e. La confirmation de la prise de connaissance du présent règlement
 - f. La date de l'inscription et la signature du responsable de l'équipe
7. Chaque équipe est libre de choisir son nom. Celui-ci doit être annoncé aux organisateurs au plus tard à 16h le jour du tournoi, respectivement 13h30 les jours où le tournoi commence à 14h. Les organisateurs se réservent le droit de refuser un nom d'équipe s'il s'avère être injurieux envers un tiers ou une entité ou s'il leur semble objectivement contraire aux mœurs.
8. Les frais d'inscription se montent à CHF 20.- par équipe et par journée de tournois. Ils comprennent :
 - a. La participation à la journée de tournoi
 - b. Un bon de CHF 15.- à faire valoir sur des consommations au stand de l'ADL
9. Les inscriptions sont validées par le paiement de la finance d'inscription sur le compte bancaire des organisateurs :

CH82 0900 0000 2300 1835 9
Assoc. Développement du Locle
Avenue Hôtel-de-Ville 1
2400 Le Locle

10. Si une équipe n'a pas la possibilité de s'acquitter de la finance d'inscription de manière électronique, elle en fait part aux organisateurs qui ne manqueront pas de trouver une solution.
11. Le nombre de participants est limité à 16 équipes par journée de tournoi. Une liste d'attente est constituée par les organisateurs pour les inscriptions en sus. A leur bon gré, les organisateurs peuvent prévoir d'augmenter le nombre d'équipe
12. Une inscription peut être annulée avec remboursement jusqu'à la veille du tournoi. Si celle-ci est annoncée au jour du tournoi ou si l'équipe ne se présente pas, les frais d'inscriptions ne sont pas restitués. Les situations exceptionnelles (deuil, accident, etc) sont réservées.

ANNULATION D'UN TOURNOI PAR LES ORGANISATEURS

13. En fonction de la météo, les organisateurs se réservent le droit d'annuler un tournoi
14. La tenue du tournoi est confirmée ou l'annulation est annoncée par les organisateurs par le biais de la page Facebook la veille de l'événement. L'information est également communiquée aux responsables des équipes par e-mail ou par SMS
15. Si une date doit être annulée, elle sera reportée au 14 août 2026. Les équipes indiquent sur le formulaire d'inscription si elles sont disponibles à cette date
16. Si plusieurs dates doivent être annulées, les organisateurs décident des éventuelles dates de report. Elle s'approche alors des équipes inscrites aux dates concernées pour transmettre l'information
17. Si une date est annulée et non reportée ou si les équipes ont expressément annoncé ne pas être disponible à la date de remplacement, les frais d'inscription sont remboursés.
18. Si un tournoi est reporté et que les équipes n'ont pas manifesté d'indisponibilité pour la date concernée, elles sont automatiquement inscrites à la date de remplacement.

DEROULEMENT DES TOURNOIS

19. Le tournoi débute à 16h30, respectivement 14h00 précises. Les participants sont attendus 30 minutes avant sur place. Ils s'annoncent auprès des organisateurs.
20. Quatre parties se déroulent en simultanées.
21. Les équipes sont réparties en maximum quatre groupes de quatre. Chacune d'elles affronte les trois autres équipes du groupe
22. L'attribution aux groupes se fait par un tirage au sort assuré par les organisateurs
23. Les deux premières équipes de chaque groupe accèdent en quart-de-finale. Les deux autres équipes sont éliminées.
24. Les quatre équipes vainqueurs des quart-de-finales accèdent à la demi-finale. Les quatre équipes perdantes sont éliminées
25. Les deux équipes vainqueurs des demi-finales disputent la finale. Les deux équipes perdantes s'affrontent lors d'une petite finale.
26. A l'issue des finale et petite finale, il est établi un classement pour désigner les trois premières équipes de la journée de tournoi.
27. A l'exception de la finale et de la petite-finale, les parties durent au maximum 30 minutes

28. La finale et la petite finale ne sont pas limitées au niveau du temps

MATERIEL

- 29. Chaque équipe est libre de se munir de son propre jeu de boules. Les organisateurs en mettent néanmoins à disposition, moyennant une caution de CHF 10.- par jeux de six boules
- 30. Seuls les cochonnet fournis par les organisateurs, en bois de buis et de couleur rouge, peuvent être utilisés.
- 31. Les organisateurs mettent à disposition des outils de mesure ainsi que le matériel pour rendre compte des résultats

REGLE DU JEU

- 32. Une équipe est formée de deux ou trois joueurs. Chacune d'elle dispose de six boules.
- 33. L'équipe commençant la partie est désignée par un tirage au sort assuré par les organisateurs.
- 34. Un membre de l'équipe tirée au sort trace une marque au sol à l'est du terrain. Il démarre la partie en lançant le cochonnet.
- 35. Une fois lancé, le cochonnet doit être positionné à au moins 50 cm du bord du terrain. S'il cette distance n'est pas respectée, l'équipe adverse récupère le cochonnet et le positionne où elle le souhaite.
- 36. Mise à part la distance avec les bords du terrain précitée, il n'y a pas de périmètre réglementaire pour le lancer du cochonnet.
- 37. A tour de rôle, chaque joueur se positionne à la marque tracée. Le lanceur n'a pas le droit de se déplacer tant que sa boule n'a pas touché le sol.
- 38. La boule placée au plus proche du cochonnet « mène le jeu » et « tient le point », en ce sens qu'elle confère à l'équipe de son lanceur le droit de tirer la prochaine boule .
- 39. Lorsque l'équipe qui lance a épuisé toutes ses boules ou si la boule la plus proche du cochonnet appartient à l'équipe adverse, c'est au tour de cette dernière de lancer ses boules.
- 40. Lorsque toutes les boules ont été jouées, la manche est finie et les points sont comptés. L'équipe qui remporte la manche est celle à qui appartient la boule située au plus proche du cochonnet. Celle-ci ainsi que chacune des autres boules appartenant à la même équipe située entre le cochonnet et une boule de l'adversaire rapporte un point.
- 41. Une fois les points comptabilisés, ils sont inscrits manuscritement et l'équipe ayant gagné un membre de l'équipe qui a gagné la manche trace une marque au sol, à l'opposé de la manche précédente et lance le cochonnet.
- 42. Si un joueur fait sortir le cochonnet du terrain, la mène doit être rejouée si les 2 équipes ont encore des boules en main. En revanche, si l'une des équipes n'a plus de boules, l'équipe adverse marque autant de points que de boules qui lui reste à jouer
- 43. L'équipe gagnante est celle qui arrive en premier à treize points, avec. Si aucune des parties n'atteint treize points avant la fin du temps imparti, la gagnante est celle qui a marqué le plus de point à son écoulement

CLASSEMENT FINAL ET PRIX

44. A l'issu des manches de qualification, les deux premières équipes sont celles qui ont gagné le plus de parties au sein de leur groupe. Elles sont alors qualifiées pour le quart de finale.
45. En cas d'égalité, les équipes sont départagées en fonction du nombre de points additionnés des trois parties jouées.
46. Lors des quart-de-finale, demi-finale petite finale et finale, l'équipe gagnante est celle qui est arrivée en premier à 13 points ou celle qui a obtenu le plus de points au terme du temps imparti.
47. Si une équipe déclare forfait après avoir joué une ou plusieurs manches, elle est éliminée d'office et ses points sont perdus.
48. L'équipe qui sort gagnante de la finale gagne le tournoi. Celle qui perd finit en deuxième place et celle qui sort gagnante de la petite finale finit en 3^{ème} position.
49. Des prix sont distribués aux trois premières équipes sous forme de paniers garnis des lots des sponsors. Ceux-ci sont composés par les organisateurs et les gagnants ne disposent d'aucun droit d'échange.
50. A côté du classement, une montre est mise au concours chaque soir. Il sera procédé à un tirage au sort entre tous les joueurs ayant participé au tournoi.

DISCIPLINE

51. Les tournois de pétanques sont ouverts à tout public, indépendamment de l'âge ou du niveau. Respect et tolérance sont les maîtres-mots de l'événement.
52. Si un joueur ou un spectateur adopte un comportement déplacé, les organisateurs peuvent le remettre à l'ordre.
53. Les organisateurs se réservent le droit d'exclure un joueur ou un spectateur pour tout ou partie du tournoi si son comportement n'est pas amélioré malgré un avertissement.
54. En cas de tentative de tricherie, l'équipe concernée sera immédiatement disqualifiée.