



REGLEMENT NATIONAL DU CHAMPIONNAT DES CLUBS JEUNES BENJAMINS - MINIMES

1. OBJECTIFS

La FFPJP instaure dès 2011 une compétition spécifique pour les Jeunes en formule Championnat par Equipes de Clubs. L'objectif est le développement d'une pratique régulière pour les catégories en question dans un esprit de compétition par équipes en représentativité du club ou d'une Ecole de Pétanque. Ceci avec le but final l'accroissement de nos effectifs jeunes en leur proposant un nouveau mode de compétition.

Ces championnats ont pour objectif de faire jouer le maximum de licenciés. C'est pourquoi peu de restrictions sont faites dans le domaine du regroupement de plusieurs clubs et dans la composition des équipes jeunes avec les deux catégories.

- Vu la disparité des effectifs en Jeunes, les Comités Départementaux ont la liberté de construire leur championnat en fonction de leur spécificité. Chez les jeunes, le niveau pourra être très variable d'une année sur l'autre. Il sera conseillé de faire une première phase de qualification avant de faire une phase finale, peut-être à plusieurs niveaux...
- Si les expériences départementales s'avèrent constructives et efficaces, il pourra être envisagé une phase régionale avec les vainqueurs des championnats départementaux.
- Chaque année, un bilan de l'avancée de la structuration départementale et régionale sera fait pour envisager la programmation d'un regroupement national.

Le présent règlement est établi dans le but d'avoir une uniformité certaine dès le départ de ces nouveaux championnats. Il sera modifié sur la base des remontées du terrain et de l'éventuelle portée nationale qu'ils pourraient prendre.

2. COMPOSITION DES EQUIPES BENJAMINS / MINIMES

- Les ententes géographiques de clubs sont autorisées jusqu'à 3 clubs maximum, et gérées par le Comité Départemental qui devra donner son accord. La constitution d'équipes départementales n'est pas autorisée.
- Un club peut engager plusieurs équipes.
- Dans le championnat Benjamins - Minimes, il est proposé d'intégrer deux combinés dans la 1^o phase avec 2 tête-à-tête et des ateliers point et tir dans la 3^o phase avec la triplète.

Appellations : Benjamins / Minimes

- Niveau départemental : CDC-BM
- Niveau régional : CRC-BM

- Les équipes seront formées au minimum de 4 joueurs et au maximum de 6 joueurs (4+2 remplaçants) sur la feuille de match. En effet, le remplacement n'est pas autorisé dans les tête-à-tête. Un remplacement est autorisé dans chacune des deux doublettes de la seconde phase et un seul dans la tripléte de la 3^e phase. On ne peut donc pas remplacer les 2 joueurs de la même doublette ni 2 joueurs de la tripléte. Les joueurs sortis ne peuvent plus rentrer dans le même match en cours.
- Chaque équipe doit être accompagnée d'un coach adulte qui dépose sa licence à la table de marque. Il est fortement recommandé que le coach soit Educateur Fédéral avec au moins la carte Initiateur.
- Les équipes ne peuvent comprendre plus de 2 Minimes sur le terrain (3 possibles sur la feuille de match)
Il est conseillé aux coaches de faire jouer les joueurs de la même catégorie entre eux dans un souci d'équité.

3. FORMULE DES CHAMPIONNATS BENJAMINS / MINIMES

- 2 Tête à Tête et 2 combinés à 2 points chacun = $4 \times 2 = 8$ points
- 2 Doublettes à 4 points = $2 \times 4 = 8$ points
- 1 Tripléte à 4 points = $1 \times 4 = 4$ points
- 1 atelier tir et 1 atelier point à 2 points chacun = $2 \times 2 = 4$ points
- Total du match = $8+8+4+4 = 24$ points de telle sorte que le match nul est possible

Pour cette 3^e phase, si l'équipe n'est composée que de 4 joueurs, le joueur ne participant à la tripléte fera obligatoirement l'atelier point et l'atelier tir. Si l'équipe est composée d'au moins 5 joueurs, les ateliers points et tirs doivent être effectués par deux joueurs différents. Les joueurs participant à ces ateliers ne peuvent pas rentrer dans la tripléte. Donc seules les équipes à 6 joueurs peuvent faire un changement dans la tripléte.

- Modalités de remplacement
 - Chaque remplacement envisagé doit être signalé par le coach de l'équipe, au coach de l'équipe adverse et à l'arbitre, lors de la mène précédant le remplacement
 - Dans tous les cas le joueur sorti ne peut rentrer dans une autre partie de la même phase.
- Classement

Dans le cadre des journées de championnats, le match nul est possible. En revanche s'il faut départager deux équipes dans le cadre d'une phase finale, il faut prendre en compte successivement les critères suivant :

- Nombre d'épreuves remportées.
- Goal average de toutes les épreuves
- Résultat de la tripléte

Pour élaborer le classement dans une phase de championnat, chaque victoire rapporte 3 points, le match nul 2 points et la défaite 1 seul point. En cas de forfait pour une rencontre, l'équipe ne marque aucun point. A l'intérieur d'une rencontre, en cas de forfait lors d'une partie, l'équipe forfait a perdu 0-13.

A la fin de toutes les rencontres, si deux équipes ont le même nombre de points, elles seront départagées par leur opposition respective. Si l'opposition se résume à une seule confrontation, on reprend les critères précédents. Si leur opposition s'est déroulée sur au moins deux rencontres, il est pris dans un premier temps le résultat des oppositions, puis dans un second temps on reprend les critères précédents calculés sur l'ensemble des parties.

- Si l'égalité concerne au moins trois équipes, il est pris en considération **les confrontations entre ces trois équipes** avec comme critères successifs, les victoires, le score average de toutes les rencontres entre elles, et enfin le score average de toutes les épreuves de toutes les rencontres.

4. Conditions d'organisation pour les clubs organisateurs

- Tracer les 4 terrains nécessaires pour chaque rencontre.
- Prévoir un officiel pour la gestion de la compétition (remplissage de la feuille de match) et assurer la gestion, le déroulement des ateliers point, tir, tir de précision, ou tir de précision simplifié. Il est fortement conseillé d'avoir un arbitre pour gérer la partie spécifique de la 3^e phase.
- Il est aussi conseillé de faire plusieurs rencontres sur un même site afin de mutualiser la présence d'un délégué et du corps arbitral.

5. Tenue vestimentaire

- Les joueuses et joueurs participant aux différentes rencontres de tous les niveaux CDC et CRC doivent être habillés avec au moins un haut identique portant l'identification du club ou de l'entente de clubs si c'est le cas y compris pour les Tête à Tête.
- Le port de publicité est autorisé suivant nos textes en vigueur.

6. Gestion, saison sportive et tirage au sort

- La gestion du championnat est réalisée par un comité de pilotage placé sous autorité du Comité Directeur du CD et/ou de la Ligue
- Saison sportive : 1^{er} février au 15 novembre de l'année en cours
- Tirage au sort
 - CD : dans le cas où un groupe ou division comprend 2 équipes du même club celles-ci doivent être opposées entre elles dès le 1^{er} match
 - Ligue : idem et s'applique aussi pour 2 équipes du même département

7. Règlements Intérieurs des CD et Ligues

- Les CD et Ligues peuvent joindre au présent règlement un Règlement Intérieur fixant leurs spécificités qui ne peuvent en aucun cas aller à l'encontre du présent règlement.

ANNEXE 1 : FEUILLE DE MATCH

ANNEXE 1a : FICHE DE RESULTATS
ANNEXE 1b : FICHE DE PERFORMANCE

ANNEXE 2 : LES ATELIERS POINT

ANNEXE 2a : CONSIGNES DE NOTATION
ANNEXE 2b : DESCRIPTION DES ATELIERS POINT
ANNEXE 2c : FICHE DE RESULTATS

ANNEXE 3 : LES ATELIERS TIR

ANNEXE 3a : CONSIGNES DE NOTATION
ANNEXE 3b : DESCRIPTION DES ATELIERS TIR
ANNEXE 3c : FICHE DE RESULTATS

ANNEXE 4 : LE COMBINE

ANNEXE 1a : FICHE DE MATCH

Feuille de Match



Championnat par Equipes de Clubs MINIME-BENJAMIN

Valeur des parties: Tête à Tête et Combiné = 2 pts / Doublette = 4 pts / Triplette = 4 pts /
Ateliers point = 2 pts et ateliers tir = 2 pts

Comité - Ligue de:

.....

Division:

Groupe:

Date:

.....

Lieu:

.....

Equipe N° -----

A

Club:

Equipe N° -----

B

Club:

Coach Equipe A - N° Licence

Nom: Prénom:

Coach Equipe B - N° Licence

Nom: Prénom:

A

Composition des Equipes

B

	Nom - Prénom	N° Licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		

	Nom - Prénom	N° Licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		

En cas d'incident joindre un rapport

CHAMPI ONNAT MI NI ME/BENJAMI N PAR EQUI PES

ORDRE des RENCONTRES & FEUILLE de RESULTATS

Club de : A

contre

Club de : B

TETE-A TETE		SCORE	PTS
1			2 - 0
2			2 - 0
COMBINE		SCORE	PTS
3			2 - 0
4			2 - 0
S/TOTAL		PTS →	

contre

contre

contre

contre

DOUBLETTE		SCORE	PTS
1			4 - 0
2			
1			4 - 0
2			
Joueur remplacé n°1 :			
Joueur remplaçant n° 1 :			
Joueur remplacé n°2 :			
Joueur remplaçant n°2 :			
S/TOTAL		PTS →	

contre

contre

TETE-A TETE		SCORE	PTS
1			0 - 2
2			0 - 2
COMBINE		SCORE	PTS
3			0 - 2
4			0 - 2
S/TOTAL		PTS →	

DOUBLETTE		SCORE	PTS
1			0 - 4
2			
1			0 - 4
2			
Joueur remplacé n°1 :			
Joueur remplaçant n° 1 :			
Joueur remplacé n°2 :			
Joueur remplaçant n°2 :			
S/TOTAL		PTS →	

TRIPLETTE		SCORE	PTS
1			4 - 0
2			
3			
ATELIERS POINT		SCORE	PTS
1			2-0
ATELIERS TIR		SCORE	PTS
2			2-0
Joueur remplacé n°1 :			
Joueur remplaçant n° 1 :			
S/TOTAL		PTS →	

contre

contre

contre

TRIPLETTE		SCORE	PTS
1			0 - 4
2			
3			
ATELIERS POINT		SCORE	PTS
1			0-2
ATELIERS TIR		SCORE	PTS
2			0-2
Joueur remplacé n°1 :			
Joueur remplaçant n° 1 :			
S/TOTAL		PTS →	

Total Général Equipe A	PTS →	
NOMBRE DE PARTIES GAGNEES A		
SCORE AVERAGE A		

Total Général Equipe B	PTS →	
NOMBRE DE PARTIES GAGNEES B		
SCORE AVERAGE B		

Gagnante Equipe N° _____ du Club : _____
 Perdante Equipe N° _____ du Club : _____

Signature Coach Equipe A

Nom - Prénom & Signature de l'Arbitre/Délégué

Signature Coach Equipe B

ANNEXE 1b : FICHE DE PERFORMANCES

EPREUVE DU COMBINE

1° MENE		2° MENE		3° MENE		4° MENE		5° MENE		6° MENE		7° MENE		8° MENE	
NOM	PRENOM	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR
NOM	PRENOM	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT
		5,5m		5,5m		6,5m		5,5m		5,5m		6,5m		6,5m	
		TOTAL		TOTAL		TOTAL		TOTAL		TOTAL		TOTAL		TOTAL	

1° MENE		2° MENE		3° MENE		4° MENE		5° MENE		6° MENE		7° MENE		8° MENE	
NOM	PRENOM	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR
NOM	PRENOM	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT
		5,5m		5,5m		6,5m		5,5m		5,5m		6,5m		6,5m	
		TOTAL		TOTAL		TOTAL		TOTAL		TOTAL		TOTAL		TOTAL	



RESULTATS ATELIERS POINT

JOUEUR A	5,5 m		6,5 m		TOTAL	
	1°	2°	1°	2°	ATELIER	CUMULE
ATELIER 1	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 2	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 3	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 4	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
COM. 1/2 ^e BOULE					1 ^e boules	2 ^e boules
TOTAL/DISTANCE					Nb 5 Pts	Nb 3 Pts

JOUEUR B	5,5 m		6,5 m		TOTAL	
	1°	2°	1°	2°	ATELIER	CUMULE
ATELIER 1	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 2	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 3	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 4	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
COM. 1/2 ^e BOULE					Nb 5 Pts	Nb 3 Pts
TOTAL/DISTANCE						

RESULTAT FINAL	SCORE	SCORE	SCORE
	JOUEUR A	JOUEUR B	JOUEUR B

JOUEUR A	5,5 m		6,5 m		TOTAL	
	1°	2°	1°	2°	ATELIER	CUMULE
ATELIER 1	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 2	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 3	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 4	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
COM. 1/2 ^e BOULE						
TOTAL/DISTANCE						

JOUEUR B	5,5 m		6,5 m		TOTAL	
	1°	2°	1°	2°	ATELIER	CUMULE
ATELIER 1	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 2	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 3	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 4	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
ATELIER 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5 0 1 3 5 0 1 3 5	0 1 3 5		
COM. 1/2 ^e BOULE						
TOTAL/DISTANCE						

RESULTAT FINALE	SCORE	SCORE	SCORE
	JOUEUR A	JOUEUR B	JOUEUR B

ANNEXES 2 et 3 : LES ATELIERS

INTRODUCTION

Les ateliers se jouent sur un terrain cadré de 4m sur 10m en respectant les tracés des ateliers. La ligne de perte se situe à 1m après le grand cercle. Dans le schéma joint, le cercle apparaît tangent aux lignes latérales ce qui n'est pas le cas dans la réalité puisque le bouchon est positionné à 2m de chaque bord. Les cercles de lancer se situent sur deux distances (5,5 m et 6,5 m) par rapport au centre de la cible.

- Pour le point, la position des boules et du bouchon se fera toujours par rapport à deux cercles, le plus grand d'un diamètre de 140 cm et le plus petit d'un diamètre de 70 cm (adaptable selon la difficulté du terrain).
- Pour le tir, la position des boules et du bouchon se fera toujours par rapport à un seul cercle de 140 cm (adaptable selon la difficulté du terrain).

Pour les tracer, il suffit d'avoir deux cordes de ces deux dimensions avec deux pointes à chaque extrémité, d'un côté pour fixer au centre et de l'autre pour tracer le cercle.

Pour chaque atelier, les joueurs jouent en alternance ses deux boules. Sur chaque atelier, chaque joueur effectue deux lancers à même distance consécutivement. Le fait de répéter la même action devrait favoriser l'apprentissage chez les jeunes. Pour le tir comme pour le point, chaque joueur effectuera 4 lancers sur chaque atelier ce qui fait 20 boules jouées pour marquer au maximum 100 points. Les matchs nuls sont autorisés. Dans un souci d'équité, l'opposition doit se faire sur un même jeu.

ANNEXE 2a : LES ATELIERS POINT

Pour tous les exercices, l'objectif est de reprendre le point d'une part et/ou d'optimiser la marque. Le bouchon n'est pas fixe (il peut être déplacé voire annulé), ce qui peut engendrer des reprises de point avec des boules pointées en dehors des cercles. **Pour marquer des points, il faut obligatoirement reprendre le point adverse.**

ATELIER POINT 1

Cet atelier a pour objectif de rentrer dans le cercle pour reprendre la boule adverse. Cette dernière est positionnée à un diamètre de boule (boule jaune fictive) en dehors du grand cercle.

Notation :

- Absence de reprise (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Reprise en dehors du grand cercle ou bouchon perdu au delà des lignes de pertes (JEU APPROXIMATIF) = 1 POINT
- Reprise dans le grand cercle (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Reprise dans le petit cercle (JEU AMELIORE)= 5 POINTS

ATELIER POINT 2

Cet atelier a pour objectif de contourner les boules adverses pour reprendre le point. Les deux boules noires sont collées et se situe sur le grand cercle tracé dans l'axe du bouchon.

Notation :

- Absence de reprise (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Reprise en dehors du grand cercle ou bouchon perdu au delà des lignes de pertes ou en touchant au moins une boule adverse noire (JEU APPROXIMATIF) = 1 POINT
- Reprise dans le grand cercle sans toucher les boules noires (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Reprise dans le petit cercle sans toucher les boules noires (JEU AMELIORE)= 5 POINTS

ATELIER POINT 3

Cet atelier a pour objectif de jouer long pour essayer d'avoir deux points en poussant une de ses boules. La boule adverse se situe sur le coté gauche de manière tangentielle à l'intérieur du grand cercle. Les deux boules blanches sont positionnées sur le grand cercle. Elles sont séparées d'un diamètre de boule symétriquement par rapport à l'axe du jeu.

Notation :

- Absence de reprise (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Reprise en dehors du grand cercle ou dans le grand cercle ou bouchon perdu au delà des lignes de pertes (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Reprise dans le petit cercle (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Reprise avec deux points sur le terrain (JEU AMELIORE)= 5 POINTS

ATELIER POINT 4

Cet atelier a pour objectif de jouer sur la gauche à 5m et sur la droite à 7m (et inversement pour un gaucher) pour essayer d'avoir deux points en poussant sa boule et donc de marquer 5 points. La boule adverse se situe sur le grand cercle dans l'axe du jeu alors que sa propre boule se situe à gauche pour 5m et à droite pour 7m. Ces boules sont juste à coté à une distance d'un diamètre de boule symétriquement par rapport à l'axe du jeu.

Notation :

- Absence de reprise (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Reprise en touchant la boule noire ou un seul point dans le grand cercle ou bouchon perdu au delà des lignes de pertes (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Reprise avec un seul point dans le petit cercle (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Reprise avec deux points sur le terrain même en touchant la boule adverse noire (JEU AMELIORE)= 5 POINTS

ATELIER POINT 5

Cet atelier a pour objectif de jouer long pour essayer d'avoir deux points en poussant le bouchon. La boule adverse se situe sur le grand cercle du coté gauche. La boule blanche est positionnée à l'extérieur du grand cercle.

Notation :

- Absence de reprise (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Reprise en dehors du grand cercle ou dans le grand cercle avec un seul point sur le terrain ou bouchon perdu au delà des lignes de pertes (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Reprise dans le petit cercle (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Reprise avec deux points sur le terrain (JEU AMELIORE)= 5 POINTS

ANNEXE 2b: DESCRIPTION DES ATELIERS

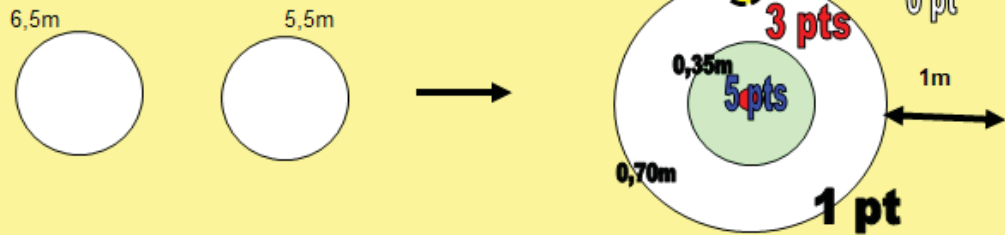


FEDERATION FRANCAISE DE PETANQUE ET JEU PROVENCAL
DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

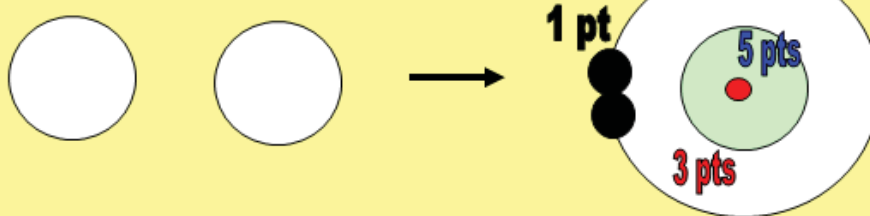


ATELIERS POINT

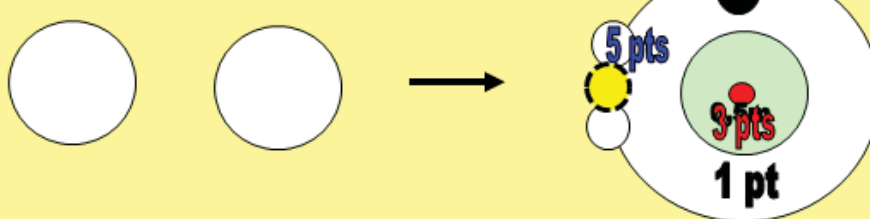
ATELIER 1: REPREDRE LE POINT



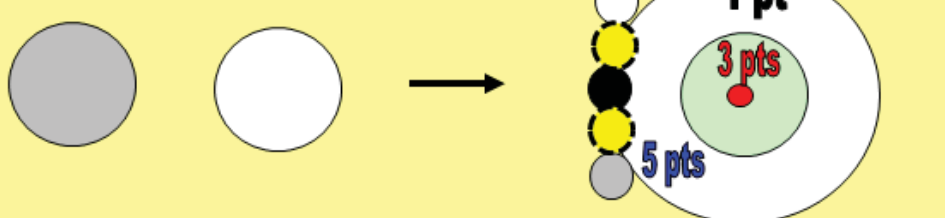
ATELIER 2 REPREDRE LE POINT EN EVITANT LES BOULES ADVERSES



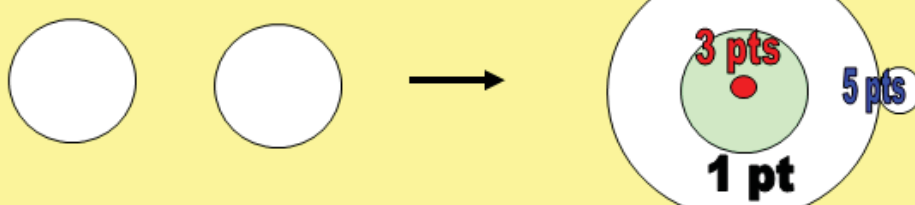
ATELIER 3 REPREDRE LE POINT EN POUSSANT UNE BOULE



ATELIER 4 REPREDRE LE POINT POUSSER LA BOULE A DROITE puis A GAUCHE



ATELIER 5 REPREDRE LE POINT EN TRAINANT LE BOUCHON



ANNEXE 2c: FICHE DE RESULTATS



FEDERATION FRANCAISE DE PETANQUE ET JEU PROVENCAL
DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE



RESULTATS ATELIERS POINT

JOUEUR A	5,5 m								6,5 m								TOTAL	
	1°				2°				1°				2°				ATELIER	CUMULE
ATELIER 1	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 2	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 3	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 4	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
																	1°boule	2°boule
COM. 1°/2° BOULE																		
TOTAL/DISTANCE																	Nb 5 Pts	
																	Nb 3 Pts	

JOUEUR B	5,5 m								6,5 m								TOTAL	
	1°				2°				1°				2°				ATELIER	CUMULE
ATELIER 1	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 2	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 3	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 4	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
COM. 1°/2° BOULE																		
TOTAL/DISTANCE																	Nb 5 Pts	
																	Nb 3 Pts	

	JOUEUR A	SCORE	JOUEUR B	SCORE
RESULTAT FINAL				

ANNEXE 3a : LES ATELIERS TIR

Pour tous les exercices de tir, l'objectif est de faire jouer l'adversaire. Le bouchon n'est pas fixe ce qui peut engendrer des déplacements de ce dernier. Il faut tracer une ligne de perte à 1m derrière le grand cercle pour réduire l'espace pour le déplacement éventuel du bouchon. Pour marquer des points, le joueur doit toucher un objet soit l'une des deux boules adverses soit le bouchon. Ensuite la notation prendra en compte le résultat sur le terrain et ceci quelque soit la manière. Toutes les méthodes de tir sont autorisées pour favoriser la réussite des jeunes joueurs. Sa propre boule est toujours située sur la ligne du grand cercle, à gauche sur les ateliers de 1 à 3 et devant sur l'atelier 4.

ATELIER TIR 1

La première boule adverse est placée à une distance d'un diamètre de boule sur la droite du bouchon. La seconde boule adverse est positionnée aussi sur la droite de la 1° boule adverse à la même distance.

Notation :

- Echec (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Au moins un objet déplacé tout en laissant deux points à l'adversaire (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Au moins un objet déplacé avec suppression d'un point adverse ou annulation de la mène en sortant le bouchon du cadre (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Au moins un objet déplacé avec prise du point soit en frappant les deux boules adverses, soit en faisant un carreau, soit en déplaçant le bouchon vers sa boule. (JEU AMELIORE) = 5 POINTS

ATELIER TIR 2

La première boule adverse est placée à une distance d'un diamètre de boule dans l'axe du bouchon. La seconde boule adverse est positionnée aussi sur l'axe de la 1° boule adverse à la même distance devant cette première.

Notation :

- Echec (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Au moins un objet déplacé tout en laissant deux points à l'adversaire (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Au moins un objet déplacé avec suppression d'un point adverse ou annulation de la mène en sortant le bouchon du cadre (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Au moins un objet déplacé avec prise du point soit en frappant les deux boules adverses, soit en faisant un carreau, soit en déplaçant le bouchon vers sa boule. (JEU AMELIORE) = 5 POINTS

ATELIER TIR 3

La première boule adverse est placée à une distance d'un diamètre de boule derrière le bouchon. La seconde boule adverse est positionnée aussi dans l'axe de la 1^o boule adverse à la même distance mais derrière cette première.

Notation :

- Echec (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Au moins un objet déplacé tout en laissant deux points à l'adversaire ou objet adverse déplacé (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Au moins un objet déplacé avec suppression d'un point adverse ou annulation de la mène en sortant le bouchon du cadre (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Au moins un objet déplacé avec prise du point soit en frappant les deux boules adverses, soit en faisant un carreau, soit en déplaçant le bouchon vers sa boule. (JEU AMELIORE) = 5 POINTS

ATELIER TIR 4

Les deux boules adverses sont écartées d'une boule à une distance d'une boule du bouchon. Sa propre boule est placée à une distance de trois diamètres de boules devant les boules adverses. L'objectif est d'éviter de toucher sa boule devant pour frapper les boules adverses à la sautée...

Notation :

- Echec (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Au moins un objet adverse déplacé tout en laissant deux points à l'adversaire (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Au moins un objet adverse déplacé avec suppression d'un point adverse ou annulation de la mène en sortant le bouchon du cadre (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Au moins un objet adverse déplacé avec prise du point soit en frappant les deux boules adverses, soit en faisant un carreau, soit en déplaçant le bouchon vers sa boule (JEU AMELIORE) = 5 POINTS

ATELIER TIR 5 Le bouchon est placé au centre du cercle.

Notation :

- Echec (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Le bouchon est déplacé dans le cercle (JEU APPROXIMATIF) = 1 POINT
- Le bouchon est déplacé en dehors du cercle (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Le bouchon est sorti du cadre (JEU AMELIORE) = 5 POINTS

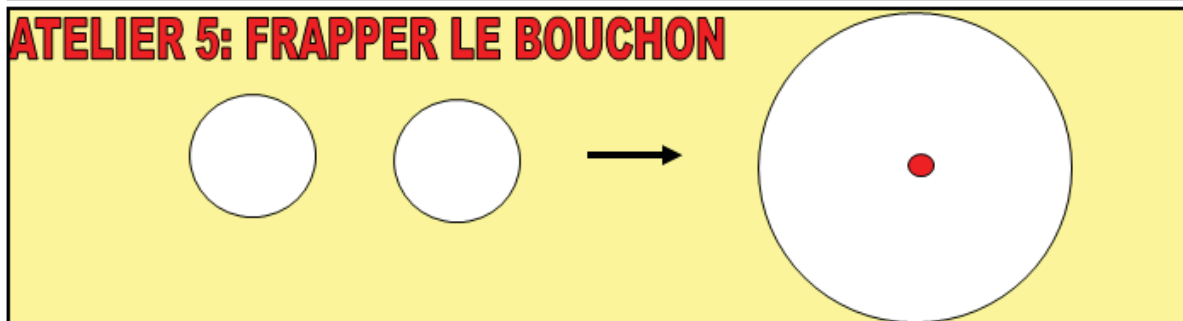
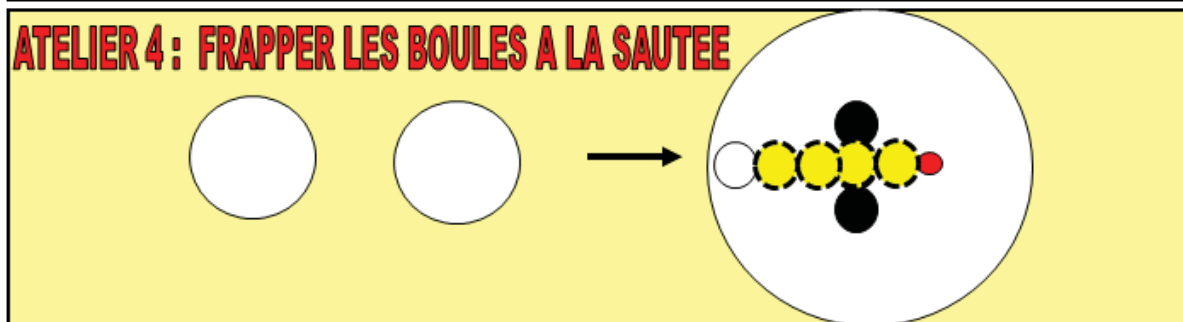
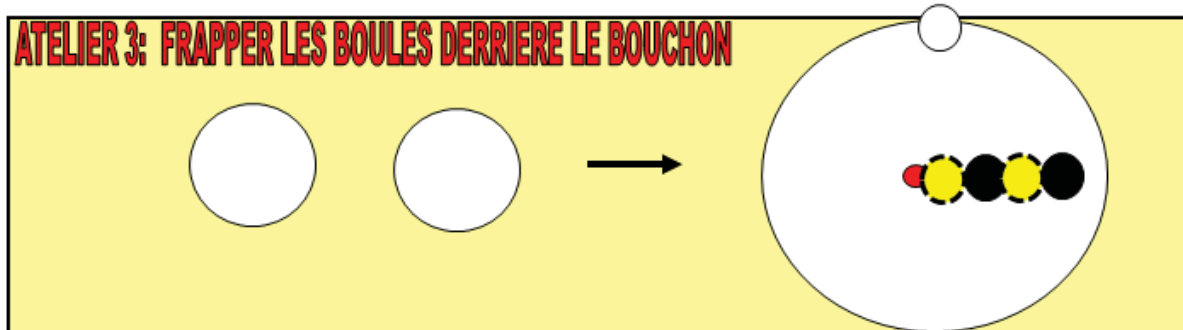
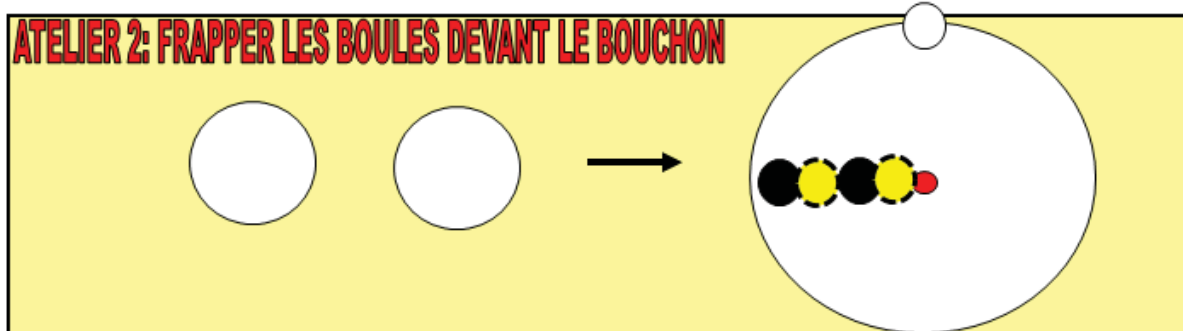
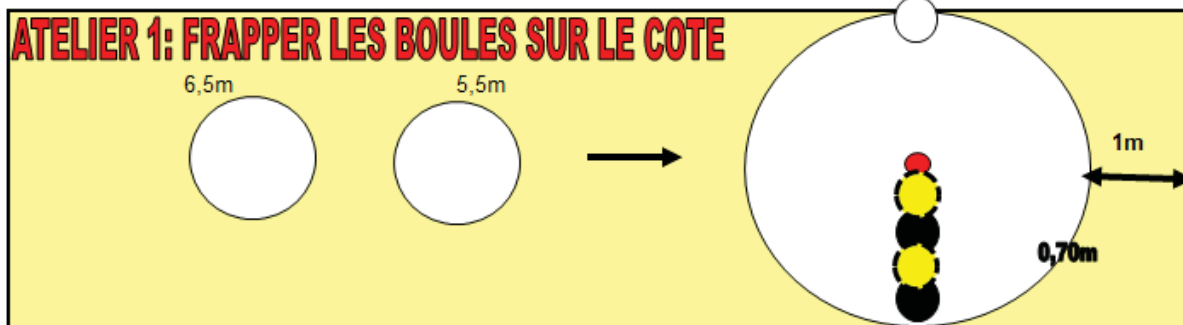
ANNEXE 3b: DESCRIPTION DES ATELIERS



FEDERATION FRANCAISE DE PETANQUE ET JEU PROVENCAL
DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE



ATELIERS TIR



ANNEXE 3c : RICHE DE RESULTATS



FEDERATION FRANCAISE DE PETANQUE ET JEU PROVENCAL
DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE



RESULTATS ATELIERS TIR

JOUEUR A	5,5 m								6,5 m								TOTAL	
	1°				2°				1°				2°				ATELIER	CUMULE
ATELIER 1	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 2	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 3	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 4	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
COM. 1°/2° BOULE																		
TOTAL/DISTANCE																		

JOUEUR B	5,5 m								6,5 m								TOTAL	
	1°				2°				1°				2°				ATELIER	CUMULE
ATELIER 1	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 2	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 3	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 4	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
COM. 1°/2° BOULE																		
TOTAL/DISTANCE																		

	JOUEUR A	SCORE	JOUEUR B	SCORE
RESULTAT FINALE				

ANNEXE 4 : EPREUVE DU COMBINE

OBJECTIFS :

La partie se déroule en 8 mènes de 3 boules ce qui fait 24 boules jouées dont 12 au point et 12 au tir. Chaque lancer peut rapporter au maximum 2 points ce qui fait 48 points maximum. A la fin de la partie, le joueur qui a marqué le maximum de point remporte l'opposition. Le match nul est possible.

AMENAGEMENT

Il faut tracer un cercle de diamètre 70cm de rayon (comme pour les épreuves de point, il est possible de l'agrandir pour favoriser la réussite des jeunes) et référencer deux distances de lancer à 5,5m et à 6,5m (par rapport au bouchon placé au centre du cercle).

DISPOSITIF ET REGLES DU JEU :

Le joueur, qui a gagné le bouchon, choisit de pointer ou de tirer lors de la première mène. Ensuite il alterne les rôles de pointeur et de tireur jusqu'à la 8^e et dernière mène. S'il commence par tirer, il finira par pointer et inversement.

Lors de la première mène à 5,5m, le pointeur pointe jusqu'à ce qu'il réussisse à mettre une boule dans la cible. La boule manquée est retirée du terrain. Ainsi à chaque tentative au point, le terrain est vierge de boules. Ensuite le tireur tire jusqu'à qu'il touche la boule adverse pour la faire sortir. Chaque boule pointée dans la cible rapporte 1 point et 2 points si la boule colle au bouchon. Au tir, la boule adverse doit être poussée en dehors de la cible pour avoir 1 point. Si elle reste dans la cible, cela ne rapporte aucun point et le tireur doit à nouveau tirer la boule à son nouvel emplacement. En cas de carreau (la boule de tir reste dans la cible), cela rapporte deux points.

- Si le pointeur a épuisé toute ses boules, le tireur a le choix soit de tirer une boule placée au centre de la cible (ce qui lui rapporte 1 point s'il frappe et deux s'il fait carreau) soit de

tirer le bouchon (ce qui lui rapporte 1 point s'il le déplace dans le cercle et 2 points s'il le fait sortir du cercle).

- Quand le tireur n'a plus de boule, le pointeur continue à essayer de rentrer ses boules dans la cible pour prendre le maximum de point. A chaque réussite, la boule est alors retirée de la cible.

La seconde mène se déroule toujours à 5,5m. Toutefois, les rôles des joueurs sont inversés. Le pointeur devient alors tireur et le tireur devient pointeur. Les mènes suivantes se jouent à 6,5m avant de revenir 5,5m pour les 2 suivantes puis à 6,5m pour les deux dernières.

Pour les règles de validité des boules au point et au tir, il faut que la boule au point touche la ligne pour être valable et que la boule touchée au tir sorte entièrement de la cible pour marquer des points.

FICHE DE RESULTATS DU COMBINE

		1° MENE	2° MENE	3° MENE	4° MENE	5° MENE	6° MENE	7° MENE	8° MENE		
NOM	PRENOM	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	TOTAL	
NOM	PRENOM	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TOTAL	
		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m	5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		