

# PROVENCAL

## QUELQUES RÈGLES ESSENTIELLES

**TERRAINS** : 24mx4m (mini 3,5m). Les matchs se font en 13 points mais parfois en 11 points et en temps limité. Les boules et cochonnet sont valables sur le terrain attribué et sur les terrains à droite et à gauche. Si le match est à durée limitée, seul le terrain attribué est valable.

**Lancer du BUT** : Entre 15 m et 20 m et à 2m du fond du terrain. Placer les deux pieds dans le cercle, sortir un pied du cercle et lancer le cochonnet. Deux jets sont autorisés. Après les deux jets non valables, le cochonnet est placé à la main par l'équipe adverse. Le cercle peut être déplacé dans l'axe de la partie précédente.

**Pour POINTER** : Placer les deux pieds dans le cercle et sortir un pied sans sauter.

1 - **Jet de la boule sur un pied** : Lever le pied qui était dans le cercle et ne jamais le reposer avant le lancé de la boule. Ne pas faire bouger ou pivoter le pied resté au sol. Le pied en l'air ne doit pas retoucher le sol avant que la boule ne soit lâchée.

2 - **Jet de la boule sur deux pieds** : Après avoir déplacé un des pieds hors du rond, aucun pied ne doit pivoter ou se déplacer. Aucun pied ne doit quitter complètement le sol avant que la boule ne soit lâchée.

**Toute boule pointée** qui **déplace** directement ou indirectement **de plus de 1 mètre**, y compris en terrain interdit, une boule ou le but est annulée et tout ce qu'elle a pu déplacer **reprend sa position initiale**. Pour vérifier la distance, il y a lieu de mettre à la place initiale de l'objet déplacé un objet (boule ou but) similaire et de mesurer la distance le séparant de l'objet déplacé. Cette dernière ne doit pas être supérieure à 1 mètre.

**Règle de l'avantage** : l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et décider de ne rien déplacer et d'accepter les déplacements. Il est indispensable de remarquer les boules et le but si ces éléments ont bougé.

### **Pour TIRER**

Le tireur fait obligatoirement **trois pas** pour tirer. Au départ le joueur doit avoir au moins un pied entièrement dans le cercle. En aucun cas, un pied ne doit dépasser le devant du cercle. Il doit **lâcher sa boule** à la fin du troisième pas, c'est-à-dire **au moment du troisième appui de l'un de ses pieds et au plus tard avant le quatrième appui**.

**Tir valable** : Le point d'impact au sol de la boule tirée doit se trouver obligatoirement à moins d'un mètre de l'objet déplacé. Mesurer en plaçant deux objets identiques sur l'impact et sur la boule ou cochonnet déplacés. En cas de tir non valable, on replace les objets déplacés à leur place marquée. Ici aussi la règle de l'avantage s'applique et l'adversaire peut choisir d'accepter les déplacements. Remarquer les boules et cochonnet.

### **Boules déplacées**

Si une boule arrêtée vient à se déplacer en raison du vent ou de l'inclinaison du terrain par exemple, elle est remise en place. Il en va de même pour toute boule déplacée accidentellement par un joueur, un arbitre, un spectateur, un animal ou par tout objet mobile. Pour éviter toute contestation, **les joueurs doivent marquer les boules**. Aucune réclamation ne sera admise pour une boule non marquée et l'arbitre ne statuera qu'en fonction de l'emplacement des boules sur le terrain. En revanche, si une boule est déplacée par l'effet d'une boule jouée de cette partie, elle est valable.