



LES JEUX A LA PETANQUE

LE POINT ET TIR CIBLES = COMBINE

OBJECTIFS :

- Pointer dans une cible et tirer pour faire sortir entièrement la boule de la cible.
- Marquer plus de points que son adversaire.

DISPOSITIF ET REGLES DU JEU :

Le joueur, qui a gagné le toast, 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^o et dernière mène. Lors de la première mène, le pointeur pointe jusqu'à ce qu'il réussisse à mettre une boule dans la cible. 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. 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 soit de tirer le bouchon. Pour le premier cas, on se retrouve dans la même situation que précédemment pour la cotation. Dans le second cas, il faut sortir le bouchon de la cible pour faire 2 points. A la 5^o mène, il est conseillé de rejouer dans le même sens pour que les deux joueurs pointent dans les deux sens.

CONSIGNES :

Chaque joueur dispose de 3 boules. Le vainqueur du toast choisit de pointer ou tirer et le sens du premier lancer de bouchon. Chez les débutants, il est conseillé de laisser le cercle de lancer et la cible toujours au même endroit et à la même distance. Ceci facilitera leur réussite. Ensuite il est possible d'imposer 4 distances différentes (4m, 5m, 6m,7m par exemple) en déplaçant simplement le cercle de lancer. Finalement il est envisageable de procéder comme lors des parties. Chaque joueur jettera deux fois consécutivement le bouchon à la distance qu'il souhaite (dans le respect des distances de jeu de la catégorie) et la cible sera tracée autour de la position du bouchon. Dans ce cas, il faut prévoir un système de traçage efficace.

CRITERE DE REUSSITE :

Critère de RESULTAT

- Chaque joueur doit marquer plus de points que son adversaire dans le cumul du point et du tir.
- Le match nul peut être accepté. Sinon il faut faire deux mènes supplémentaires, et ceci tant que l'égalité n'est pas levée.

Critère de PERFORMANCE : Nous pouvons avoir 2 niveaux de lecture

- Chaque joueur doit réussir au moins 12 points sur 24 lancers soit 50% de réussite.
- Chaque joueur doit faire au moins 6 points dans la phase de point et de tir.

INSISTER SUR :

- Respect du rond de lancer.
- Précision du lancer au point pour se rapprocher le plus près du bouchon pour être dans la cible.
- Importance du lancer du bouchon.
- Choix de pointer ou tirer en premier implique obligatoirement l'action inverse à la dernière mène, moment assez décisif.

VARIABLES :

COTATION :

Pour les débutants, il est possible d'accorder des points même si la boule est simplement déplacée dans la cible. Pour les plus jeunes, la boule peut être remplacée par une quille pour faciliter sa réussite.

DISTANCE DE JEU

Au début des apprentissages, il est préférable de maintenir une distance constante pour ce jeu. On peut la modifier (5m par exemple) ou la laisser constante toute au long du jeu. L'objectif est d'arriver progressivement à jouer comme lors d'une partie avec un lancer de bouchon à chaque mène à des distances voire des directions différentes.

DIMENSION DE LA ZONE CIBLE

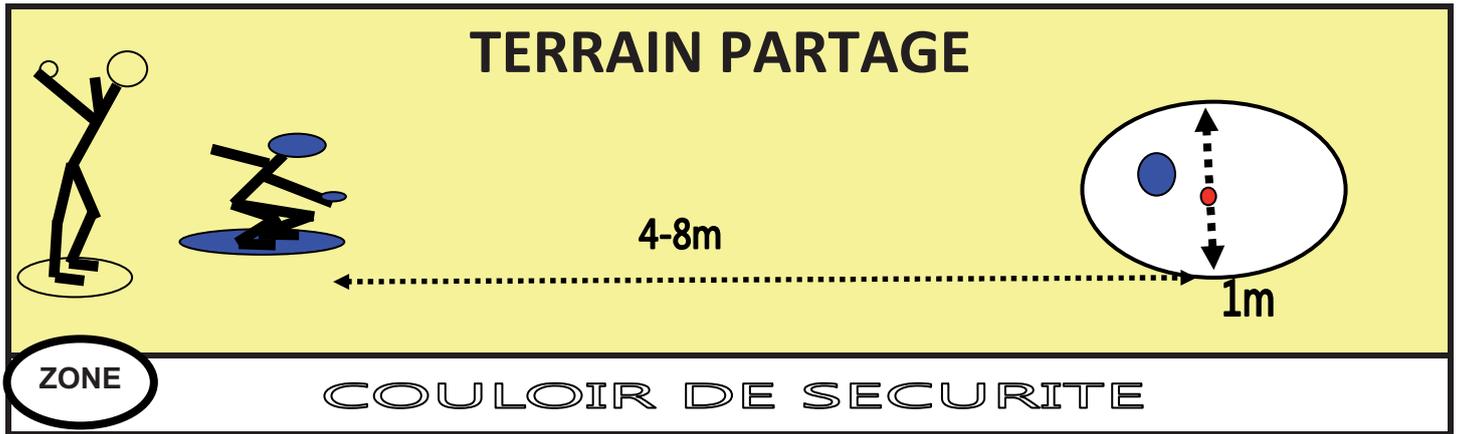
Selon la difficulté des jeux et le niveau des joueurs, le diamètre de la cible peut varier autour de la valeur de référence de 1m.

JEU INDIVIDUEL ou COLLECTIF

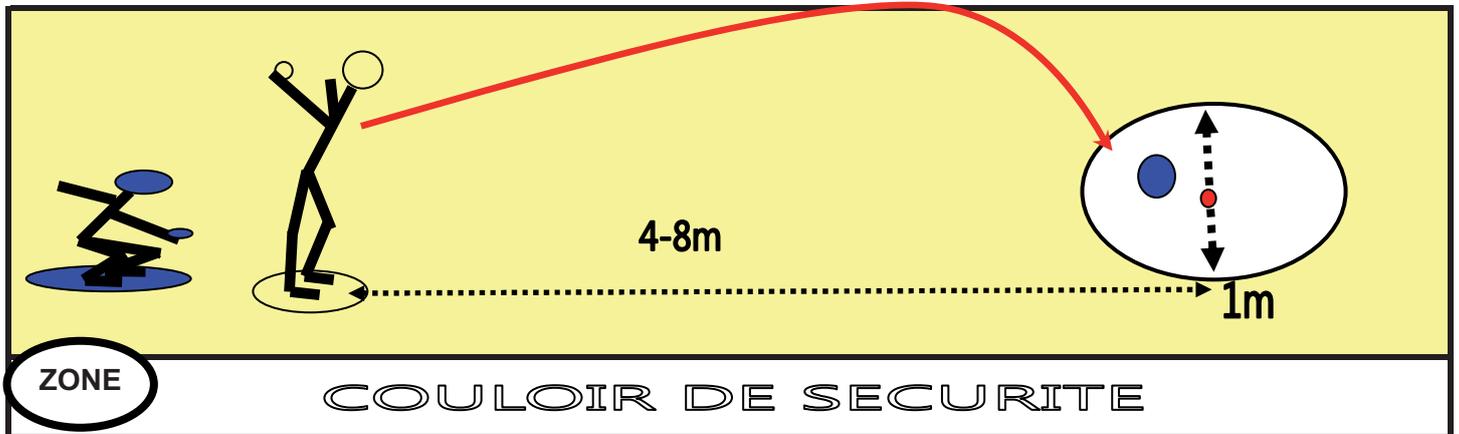
Ce jeu peut être mis en place par équipe. Toutefois, pour maintenir une certaine quantité d'action de la part des joueurs, il est conseillé de ne pas dépasser la doublette voire exceptionnellement la triplète.

COMBINE = JEU DU POINT ET TIR CIBLES

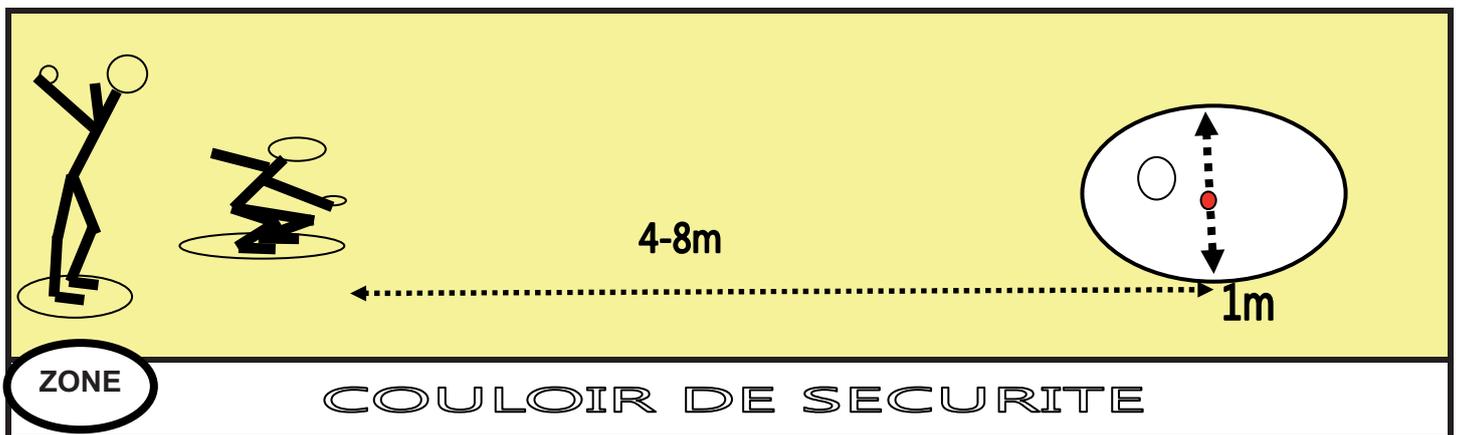
1° MENE PHASE 1 = LE JOUEUR BLEU POINTE DANS LA CIBLE



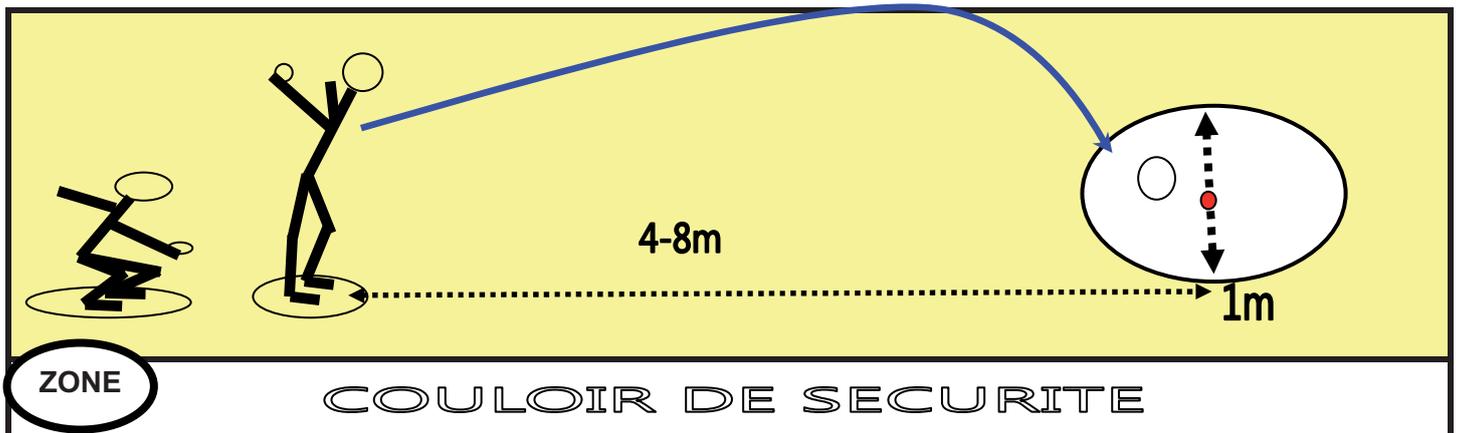
1° MENE PHASE 2 = LE JOUEUR ROUGE TIRE LA BOULE ADVERSE



2° MENE PHASE 1 = LE JOUEUR ROUGE POINTE DANS LA CIBLE

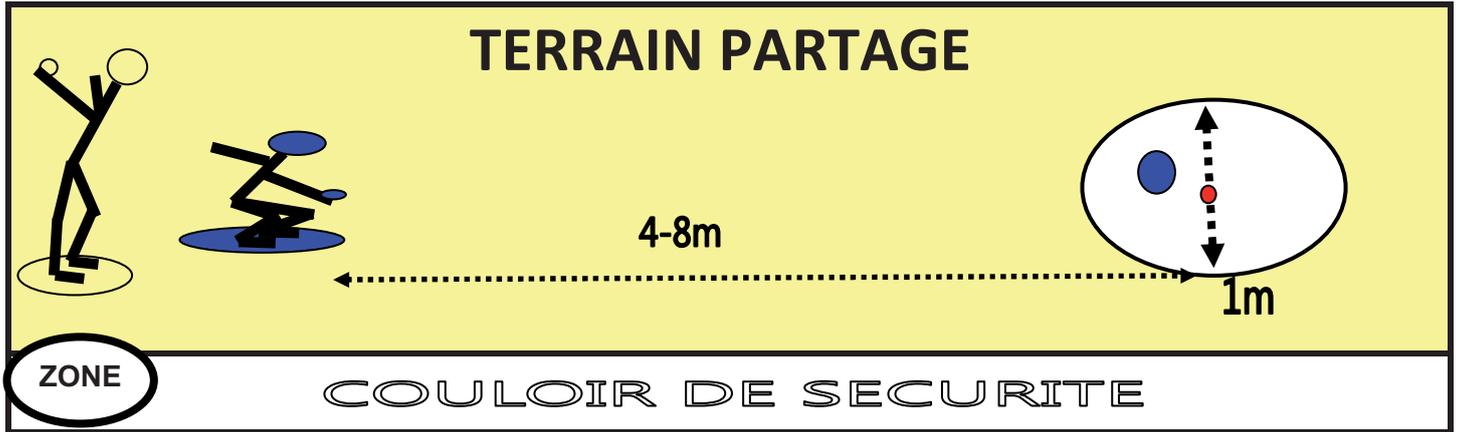


2° MENE PHASE 2 = LE JOUEUR BLEU TIRE LA BOULE ADVERSE

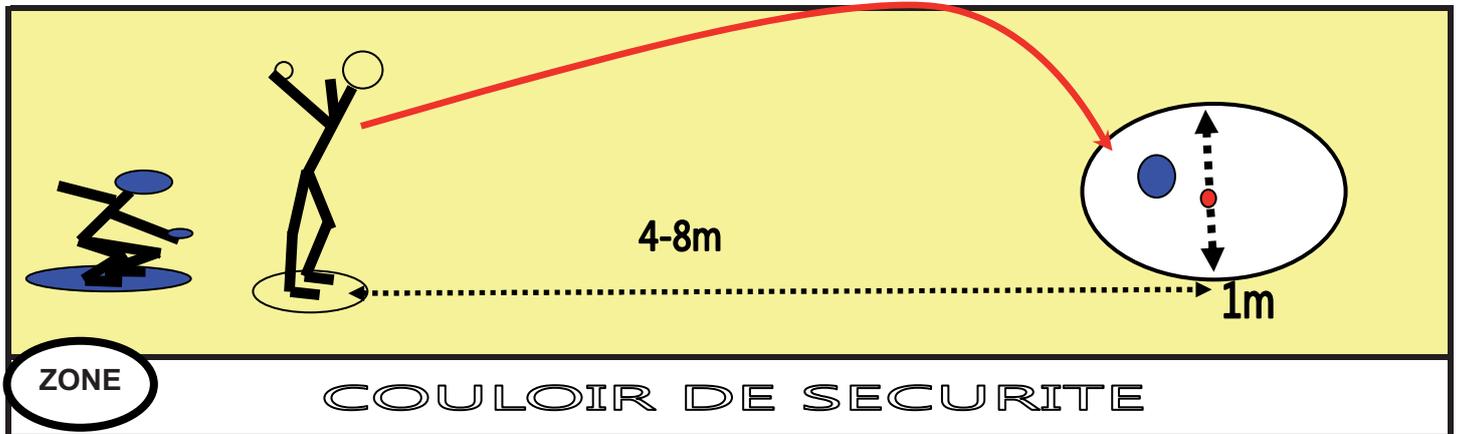


COMBINE = JEU DU POINT ET TIR CIBLES

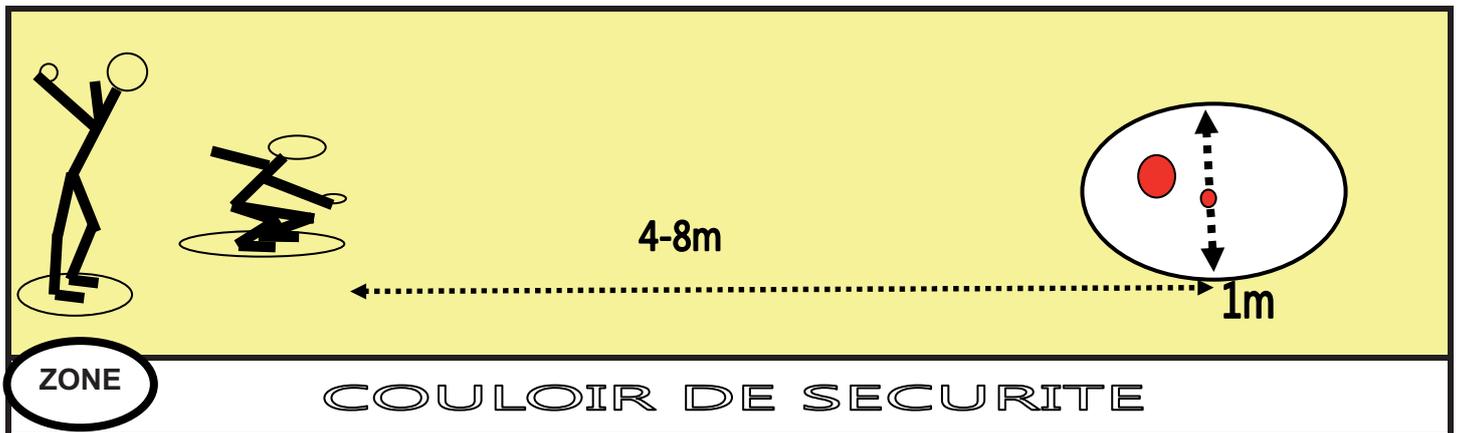
1° MENE PHASE 1 = LE JOUEUR BLEU POINTE DANS LA CIBLE



1° MENE PHASE 2 = LE JOUEUR ROUGE TIRE LA BOULE ADVERSE



2° MENE PHASE 1 = LE JOUEUR ROUGE POINTE DANS LA CIBLE



2° MENE PHASE 2 = LE JOUEUR BLEU TIRE LA BOULE ADVERSE

