



Guide de l'organisateur — Compétition de pétanque

Ce guide décrit, étape par étape, ce qu'il faut faire pour organiser la compétition. Il s'adresse à toute personne prenant en charge l'organisation, même sans expérience préalable.

Vue d'ensemble

La compétition se déroule en **trois phases** successives.

#	Phase	Ce qu'il se passe
1	Inscription	Les équipes s'enregistrent et règlent leur participation
2	Phase de poules	Chaque équipe joue contre toutes les autres de son groupe ; les 2 meilleures se qualifient
3	Phase finale	Tableau à élimination directe jusqu'à la finale et au match pour la 3e place

Documents à préparer à l'avance :

- `feuille_inscription.pdf` — 1 exemplaire à imprimer (A4 portrait)
 - Les feuilles de poule selon le nombre d'équipes — voir §2
 - La feuille de phases finales selon le nombre d'équipes — voir §3
 - Des stylos (pas de crayon : les scores sont définitifs)
-

1 — Inscription

Document : `feuille_inscription.pdf` (A4 portrait, pré-numérotée de 1 à 32)

Pour chaque équipe qui se présente :

1. Inscrire le **nom de l'équipe** dans la colonne « Nom d'équipe »
2. Inscrire **noms et prénoms** de chaque joueur (jusqu'à 3 membres), une ligne par joueur
3. Cocher la case **Paiement** de chaque joueur au moment du règlement

À la fin des inscriptions : compter le **nombre total d'équipes**. Ce nombre (noté **N** dans ce guide) détermine tous les documents à utiliser pour la suite.

2 — Phase de poules

2.1 — Feuilles à imprimer

Chaque fichier `poule_X.pdf` contient **2 pages** : page 1 pour une poule de **4 équipes**, page 2 pour une poule de **5 équipes**.

Imprimer chaque fichier **en recto-verso** (une feuille A4 paysage par poule). Pour chaque poule, utiliser le côté correspondant à sa taille, indiquée dans la colonne « Configuration » :

- poule de **4 équipes** → **recto** (page 1)
- poule de **5 équipes** → **verso** (page 2)

N	Configuration des poules	Fichiers à imprimer (recto-verso)
6	1 poule de 6 équipes	<code>poule_unique_06eq.pdf</code>
7	1 poule de 7 équipes	<code>poule_unique_07eq.pdf</code>
8	A-B=4	A, B
9	A=4, B=5	A, B
10	A-B=5	A, B
11	A-B=4, C=3	A, B, <code>poule_C_11eq.pdf</code> *
12	A-C=4	A, B, C
13	A-B=4, C=5	A, B, C
14	A=4, B-C=5	A, B, C
15	A-C=5	A, B, C
16	A-D=4	A, B, C, D
17	A-C=4, D=5	A, B, C, D
18	A-B=4, C-D=5	A, B, C, D
19	A=4, B-D=5	A, B, C, D
20	A-E=4	A-E
21	A-D=4, E=5	A-E
22	A-C=4, D-E=5	A-E
23	A-B=4, C-E=5	A-E
24	A-F=4	A-F
25	A-E=5	A-E
26	A-D=4, E-F=5	A-F
27	A-C=4, D-F=5	A-F
28	A-G=4	A-G
29	A=4, B-F=5	A-F
30	A-F=5	A-F
31	A-D=4, E-G=5	A-G
32	A-H=4	A-H

* Pour $N = 11$: `poule_C_11eq.pdf` est un document spécial qui contient la liste de répartition des 3 poules ET la feuille de la poule C (3 équipes). Imprimer ce fichier à la place de la feuille de poule C standard.

2.2 — Répartir les équipes

Par tirage au sort (ou dans l'ordre d'inscription), attribuer chaque équipe à une poule et un numéro au sein de cette poule (Équipe 1, 2...). Pour chaque feuille de poule :

- Renseigner le **numéro d'inscription** de chaque équipe (colonne « N° inscription »)
- Renseigner les **noms des joueurs** (colonne « Noms – Prénoms »)

2.3 — Déroulement des matches

La feuille de poule liste automatiquement tous les matches à jouer : chaque équipe affronte toutes les autres de sa poule (**round-robin**). Les cases noires indiquent les confrontations inexistantes.

Pour chaque match :

1. Faire jouer les deux équipes désignées
2. Inscrire les **deux scores** dans la colonne « Résultats »

Attribution des points pour le classement :

Résultat	Points au classement
Équipe gagnante	Score réel (13 — le dépassement au-delà de 13 est comptabilisé)
Équipe perdante	Son score réel (ex. 7 points si la partie se termine 15-7)

L'équipe qui atteint 13 points gagne, quels que soient les scores. Si la mène en cours lui donne plus de 13 (ex. 12 points + 3 marqués = 15), ce score réel est enregistré. Il servira à départager d'éventuelles égalités via le critère 3 (points marqués en victoire).

2.4 — Classement et qualification

Une fois tous les matches de la poule terminés, classer les équipes en appliquant les critères suivants **dans l'ordre strict** :

Priorité	Critère	Avantage
1	Nombre de victoires	L'équipe ayant remporté le plus grand nombre de rencontres est classée devant les autres.
2	Points encaissés en défaite	En cas d'égalité de victoires, l'équipe ayant concédé le moins de points lors de ses défaites est classée devant l'autre.
3	Points marqués en victoire	En cas d'égalité aux deux critères précédents, l'équipe ayant marqué le plus de points lors de ses victoires est classée devant l'autre.
4	Tirage au sort	Si l'égalité persiste après les trois critères ci-dessus, un tirage au sort désigne l'équipe mieux classée.

Une fois le classement établi :

- Les **2 premières équipes** se qualifient pour la phase finale.
- Reporter leur **résultat de poule** (ex. « A1 », « A2 ») et leur **nom d'équipe** sur la feuille de phases finales.

Pour N = 6 ou N = 7 (poule unique) : seulement 2 équipes se qualifient. La 1re et la 2e de la poule unique jouent directement la finale.

3 — Phase finale

3.1 — Feuille à utiliser

N équipes	Poules (P)	Qualifiés	Fichier à imprimer
6–10	2	4	finales_06-10eq.pdf
11–15	3	6	finales_11-15eq.pdf
16–19	4	8	finales_16-19eq.pdf
20–23, 25	5	10	finales_20_21_22_23_25eq.pdf
24, 26–27, 29–30	6	12	finales_24_26_27_29_30eq.pdf
28, 31	7	14	finales_28_31eq.pdf
32	8	16	voir note ci-dessous†

†* Pour N = 32 — deux feuilles à imprimer dans l'ordre :

1. finales_huitieme_32eq.pdf — 8es de finale (cases pré-remplies)
2. finales_quart_32eq.pdf — quarts de finale → demi-finales → finale

3.2 — Remplir les noms d'équipes

Les cases du premier tour sont **pré-remplies** avec le résultat de poule de chaque équipe (ex. A1, B2) sur fond coloré selon la couleur de la poule. Pour chaque case, inscrire à la main le **nom de l'équipe** correspondante.

Pour N = 32 : commencer par les 8es de finale ; reporter les 8 vainqueurs sur la feuille des quarts pour continuer jusqu'à la finale.

3.3 — Déroulement

À chaque tour, de gauche à droite sur la feuille :

1. Faire jouer les matches indiqués par le tableau
2. Inscrire les **scores** dans les cases correspondantes
3. Reporter le **nom du vainqueur** dans la case du tour suivant

La feuille inclut un **match pour la 3e place** entre les deux perdants des demi-finales.

Conseils pratiques

- **Imprimez en couleur** — les feuilles de poule sont codées par couleur (une couleur par poule), ce qui facilite l'identification sur le terrain.
- **Prévoyez des exemplaires de rechange** — une erreur de report est vite arrivée ; avoir un exemplaire supplémentaire de chaque feuille évite les blocages.
- **Nombre d'équipes incertain ?** — imprimez les feuilles pour N et N+1 avant la compétition ; vous n'utiliserez que celles qui correspondent au nombre final d'inscrits.
- **Égalité en poule** — appliquer les critères de classement dans l'ordre : 1) nombre de victoires, 2) points encaissés en défaite (le moins possible), 3) points marqués en victoire (le plus possible), 4) tirage au sort si l'égalité persiste.
- **Démarrage parallèle** — toutes les poules peuvent se dérouler simultanément. La phase finale ne commence que lorsque **tous** les classements de poule sont établis et reportés sur la feuille de phases finales.