

RÈGLES DAUPHINOISES DU PÉTANGO

Le pétango est un jeu d'adresse vaguement hérité de la pétanque et du go. Son origine remonte probablement au milieu des années 2000, notamment au stage d'été 2007. Depuis, des tas de variantes sont apparues : voici un essai de formalisation des règles.

Matériel et début de partie

Le matériel de jeu du pétango est constitué d'un goban 19x19, de préférence en bois et de pierres japonaises noires et blanches (de préférence en verre). Les deux joueurs s'assoient autour du goban, posé sur une surface plane, et se font face. Pendant toute la partie, les deux joueurs doivent avoir les fesses fixes : le cas échéant, et notamment dans les parties importantes, un arbitre spécifique (dit « arbitre de fesses ») peut vérifier la non-mobilité des fesses de tel ou tel joueur. Les deux joueurs font nigiri, le vainqueur du nigiri choisit sa couleur et commence la partie.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent tour à tour. Un coup se déroule de la façon suivante :

- Le joueur pose une pierre sur une intersection de la première ligne qui lui fait face.
- D'un coup sec, il projette la pierre dans le but de l'envoyer dans l'autre moitié du goban (est considérée comme étant dans l'autre moitié du goban une pierre dont le centre est dans l'autre moitié du goban). Le trajet n'est pas nécessairement plan, la pierre peut décoller du goban. Toutefois, si la pierre n'est pas retombée après trente-deux secondes, on considère qu'elle est sortie du goban. Une fois que la pierre a fini de bouger, on la laisse sur le goban et c'est à l'autre joueur de jouer.
- Si le joueur n'a pas réussi cet objectif, et sous réserve qu'il n'ait pas fait de faute (voir paragraphe suivant), il bénéficie de deux essais supplémentaires. Il peut changer l'intersection de laquelle il part.

Fautes

Constitue une faute :

- le fait de toucher une pierre déjà posée sur le goban (qu'il s'agisse d'une de ses propres pierres ou d'une pierre adverse), ou tout objet hors goban (il est par exemple interdit de lancer la pierre sur l'adversaire en espérant un rebond favorable sur le goban) ;
- le fait que sa pierre sorte du goban ;
- le fait de n'avoir pas réussi à envoyer sa pierre dans l'autre moitié du goban en 3 essais.

Le joueur qui commet une faute donne un point à son adversaire.

Après une faute, les pierres fautives restent sur le goban, sauf dans le cas d'une pierre qui au 3ème essai n'aurait toujours pas franchi la ligne médiane.

Fin de partie

Le premier joueur à 10 points a gagné la partie.

Arbitrage

Les arbitres agréés doivent avoir suivi un stage de 24h d'affilée avec Mattii S. et Robert J.

Actuellement, il n'existe aucun arbitre agréé. De ce fait, tout le monde peut être arbitre d'une partie de pétango, au choix des joueurs.