

Règlements Sportifs de Pétanque Sport Adapté

Règlements applicables jusqu'au 31/08/2013

Règlements Sportifs Pétanque

Sommaire

Article 1 : Règles Générales	1
Article 2 : Réglementation Sport Adapté	2
Article 3 : Organisation des compétitions	5
A. Championnat départemental et/ou régional	5
B. Championnat de France	6
C. Procédures d'organisation	7
Article 4 : Sport Scolaire Adapté	7
Article 5 : Arbitrage	7
A. Définition	7
B. Rôle	8
C. Officiel adjoint fédéral	8
Article 6 : Secteur Activités motrices et Parcours Orientés	8
A. Tests techniques	8
B. Fiche d'évaluation	13
Article 7 : Annexes	14
A. Apports éducatifs	14
B. Aspects techniques	14
C. Lexique	23

Article 1 : Règles générales

La pétanque est un sport qui oppose :

- en tête-à-tête : un joueur à un joueur, chacun possédant 3 boules
- en doublette : deux joueurs à deux joueurs, chacun possédant 3 boules
- en triplète : trois joueurs à trois joueurs, chacun possédant 2 boules

Caractéristiques du but :

- Les buts sont en bois ou en matière synthétique portant le label du fabricant (voir homologation FFPJP)
- Leur diamètre doit être de 30mm (tolérance + 1 ou - 1 mm)
- Les buts peints sont autorisés – en aucun cas le but ne doit pouvoir se ramasser à l'aide d'un aimant

Caractéristiques des boules :

- être en métal
- avoir un diamètre compris entre 7,05cm (mini) et 8 cm (maxi)
- avoir un poids compris entre 650 et 800 grammes
- le label (marque du fabricant), les chiffres correspondant au poids doivent être gravés sur les boules et toujours lisibles
- n'être ni plombées ni sablées, de façon générale elles ne doivent ni avoir été truquées ni avoir subi de transformation ou modification après usinage ; toutefois les nom et prénom du joueur (ou initiales) peuvent y être gravés, ou sigle ou logo
- les joueurs de 2^{ème} & 3^{ème} divisions ne sont pas tenus de jouer avec des boules homologuées, mais malgré tout en métal

Lancer du but :

La pétanque se joue sur toutes sortes de terrains, de préférence tracés à la ficelle

A défaut, sur terrain libre le but est jouable à une distance maximum de 20m

Les joueurs doivent se rendre sur l'aire de jeu qui leur a été affectée

On trace un cercle sur le sol :

diamètre 35cm à 50cm ou cercle matérialisé → 1ère division
(tolérance intérieure du cercle + ou - 2 mm)
diamètre 40cm à 60cm → 2^{ème} et 3^{ème} division

Le temps maximal pour effectuer les 3 jets est d' 1 minute

Le cercle est tracé à 1m de la ficelle d'un terrain adverse (3ème division)

Le cercle est tracé à 2m d'un autre cercle (sur terrain libre)

Le cercle doit être tracé à 1m minimum d'un obstacle

Le but doit être lancé entre 6 et 10 m par un joueur pour les trois divisions

- Le but lancé doit s'arrêter à 1m de la ligne de fonds
- Le but doit être lancé à 1m d'un terrain adverse (3ème division)
- N'importe quel joueur de l'équipe lance le but et il n'est pas obligé de jouer le 1^{er}
- A la mène suivante le but est lancé par l'équipe qui a marqué, depuis l'endroit où il se trouvait. Si la distance voulue ne peut être atteinte, on recule dans le sens du jeu (avant le premier jet)
- On dispose d' 1 minute pour lancer une boule (1mn30 pour la 3^{ème} division)

La première boule d'une mène est lancée par un joueur de l'équipe qui a gagné la pièce ou qui a marqué à la mène précédente

Les boules doivent être jouées une à une

Toute boule lancée ne peut être rejouée

Toutefois, doivent être rejouées les boules arrêtées, ou déviées involontairement dans leur course entre le cercle de lancement et le but, par une boule ou un but provenant d'un autre jeu, par un animal, par tout objet mobile (ballon etc ...)

Pour jouer une boule, on doit se tenir les deux pieds dans le cercle de lancer et n'en sortir que lorsque la boule lancée a touché le sol

Pendant le temps règlementaire donné à un joueur pour lancer sa boule, les spectateurs et les joueurs doivent observer le plus grand silence – seuls ses partenaires peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancement

Les joueurs adverses qui ne jouent pas doivent se tenir à 2 mètres au moins de part et d'autre du but ou du joueur et ne pas bouger

Si après les 3 jets consécutifs par la même équipe le but n'a pas été lancé à la bonne distance, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de 3 essais - en tout état de cause, l'équipe qui a perdu le but après les trois premiers jets conserve la priorité de lancer la première boule

Lors de la mesure d'un point, si celui-ci s'avère nul, c'est l'équipe qui a joué la dernière de rejouer et ce alternativement jusqu'à la reprise du point

Toute boule jouée, arrêtée ou déviée par un spectateur ou par l'arbitre conserve sa position à son point d'immobilisation

Toute boule jouée, arrêtée ou déviée involontairement par un joueur de l'équipe à laquelle elle appartient, est nulle

Toute boule pointée, arrêtée ou déviée involontairement par un adversaire, peut, au gré du joueur, être rejouée ou laissée à son point d'immobilisation

Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène

Si au cours d'une mène le but est nul, trois cas se présentent ;

- Il reste des boules à chaque équipe ; la mène est nulle
- Les équipes n'ont plus de boules en mains ; la mène est nulle
- Il reste des boules à une seule équipe ; celle-ci marque autant de points qu'elle détient de boules

Le but est déclaré nul dans les cas suivants :

Lors du lancer :

- Si l'arbitre ou un joueur l'arrête (ne compte pas dans les 3 essais)
- S'il n'est pas à distance règlementaire, on le relance
- Si le but ne se trouve pas dans les limites du terrain
- Si le but franchit un autre terrain
- Si le but s'arrête à moins d'1 m de la ligne de fonds
- Si le but s'arrête à moins d'1 m d'un terrain adverse (division 3)

Sur un tir :

- Lorsqu'il s'arrête à plus de 20 m du cercle de lancement (en terrain libre)
- Lorsqu'il s'arrête à moins de 3m du cercle de lancement
- Lorsqu'il franchit la ligne de fonds
- Lorsqu'il traverse plus d'un jeu contigu au jeu utilisé (division 1 et 2)
- Lorsqu'il sort des limites du terrain (division 3)

Les réclamations se font entre 2 mènes

Les portables sont à mettre en veille

Il est strictement interdit de fumer sur les terrains

Article 2 - Réglementation

Souhait de la Fédération que les parties se jouent sur des terrains tracés à la ficelle

Les finalistes de 2ème division accédant en 1ère division complètent leur équipe par un(e) joueur(se) de leur club ou à défaut dans la limite de leur département

Les finalistes de 3ème division accèdent en 2ème division

Dans ces 3 divisions 1 seul joueur(se) peut être remplacé(e) - cas de force majeure (certificat médical à l'appui)

Les champions & vice-champions des 3 divisions sont qualifiés d'office au Championnat de France de l'année suivante

Les licenciés « jeunes compétitifs » désirant être qualifiés en vue du Championnat de France doivent être surclassés

Critère d'orientation des divisions

Division 1

Les joueurs doivent être capables d'intégrer les règles de la FFPJP en vigueur

Le joueur qui s'apprête à jouer ou l'un de ses partenaires peut boucher un trou (au choix) qui aurait été fait par une boule jouée précédemment

Les équipes sont constituées en triplète

Dimension des terrains : 3,50 x 12 mètres

Toutes les parties se jouent en 13 points sauf les cadrages à 11 points

Savoir compter les points seul

S'auto-arbitrer

Tout tir est permis

Le coach ne doit en aucun cas se trouver sur le terrain

Il peut donner des conseils entre deux mènes

C'est le capitaine des 2 équipes qui annonce le résultat de chaque partie au contrôle

Faire appel à un arbitre officiel en cas de litige

Pour les parties finales le cercle matérialisé est imposé

Division 2

Les équipes sont constituées en doublette

Dimension des terrains : 3,50 x 12 mètres

Toutes les parties jusqu'aux cadrages se jouent en 11 points

Tout tir est permis

Présence du coach derrière les barrières qui peut diriger le jeu sans perturber la partie

Un arbitre de jeu (FFSA ou FFPJP)

C'est l'arbitre de jeu qui mesure les points (sauf litigieux)

C'est l'arbitre de jeu qui donne les résultats à la table de contrôle

C'est l'arbitre de jeu qui fait appel à un arbitre officiel en cas de doute ou de litige

Division 3

Les équipes sont constituées en doublette

Dimension des terrains : 3,50 x 12 mètres

Toutes les parties jusqu'aux cadrages se jouent en 11 points

Un arbitre de jeu (FFSA ou FFPJP)

Présence du coach de chaque équipe autorisée sur le terrain à tour de rôle – c'est lui seul qui est habilité à diriger et à conseiller son équipe

L'arbitre officiel peut demander son exclusion à tout moment s'il y a gêne

Les sportifs ne jouent que sur le terrain qui leur a été attribué. Si une boule ou le but vient à passer sur un terrain adverse, celle-ci ou celui-ci est considéré nul(le) après avoir franchi totalement la ficelle (aplomb)

C'est l'arbitre de jeu qui mesure les points (sauf litigieux)

C'est l'arbitre de jeu qui donne les résultats à la table de contrôle

C'est l'arbitre de jeu qui fait appel à un arbitre officiel en cas de doute ou de litige

RAPPEL : Le but doit être lancé par un(e) joueur(se) et non le coach

Tir autorisé

- Si un(e) joueur(se) maîtrise le tir au fer avec un pourcentage de réussite important, l'arbitre officiel en référera au jury
- Intervention à effectuer avant la fin de la partie
- Si récidive il y a dans une autre partie, l'équipe sera disqualifiée du championnat – de plus il lui sera imposé de jouer l'année suivante en 2ème division

CAS PARTICULIER

Si un joueur est victime d'un malaise, l'arbitre arrête la partie et le joueur se fait soigner.

Il est donné un arrêt maximum de 15 minutes pour les soins – au bout de ce délai, si le joueur n'a pas repris, l'équipe peut continuer incomplète en l'attendant (sans disposer de ses boules) ou abandonner.

Si le joueur malade reprend et a un deuxième malaise, c'est la commission médicale qui statuera

Les documents fédéraux de ces 3 divisions sont établis sous une couleur distincte :

Division 1 : blancs

Division 2 : bleus

Division 3 : verts

Article 3 - Organisation des compétitions

A - Championnat Départemental et/ou Régional

(selon le nombre d'équipes)

Les régions appliquant les deux championnats, le Départemental prime, puis les meilleures équipes classées participent au Régional

L'organisation se fait la plupart du temps sur une seule journée. L'organisateur doit à chaque fois que c'est possible s'attacher le soutien d'un club local ou du comité départemental FFPJP.

- Intégration des joueurs dans les 3 divisions respectives selon leur capacité
- Poules de 4 équipes

- Déroulement des parties selon système championnat de France
- En sortie de poule, phases finales par élimination directe

Les champions puis les suivants qualifiés selon les places attribuées

Passage indispensable pour participer au championnat de France

Les places ne seront acquises qu'après la réception des résultats de leurs championnats à la FFSA

A défaut, la participation au championnat de France peut être remise en question

B - Championnat de France

La Commission Sportive Nationale Pétanque et la Direction Technique Nationale ont décidé une organisation qui sera définitive pour l'olympiade à venir :

Intégration d'un jury de 5 membres : le(a) Président(e) du COL / le DTN ou son représentant / le DSF ou 1 membre de la commission / 1 arbitre FFPJP / 1 membre du COL

PARTICIPATION 2010 – 2013

1ère Division : 40 triplettes engagées = 120 joueurs(ses)

2ème Division : 80 doublettes engagées = 160 joueurs(ses)

3ème Division : 80 doublettes engagées = 160 joueurs(ses)

Dans ces 3 divisions figurent les finalistes du Championnat de France précédent

Les quotas accordés au Comité d'Organisation Local (COL) sont les suivants

Division 1 / 5 triplettes

Division 2 / 10 doublettes

Division 3 / 10 doublettes

Clôture des inscriptions au championnat de France 1 mois avant la compétition

A cette date, le COL devra prévenir le DSF des désistements d'équipes afin que la commission sportive nationale puisse attribuer des places supplémentaires à certaines régions.

Dans le cas de désistements 15 jours avant la compétition, les places seraient attribuées d'office au COL organisateur à raison de :

1 place en D1 - 2 places en D2 - 2 places en D3 maximum

DIVISION 1

Le titre de Champion(ne) de France sera décerné à l'équipe du concours A
Concours A + concours B

Après les poules, le tirage intégral (concours A et B) est effectué par le capitaine de chaque équipe

DIVISION 2

Le titre de Champion(ne) Fédéral(e) sera décerné à l'équipe du concours A

Concours A + concours B

Après les poules, le tirage sera effectué par la table de contrôle, puis descente directe

DIVISION 3

Le titre de Champion(ne) Fédéral(e) sera décerné à l'équipe du concours A

Concours A + concours B

Après les poules, le tirage sera effectué par la table de contrôle, puis descente directe

C - Procédure d'organisation

- Organismes
Cf. Documents Fédéraux
- Inscriptions
Cf. Règlements généraux

Les sanctions sportives relatives au présent règlement sont identiques à celles appliquées par la FFPJP. (article 1 à 40)

Article 4 - Sport scolaire Adapté

Classification des joueurs(ses)

Jusqu'à 11 ans inclus : minime

Jusqu'à 14 ans inclus : cadet(te)

Jusqu'à 17 ans inclus : junior(e)

Pour la catégorisation, prendre en considération la date de naissance

Distance de jeu au lancer du but

Minime : 4 à 8 mètres

Cadet : 5 à 9 mètres

Junior : 6 à 10 mètres

Sur terrain libre le but est jouable jusqu'à 15 mètres pour les minimes & cadets

Sur terrain libre le but est jouable jusqu'à 20 mètres pour les juniors

Pour le règlement, se référer ci-dessus

Article 5 - Arbitrage

A. Définition

Pour être arbitre, il faut :

- Etre licencié FFSA ou FFPJP
- Avoir satisfait à l'examen qui le classera :
 - Stagiaire durant 1 an
 - Régional
 - National

L'examen d'arbitre se déroule sur une journée :

Epreuve écrite : questions sur la réglementation

Epreuve pratique : questions de l'examineur sur le terrain sur des situations de jeu

Validées par la Commission Nationale d'Arbitrage

Un arbitre, quel que soit son grade est placé sous l'autorité du comité régional au sein duquel il est licencié.

B. Rôle de l'arbitre

L'arbitre est le représentant de la FFSA et se doit d'en faire respecter les statuts & règlements

Il doit connaître parfaitement les règlements, posséder l'autorité et la diplomatie attachées à cette fonction

Il doit avoir les instruments nécessaires à l'exercice de sa fonction (mètre, but, etc.)

Avant le début du concours ou championnat, il doit faire les observations nécessaires sur la nature des terrains de jeu : (terrain libre ou tracé à la ficelle, obstacles, limites, etc.) et décider le cas échéant, des mesures spéciales à prendre – les joueurs devront être avisés des décisions prises avant le début de la compétition

Il ne doit pas influencer le jeu

C. Officiel adjoint fédéral

Label réservé aux sportifs licenciés FFSA

Ce label permet d'être adjoint au responsable d'un poste dans sa discipline

La formation sera une formation de terrain validée par la Commission Nationale d'Arbitrage

Article 6 - Secteur Activités Motrices et Parcours Orientés

- l'utilisation des exercices présentés dans cette réglementation doit aider tous les joueurs à acquérir tous les fondamentaux quel que soit le handicap du sportif.

A. Tests techniques

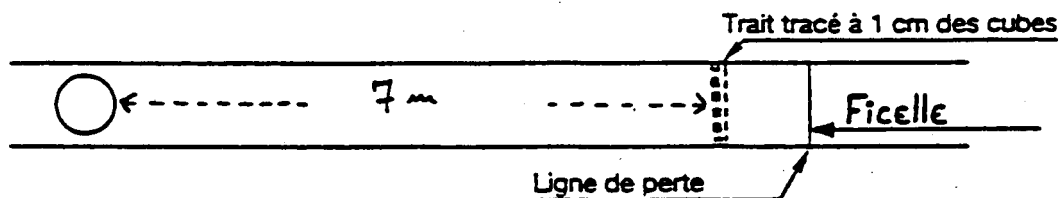
Les tests suivants classés dans l'ordre de difficulté croissante sont évalués (en points). Ils constituent des critères de référence pour apprécier les progrès techniques des joueurs. Le total des points obtenus aux 12 tests ne permet pas encore de déterminer une orientation certaines dans les divisions.

1. Test n° 1
 - But
 - Reconnaissance par le sportif de ses boules
 - Matériel

- Minimum 2 paires de boules
 - Maximum 6 paires de boules
 - 1 grande boîte
 - 1 feutre
 - Exercice
 - Le sportif portant une marque de couleur sur la main, doit reconnaître des boules marquées de cette même couleur.
 - Cotation
 - 0 point si le sportif ne retrouve pas les boules
 - 5 points si le sportif retrouve les boules.
2. Test n° 2
- But
 - Reconnaissance par le sportif de ses boules
 - Matériel
 - 12 paires de boules
 - 1 grande boîte
 - Exercice
 - Sans aucun marquage, le sportif doit retrouver ses boules.
 - Cotation
 - 0 point si le sportif ne retrouve pas ses boules
 - 5 points si le sportif retrouve ses boules.

3. Test n° 3

- But
 - Maîtrise de l'espace
 - Maîtrise de l'objet
 - Maîtrise de la distance
- Matériel
 - 1 ficelle de couleur de 70 cm environ
 - 1 cercle de plastique de 50 cm de diamètre
 - 1 décimètre
 - 5 cubes de bois de 10 cm x 10 cm
 - 3 boules
- Exercice
 - Du cercle situé à 7m, de l'alignement des 5 cubes, pousser à l'aide d'une boule l'un des cubes de façon à ce que celui-ci s'immobilise entre le trait et la ligne de perte.
 - Les cubes ne doivent pas dépasser la ligne de perte, matérialisée par la ficelle
 - Un cube même mordant un peu cette ligne est considéré comme nul.



- Cotation
 - 5 points par cube déplacé sans franchir, ni toucher la ligne de perte.

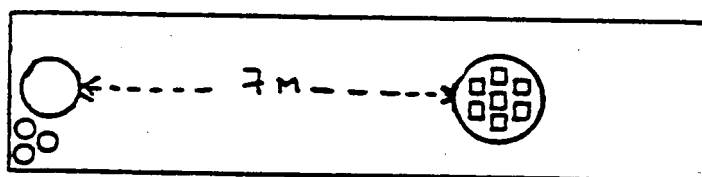
4. Test n° 4

- But
 - Initiation au tir
- Matériel
 - 3 boules

- 7 cubes de 10 cm x 10 cm
- 1 décamètre
- 1 cercle de 50 cm tracé au sol

- Exercice

- Le jeu consiste à sortir le maximum de cubes du cercle avec les 3 boules.
- On ne compte que les cubes complètement sortis du cercle.



- Cotation

- 5 points par cube sorti complètement du cercle.

5. Test n° 5

- But

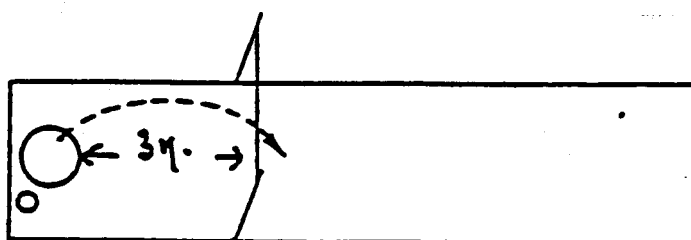
- Initiation au point avec obstacle.

- Matériel

- 2 plots de 2 mètres
- 1 fil élastique
- 1 décamètre
- 1 cercle de 50 cm de diamètre
- 2 boules

- Exercice

- Le jeu consiste à passer les boules au-dessus du fil élastique, situé à 3 mètres de l'aire de lancer, le fil élastique étant à 1,50m de haut.



- Cotation

- 5 points par boule réussie.

6. Test n° 6

- But

- Initiation au point en demi-portée.

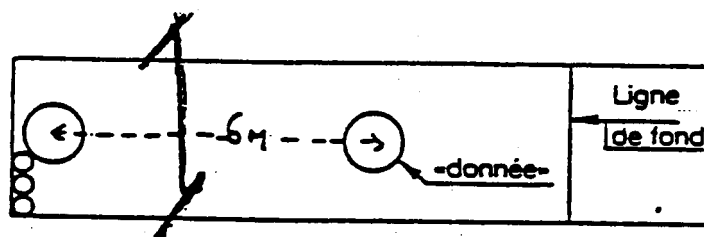
- Matériel

- 3 boules
- 2 cercles de 50 cm de diamètre
- 2 plots de 2 mètres
- 1 fil élastique
- 1 décamètre

- Exercice

- Le jeu consiste à envoyer les boules par-dessus le fil élastique, à retomber dans le cercle sans dépasser la ligne de fond.
- Distance des plots avec l'aire de lancer : 3 mètres

- Distance entre les 2 cercles : 6 mètres
- Distance ligne de fond et l'aire de lancer : 9 mètres
- Hauteur fil élastique : 1,50 mètre

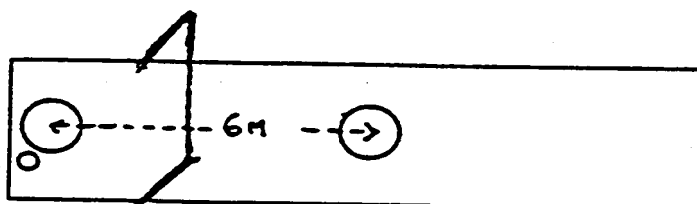


- Cotation
 - 5 points par boule réussie.

7. Test n° 7

- But
 - Initiation au point en demi-portée.
- Matériel
 - 3 boules
 - 2 cercles de 50 cm de diamètre
 - 2 plots de 2 mètres
 - 1 fil élastique
 - 1 décamètre

- Exercice
 - Le jeu consiste à faire passer la boule par-dessus le fil élastique et si possible celle-ci doit rester dans le cercle.
 - Même distance entre les cercles et hauteur du fil que l'exercice n° 6.

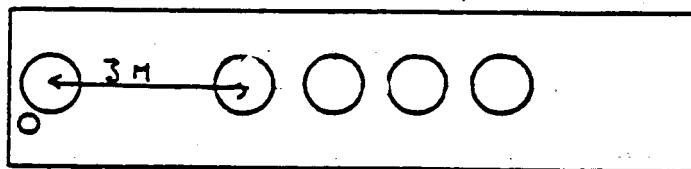


- Cotation
 - 5 points par boule réussie.

8. Test n° 8

- But
 - Initiation au point en demi-portée.
- Matériel
 - 4 boules
 - 5 cercles de 50 cm de diamètre
 - 1 décamètre

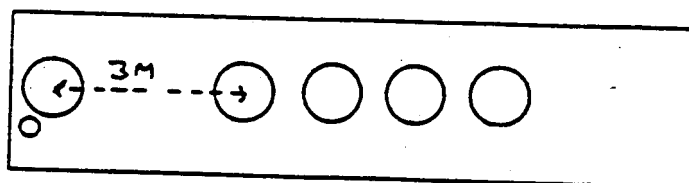
- Exercice
 - Le jeu consiste à lancer les boules dans n'importe quel cercle
 - Distance entre l'aire de lancer et le premier cercle : 3 mètres
 - Distance entre les cercles : 1 mètre.



- Cotation
 - Premier cercle : 1 point
 - Deuxième cercle : 2 points
 - Troisième cercle : 3 points
 - Quatrième cercle : 4 points

9. Test n° 9

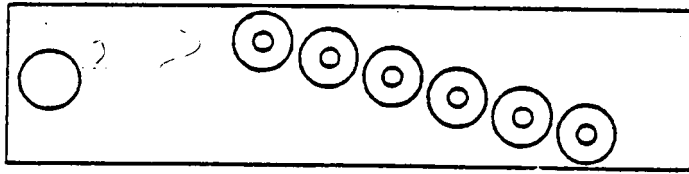
- But
 - Initiation au point en demi-portée.
- Matériel
 - 4 boules
 - 5 cercles de 50 cm de diamètre
 - 1 décamètre
- Exercice
 - Le jeu consiste à lancer chaque boule dans un cercle de façon progressive.
 - En cas d'échec à un cercle, impossibilité de passer au cercle suivant.
 - Distance entre les cercles : cf. test n° 8



- Cotation
 - Même cotation que le test n° 8.

10. Test n° 10

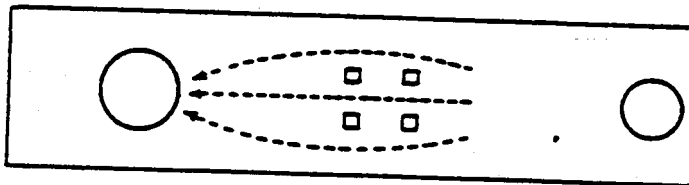
- But
 - Initiation au tir.
- Matériel
 - 10 boules
 - 6 cercles de 50 cm de diamètre
 - 1 décamètre
- Exercice
 - Le jeu consiste à tirer une boule se trouvant dans chaque cercle.
 - 2 essais possibles par cercle
 - L'impact de tir doit se trouver dans le cercle
 - Distance entre l'aire de tir et le premier cercle : 3 mètres.
 - Distance entre deux cercles 50 cm en diagonale.



- Cotation
 - 1 point pour le premier cercle
 - 2 points pour le deuxième cercle
 - 3 points pour le troisième cercle
 - 4 points pour le quatrième cercle
 - 5 points pour le cinquième cercle

11. Test n° 11

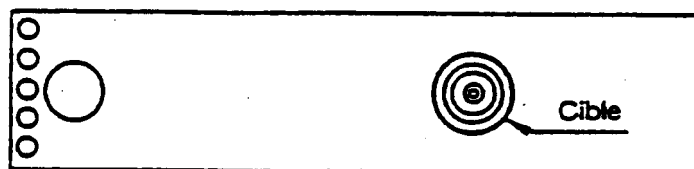
- But
 - Initiation au point avec obstacle.
- Matériel
 - 3 boules
 - 4 plots fixes
 - 1 décamètre
 - 2 cercles
- Exercice
 - Le jeu consiste à lancer la boule de façon à contourner l'obstacle des plots en utilisant trois chemins possibles et mettre sa boule dans le cercle.
 - Distance entre l'aire de lancer des plots : 3 mètres.
 - Distance entre les plots et le cercle de réception : 6 mètres
 - Ecart entre les 4 plots : 15 cm.



- Cotation
 - 5 points par boule réussie.

12. Test n° 12

- But
 - Initiation au pointage et à la précision.
- Matériel
 - 5 boules
 - 1 cible en feutrine
 - 1 décamètre
 - 1 cercle de 50 cm de diamètre
- Exercice
 - Le jeu consiste à placer la boule le plus près du centre de la cible.
 - Distance de l'aire de lancer et le centre de la cible : 7 mètres.



- Cotation

- Centre de la cible : 50 points
- Les autres cercles : barème dégressif de dix en dix en partant du centre.

B. Fiche d'évaluation

Nom / Prénom :						
Association Sportive :						
Test n° 1						Points
Test n° 2						Points
Test n° 3	1/ boule	2/ boule	3/ boule			Points
Test n° 4	1/ boule	2/ boule	3/ boule			Points
Test n° 5	1/ boule	2/ boule				Points
Test n° 6	1/ boule	2/ boule	3/ boule			Points
Test n° 7	1/ boule	2/ boule	3/ boule			Points
Test n° 8	1/ boule	2/ boule	3/ boule	4/ boule		Points
Test n° 9	1/ boule	2/ boule	3/ boule	4/ boule		Points
Test n°10	1/ boule	2/ boule	3/ boule	4/ boule	5/ boule	Points
Test n°11	1/ boule	2/ boule	3/ boule			Points
Test n°12	1/ boule	2/ boule	3/ boule	4/ boule	5/ boule	Points
Total						

Article 7 : Annexes

La pétanque est un sport, une activité de plein air, de détente et de loisirs.

Le but de la pétanque est simple

- placer les boules plus près que celles de son adversaire du « but », plus communément appelé : cochonnet.

A. Apports éducatifs

Apports moteurs

La pétanque permet le développement des qualités d'adresse et de précision. Elle favorise la coordination des mouvements des divers membres et affermit l'équilibre.

Apports sensoriels

Elle favorise le sens du toucher et l'entretien de la vision. Elle permet de mieux contrôler et d'acquérir une maîtrise de soi.

Apports affectifs

Prendre conscience de ses possibilités, en gagnant un point, en dominant les engins dans leur utilisation.

Apports sociaux

La pétanque favorise les contacts humains en supprimant les barrières sociales. Les parties incitent à la discussion, à donner son avis, à s'extérioriser.

Apports intellectuels

Elle développe l'attention la concentration, le travail de la mémoire, des calculs, de la probabilité.

B. Aspects techniques

1. Les positions du jeu

a) Le jeu debout

- Le mouvement

Le mouvement du bras doit être en harmonie avec le corps et sans raideur.

— le bras porteur est placé devant soi, coude au corps ;

— la main qui tient la boule pivote en même temps que le bras se tend et se balance à l'arrière ;

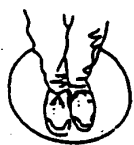
— le bras revient vers l'avant assez rapidement sans perdre le bénéfice de l'élan ;

— l'autre bras doit suivre de façon harmonieuse le mouvement en jouant de contrepoids ce qui permet de conserver l'équilibre ;

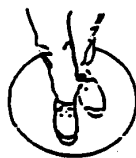
— parvenue à la hauteur prévue, la main s'ouvre et lâche la boule par le bout des doigts ;

— les yeux ne quittent pas l'endroit visé.

Position des pieds dans le cercle de lancer



Pieds joints symétriques dans l'axe du jeu.

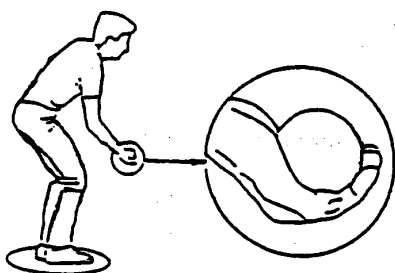


Pieds joints décalés dans l'axe du jeu. Pied du bras porteur en avant.



Pieds écartés. Pied du bras porteur dans l'axe du jeu.

Tenue de la boule dans la main :



Tenue de la boule...

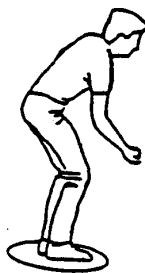


Pendant le balancier...



Au lâcher.

Le balancier :



Préparation



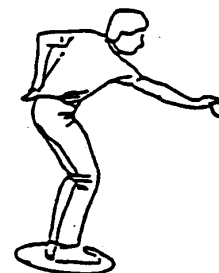
Retournement du poignet. Mi-course aller.



Bras dépassant l'axe du corps.



Mi-course retour.



Lâcher.

b) Le jeu accroupi

Nécessité d'une position dans le cercle qui amène à une grande précision. On pointera le plus souvent dans cette position.

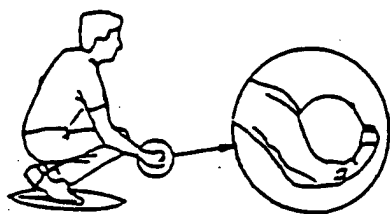
En conséquence que faut-il rechercher ?

- une position stable dans le cercle
- une bonne tenue de boule
- un jeu « sous la main » et un balancier efficace

On s'accroupit pour lancer moins haut, moins fort, plus court que dans le jeu debout.

Position idéale

Les cuisses sont à l'horizontale, le buste droit ainsi que les épaules, le bras qui fait contrepois peut être tendu dans le prolongement des épaules pour parfaire l'équilibre et les talons ne reposent pas sur le sol.



Tenue de la boule...



Pendant le balancier...



Au lâcher.

Le balancier :



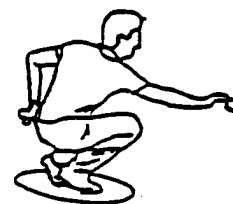
Position de départ.



Retournement du poignet.
Mi-course aller.



Bras dépassant l'axe du corps.



Lâcher.

2. Etude des modes de lancer : initiation au point et tir, les différents modes de point, les différents modes de tir

a) Le point glissé

Trois techniques sont utilisables en fonction du terrain.

- Le point lâché

Technique rarement utilisée, sauf sur terrain en pente. La boule est lâchée devant soi et roule, la pente fera qu'elle roulera jusqu'au but. Seuls des obstacles peuvent servir de butoir.

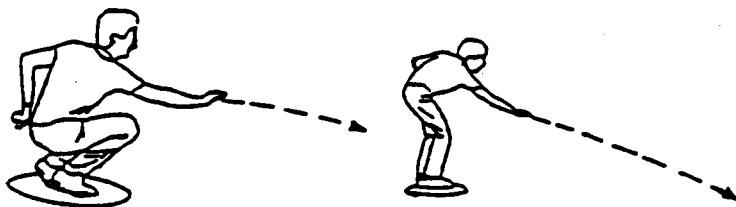
- Le point glissé

La boule doit rouler naturellement vers le but, l'élan du bras et l'impulsion donnée, suffisant à faire parcourir à la boule le chemin entre son impact au sol et le but.

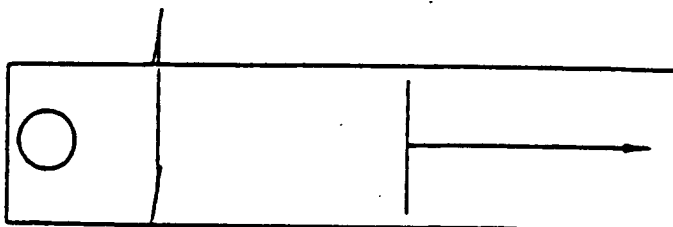
- Le point fusé

Technique assez courante sur les terrains comportant des graviers pointus. Sur de tels terrains, la boule risque de se planter ou d'être déviée de sa trajectoire. Il faut donc lancer, dans les trois mètres du cercle, en faisant fuser.

Le point glissé : lâché, glissé ou fusé



Exercices

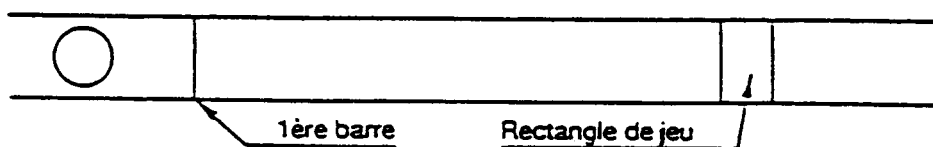


Il faut lancer la boule sous la ficelle.

- Dans le cas du point lâché, la boule doit s'arrêter avant une baguette placée à environ 3 mètres dans le jeu accroupi et 4 mètres dans le jeu debout.
- Dans le cas du point glissé, la boule doit parvenir jusqu'à la baguette placée à 5 ou 6 mètres dans le jeu accroupi et à 6 ou 7 mètres dans le jeu debout.
- Dans le cas du point fusé, la boule doit arriver jusqu'à la baguette placée entre 7 et 9 mètres dans le jeu accroupi et entre 8 et 10 mètres dans le jeu debout.

Jeux d'initiation

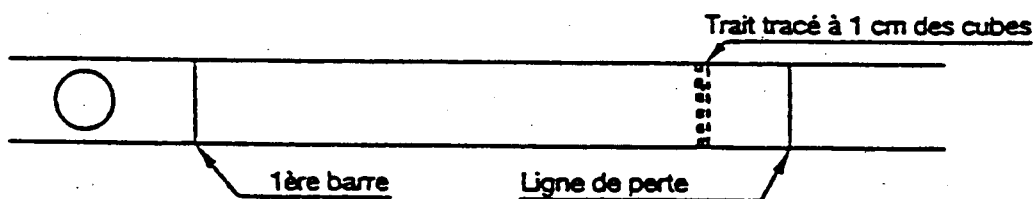
- Le couloir



Il s'agit de lancer sa boule, avant la première « barre », dans le couloir formé par deux traits parallèles. Il faut, pour que le coup soit réussi, que la boule vienne s'immobiliser dans le petit rectangle placé -ou tracé- plus ou moins loin afin d'accroître ou de réduire la difficulté.

L'étroitesse du couloir et l'emplacement du rond augmentent encore la difficulté. Chaque joueur lance une, deux ou trois boules à tour de rôle et l'on compte un point par coup réussi. Le gagnant est celui qui détient le plus gros score après un nombre de passages fixés.

- Le mur



Au bout du couloir, les cubes sont alignés côte à côte et forment un mur. Avec les trois boules, il s'agit de déplacer le maximum de cubes. On n'enlève pas les cubes déplacés avec la première ou la deuxième boule.

Les boules doivent être lancées avant la première barre, mais il faut qu'elles s'arrêtent avant la ligne de fond. Les cubes, même mordant très légèrement sur le trait, sont considérés comme déplacés et comptent chacun pour un point. Le gagnant est celui qui a le meilleur score après le nombre de passages déterminés.

b) Le tir à la rafle

Le tir à la rafle, c'est lancer violemment une boule près d'une ou plusieurs boules afin de détruire le jeu.

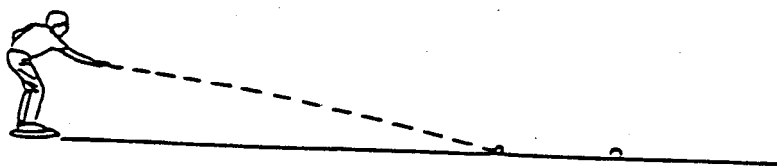
- **Mouvement**
 - position de départ : celle du point en position accroupie
 - le buste presque droit, légèrement penché en avant
 - les épaules perpendiculaires à l'axe du jeu
 - le coude du bras qui fait équilibre est relevé
 - les yeux sont fixés sur l'objectif
- **Le tir à la rafle long**
 - La boule est lancée avec violence à quelques mètres devant soi, l'objectif est d'écarter les boules proches du but.
- **Le tir à la rafle court**
 - Cette méthode ne se différencie de la manière précédente que par une moindre violence et par une plus courte précision.

Le tir à la rafle

① **Court :**

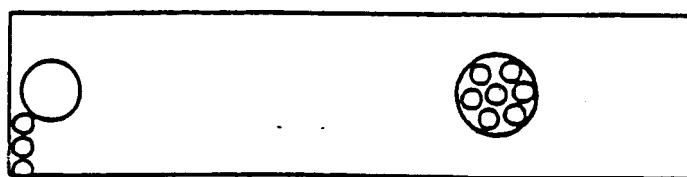


② **Long :**



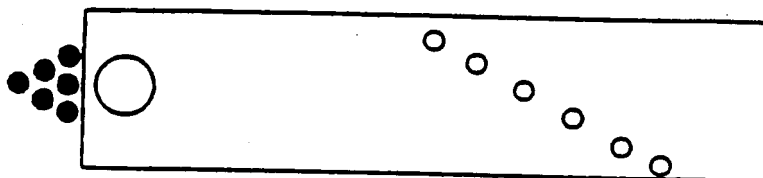
Exercices

- Tir à la rafle long



C'est un jeu de massacre. On doit, avec trois boules tirer sur six boules placées dans un cercle de 50 cm de diamètre placé à 6 ou 7 mètres du cercle de lancer. Le point de chute de la boule importe peu ; il doit seulement se situer dans les 3 mètres du bord du cercle de lancer.

- Tir à la rafle court



Il faut avec six boules, tirer les 6 boules placées à des distances différentes et décalées. Le point d'impact au sol de la boule lancée doit toujours se situer à 2 ou 3 mètres de la boule à frapper.

Jeux

- Le meilleur pourcentage

Chaque joueur tire une série de 6 boules sur des boules placées

— à la même distance

— à des distances différentes

- La plus grosse série

Chacun tire sur une boule placée de 6 à 7 mètres du bord du cercle de lancer autant de fois qu'il frappe.

Le gagnant est celui qui réalise la série la plus longue.

c) Le point en demi-portée

Lancer le plus naturel - la boule s'élève plus ou moins haut au-dessus du sol, retombe entre le cercle de lancer et le but, s'amortit au contact du sol et roule au but.

La position debout ou accroupie peut être employée pour ce genre de point.

- On distingue

— la demi-portée basse employée sur un terrain peu roulant

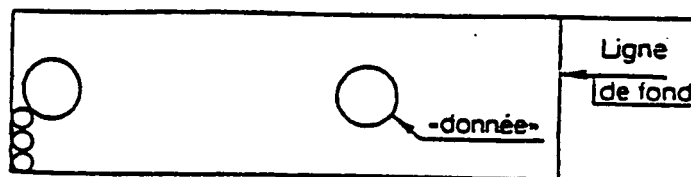
— la demi-portée haute employée sur un terrain roulant, avant de retomber, la boule est amortie par la chute.

Le point en demi-portée : haute et basse



Jeux d'initiation

- On lance dans le cercle

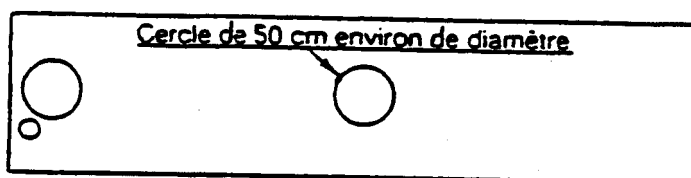


— Chaque joueur dispose de 3 boules

— Toute boule qui tombe dans le cercle et ne dépasse pas la ligne de fond compte un point.

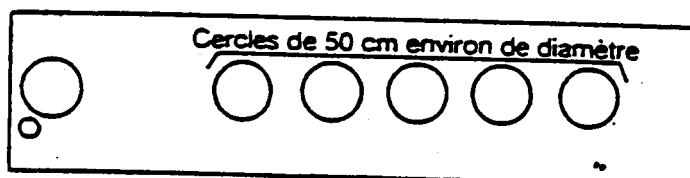
— On joue autant de passes que nécessaire pour qu'un joueur ou plusieurs parviennent à cumuler 13 points.

- Le plus gros score



- Chaque joueur lance autant de fois qu'il réussit à tomber dans le cercle.
- Le gagnant est celui qui établit le record des coups réussis.
- Si un ou plusieurs joueurs parviennent à marquer 13 points, ils sont déclarés vainqueurs d'office.

- La course à étapes



- Les joueurs doivent lancer, tour à tour, dans chacun des cercles. A chaque réussite, ils passent au cercle suivant mais en cas d'échec, ils doivent attendre leur tour pour reprendre là où ils ont échoué.
- Le gagnant est celui qui parvient le premier, à monter puis à descendre toutes les distances. Il faut jouer deux fois dans le cercle le plus éloigné : une fois pour monter, une fois pour descendre.

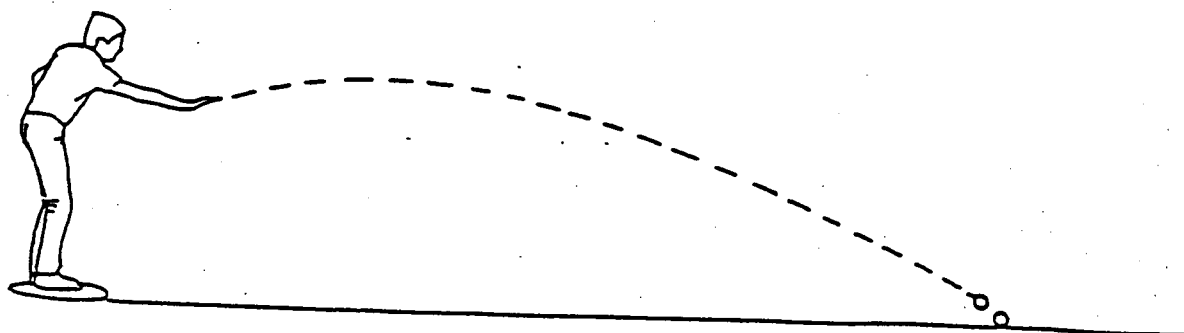
c) Le tir au fer

Ce tir n'est pas lancer une boule contre une autre, mais envoyer une boule pour qu'elle retombe sur l'autre.

- Le mouvement

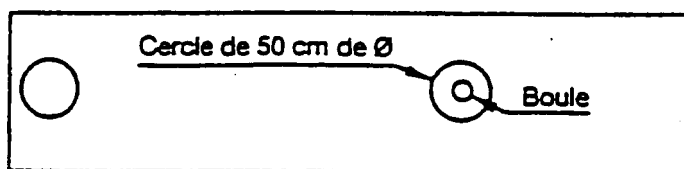
- Pieds à l'intérieur du cercle de lancer, posés à plat, s'ils sont décalés c'est le pied droit pour un droitier, le pied gauche pour un gaucher qui est en avant.
- Le corps reste souple.
- Au départ le corps est droit, pendant le balancier, le buste s'incline et se redresse lors du retour du bras en avant.
- Les épaules et tout le corps sont dans l'axe du jeu.
- Les yeux sont fixés sur l'objectif.

Le tir au fer



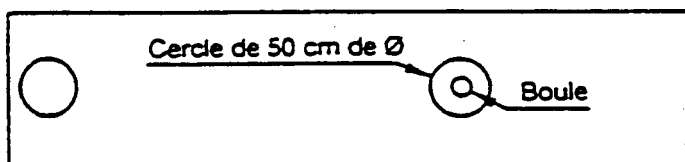
Jeux d'initiation générale au tir au fer

- Concours de tir 1



- chaque joueur tire à son tour à cinq reprises
- il faut frapper la boule au fer ou devant (mais dans le cercle)
- on compte un point par boule frappée
- le gagnant est celui qui obtient le meilleur résultat sur une série. On départage les éventuels ex aequo par une nouvelle série.
- Variante : le même jeu en tirant les 5 boules à des distances égales.

- Concours de tir 2



- Chaque joueur tire 10 boules par série de deux
- Le gagnant est celui qui obtient le meilleur résultat en fonction des valeurs des frappes ainsi définies
- 1 point pour une boule frappée au fer qui ne sort pas du cercle
- 2 points pour une boule frappée au fer qui sort du cercle
- 5 points pour une boule tirée au fer qui fait carreau.

Remarque

Est considérée comme ayant été frappée au fer toute boule qui est tombée dans le cercle avant de frapper.

Variante

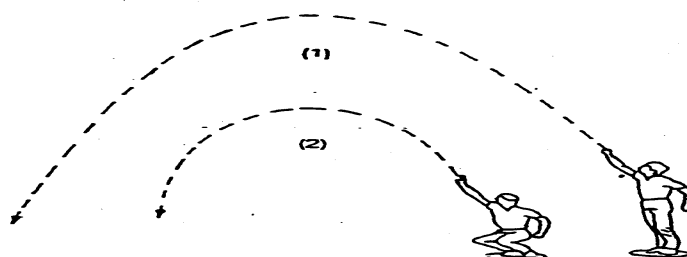
Le même jeu en tirant les 10 boules à des distances différentes

d) Le point en portée

Il s'agit d'une technique par laquelle la boule est lancée haute et loin de façon qu'après sa chute, elle ne fasse qu'une course très courte.

- Pour effectuer une portée, tenir compte de deux facteurs :
 - la boule ne décrit plus une large trajectoire, mais s'élève très haut pour retomber presque à la verticale
 - la boule tourne sur elle-même dans le sens inverse de la course naturelle.

Le point en portée : longue et courte



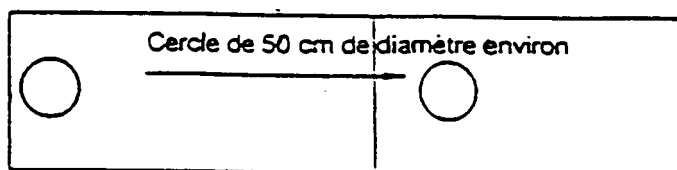
Exercices

Il faut lancer la boule au-delà de la baguette en faisant en sorte qu'elle s'arrête dans le cercle tracé sur le sol.

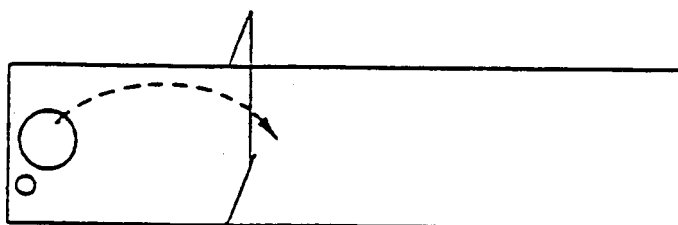
Si besoin est, on accumulera un peu de sable dans le cercle ou l'on mouillera abondamment le sol afin de faciliter le freinage des boules. En revanche, il n'est pas nécessaire d'utiliser la corde à sauter parce que les boules doivent être levées trop hautes et surtout parce que chaque joueur doit « sentir » son coup selon ses dispositions naturelles à « envelopper » sa boule.

L'éducateur fera travailler en portée mi-longue en plaçant la baguette à 1 m du cercle et en portée longue en la mettant au bord.

Les deux exercices se feront debout et accroupi.



- La course de haies



— La corde est tendue à 4, 5, 6 mètres du bord du cercle et on l'élève de plus en plus haut au fur et à mesure que l'on s'éloigne du cercle.

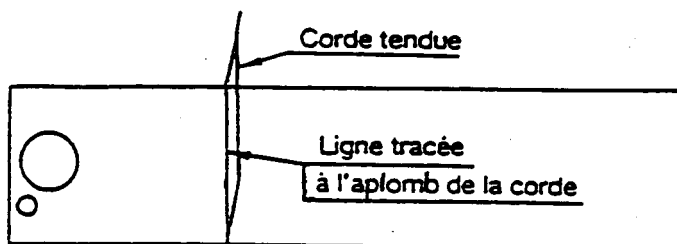
— Les boules doivent être lancées par-dessus la corde et s'arrêter dans les 2m qui suivent.

— Chaque joueur dispose de 3 essais pour réussir au moins 1 fois.

— A chaque « haie » on élimine les joueurs qui n'ont pas réussi.

— Le gagnant est celui qui parvient à franchir l'obstacle le plus éloigné. Si plusieurs joueurs arrivent à porter leur boule à 10m, ils sont déclarés vainqueurs d'office.

- La bombe ou la chandelle



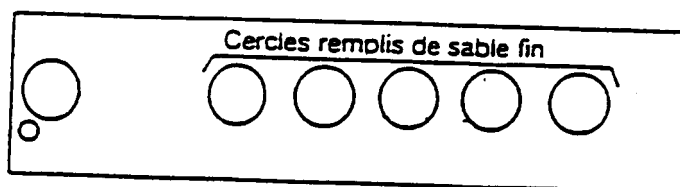
— La corde est tendue à 5 ou 6 mètres du cercle de lancer et à 3 mètres du sol.

— Chaque joueur dispose de trois essais dont seul le meilleur est retenu. Il s'agit, en effet, de lancer sa boule par-dessus la corde en faisant en sorte qu'elle s'arrête le plus tôt possible. Il est même possible de « planter » sa boule si le sol le permet.

— On fait une marque distincte sur le sol pour chaque joueur à l'emplacement où s'est arrêtée sa meilleure boule.

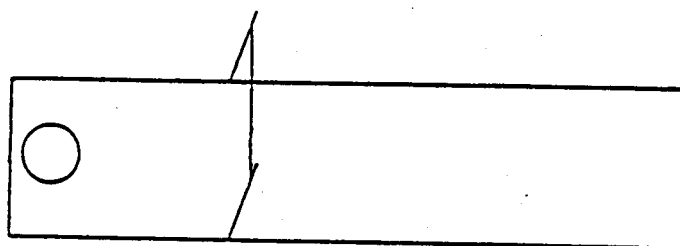
— Le gagnant est celui qui parvient à placer sa boule le plus près de la ligne tracée au-dessous de la corde.

- La course à étapes



- On dispose 5 cercles remplis de sable fin -afin de favoriser l'arrêt des boules- à 4, 5, 6, 7 et 8 mètres du bord du cercle de lancer.
- On ne place pas la corde à sauter parce qu'il faudrait la déplacer sans cesse mais il est bien évident que les joueurs doivent lancer leur boule assez haut pour la « planter » dans le cercle.
- Chaque joueur doit lancer sa boule successivement dans chacun des cercles en faisant en sorte qu'elle s'immobilise. Tout coup réussi donne le droit de jouer dans le cercle suivant. En cas d'échec on passe au joueur suivant pour reprendre à son tour, au cercle où l'on s'est arrêté.
- Le gagnant est celui qui parvient le premier à « monter » puis à « descendre » toutes les distances. Il faut donc jouer 2 fois dans le cercle le plus éloigné : une fois pour monter et une autre pour descendre.

- Le jeu de base



- Dans cette reprise du jeu de base toutes les boules doivent être jouées en portée moyenne.
- Pour obliger les joueurs à pratiquer ainsi, on place des baguettes à distances respectables afin qu'ils soient contraints de lancer leurs boules par-dessus.

C. Lexique

Pour aider à la compréhension de cet ouvrage, il nous a semble utile de lui joindre ce petit lexique de quelques dizaines de mots. Celui-ci n'a évidemment pas la prétention d'être exhaustif. Il ne comprend notamment pas les termes qui ont le même sens dans le domaine de la pétanque que dans la vie courante et se borne à donner les mots et les expressions qui y ont un sens particulier, sans pour autant donner dans les termes purement folkloriques ou argotiques.

- Arrondir
Donner, d'un coup de poignet, un mouvement de rotation à une boule tirée, ce qui accroît les chances de réaliser un carreau. Par extension : faire un carreau.
- Assommer
Envoyer haut une boule pointée pour qu'elle s'écrase sur le sol en roulant le moins possible après le point d'impact.
- Attaquer
Tirer lorsque l'on a l'avantage avec l'intention de le faire jusqu'à épuisement des boules de l'adversaire. Exemple : jouer l'attaque.

- Balayer
Action interdite par le règlement qui consiste à rendre le plus lisse possible une partie du terrain en éliminant tous les obstacles.
- Balancier
Mouvement complet du bras d'un tireur, l'armement du tir au lâcher de la boule.
- Blessier
Déplacer insuffisamment une boule frappée
- But
Bille de bois dont il faut s'approcher le plus près possible.
- Cadrages
Dans un concours, parties destinées à ramener le nombre d'équipes à une puissance de 2.
- Cadres
Espace de terrain délimité par des lignes de perte à l'extérieur duquel boules et but sont perdus.
Jeu cadré : jeu situé dans un cadre et délimité par des lignes à l'intérieur desquelles il faut envoyer le but au début de chaque mène.
- Casquette
Faire une casquette : frapper une boule tirée sur le dessus en ne la faisant pratiquement pas bouger.
- Carreau
Se dit lorsque la boule tirée prend la place de la boule frappée.
- Cercle de lancer
rond tracé sur le sol de l'intérieur duquel les joueurs doivent lancer leurs boules.
- Cochonnet
Autre nom du but
- Contre
lorsqu'après un tir réussi la boule tirée ou la boule frappée en heurte violemment une autre.
- Démarquer
En jouant s'enlever un point qui était acquis
- Devant de boule
Coller une boule pointée devant une boule, adverse de préférence, en la plaçant plus près du but que cette dernière.
- Donne ou donnée
Partie du terrain où l'on envoie la boule en pointant.
- Doublette
Equipe formée de deux joueurs.
- Eclater
Sur un tir réussi déplacer plusieurs boules violemment.
- Effet
Mouvement rotatif donné à une boule pointée, afin que sa course dévie, soit à gauche soit à droite, après l'impact avec le sol : donner de l'effet.
- Elimination directe
Formule de concours dans laquelle chaque partie perdue est éliminatoire.
- Embouchonner
Faire coller une boule pointée au but.
- Envoyer
S'utilise généralement comme synonyme de porter.
- Faire passer
Sur un tir réussi envoyer la boule frappée plus loin que ne va la boule tirée.
- Fer
Tirer au fer : tirer directement sur la boule visée sans toucher le sol auparavant, ou en ne le touchant que près de la boule.

- Fil
Passer au fil = passer à ras (d'une ligne ou d'une boule).
- Fuser
Pour une boule, s'accélérer brusquement au moment de son contact avec le sol, généralement pour avoir frappé un objet dur.
- Grattonner
Pour une boule, être freinée successivement, par de petites obstacles : pierres (grattons), brindilles ...
- Interdit
Terrain situé hors du cadre autorisé où boules et but sont perdus.
- Lunette
2 boules proches et côte à côte. Peuvent être déplacées par un seul tir.
- Main
Main ouverte : joueur avec la main sous la boule, paume vers le ciel.
Jouer sous main : position de jeu normale dans laquelle la boule sort sous la main, les doigts tenant la boule dans la paume tournée vers le sol.
Lever la main (ou le bras) : faire attention de tirer assez haut pour frapper une boule à la sautée en évitant celle placée devant.
- Marque
— Score
— Traits à tracer pour « marquer » l'emplacement des boules et du but.
- Mène
Laps de temps de la partie durant lequel tous les joueurs des deux équipes jouent leurs boules. Une mène en cours peut être annulée si le but est perdu.
- Monter
Monter une boule = lever une boule pour faire une portée.
- Mordre
Avoir au moins un pied qui dépasse la limite du cercle de lancer.
- Nul
Point nul lorsque deux boules d'équipes adverses sont à égale distance du but.
- Noyé(e)
Synonyme de perdu(e) ; lorsqu'une boule ou le but sort du terrain autorisé.
- Oreille
Tirer sur l'oreille = frapper une boule visée sur le côté.
- Palet
Tir réussi dans lequel la boule tirée reste à proximité de l'endroit de la frappe.
- Partie
Temps nécessaire pour que l'une des équipes fasse 13 points.
- Pétanque
Sport de boules d'origine méridionale dont le nom vient de l'expression « péstanqué », c'est-à-dire pieds joints.
- Perdu(e)
Tout objet sortant du cadre de jeu autorisé.
- Pièce
Faire la pièce = tirer au sort l'équipe qui lancera la première le but.
- Pointer
Essayer de s'approcher le plus près possible du but.
- Portée
Portée : action consistant à envoyer sa boule haut et assez près du but pour qu'elle ne roule que fort peu après l'impact avec le sol.
Demi-portée : c'est le mode de jeu le plus courant dans lequel on envoie la boule à mi-hauteur et à une distance variable entre le cercle et le but.
- Poule

Groupe dans lequel on rassemble 3 ou 4 équipes dont 2 seulement seront qualifiées pour la suite d'une compétition.

- Rafle
Mode de tir consistant à envoyer la boule tirée loin devant l'objet visé : tir à la rafle.
- Racler - Ramasser
Bien que tirant court, frapper une boule en tombant assez loin devant.
- Rentrer
En pointant pousser une boule en la rapprochant du but.
- Rond
Autre appellation pour le cercle de lancer.
- Sautée
Tir à la sautée = tirer une boule située derrière une autre et assez près, sans toucher celle placée devant.
- Sèche
Frapper une boule sèche = la frapper sans toucher une boule située à proximité ou sans avoir un contre prévisible.
- Plomber
Synonyme de porter.
- Tenir
Avoir le point.
- Tête-à-tête
Rencontre entre 2 joueurs seuls
- Tirer
Chercher à toucher une autre boule avec la sienne pour l'éloigner du jeu (Cf. tir au fer, tir à la rafle).
- Triplette
Equipe formée de 3 joueurs
- Trou
Faire un trou = rater une boule visée sur un tir.
- Truquée
Se dit d'une boule rendue frauduleusement irrégulière.