

Règlements Sportifs de Pétanque Sport Adapté

Règlements applicables jusqu'au 31/08/2009

Règlements Sportifs Pétanque

Sommaire

<u>Article 1 : Règles Générales</u>	1
<u>Article 2 : Réglementation Sport Adapté</u>	2
Critères d'orientation	2
<u>Article 3 : Organisation des compétitions</u>	3
A. Championnat départemental et/ou régional	3
B. Championnat de France	4
C. Procédures d'organisation	5
<u>Article 4 : Arbitrage</u>	5
A. Définition	5
B. Rôle	5
C. Officiel adjoint fédéral	6
<u>Article 5 : Secteur Activités motrices et Parcours Orientés</u>	6
A. Tests techniques	6
B. Fiche d'évaluation	13
<u>Article 6 : Annexes</u>	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 triplette : trois joueurs à trois joueurs, chacun possédant 2 boules

Caractéristiques des boules :

- être en métal ;
- avoir un diamètre compris entre 7,05 cm (minimum) et 8 cm (maximum) ;
- avoir un poids 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} et 3^{ème} divisions ne sont pas tenus de jouer avec des boules homologuées, mais malgré tout en métal.

Lancer du but :

On trace un cercle sur le sol :

- diamètre Ø minimum 35cm / maximum 50cm → division 1
- diamètre Ø 40 à 60 cm → divisions 2 et 3

Le cercle est tracé à 1 m de la ligne de perte (divisions 1 et 2)

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

- 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
- Le but doit être lancé entre 6 et 10 mètres
- On dispose d'1 minute pour lancer le but ou une boule (1 minute 30 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.

Toute boule ne peut être rejouée sauf si elle a été arrêtée involontairement par un joueur, par l'arbitre ou un objet mobile (uniquement entre le cercle de lancement et le but) : au choix du joueur concerné.

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

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

La pétanque se joue sur tous les terrains et de préférence tracés à la ficelle.

Si après trois 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.

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

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 ;
- il reste des boules à une seule équipe, celle-ci marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer ;
- les équipes n'ont plus de boules en mains, la mène est nulle.

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

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 réglementaire
- 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 mètre de la ligne de perte (divisions 1 et 2)
- Si le but s'arrête à moins d'1 mètre de la ligne de fonds (division 3)
- Si le but s'arrête à moins d'1 mètre d'un terrain adverse (division 3)

Sur un tir

- Lorsqu'il s'arrête à plus de 20 mètres du cercle de lancement
- Lorsqu'il s'arrête à moins de 3 mètres du cercle de lancement
- Lorsqu'il s'arrête au-delà de la ligne de perte (division 1 et 2)
- Lorsqu'il sort des limites du terrain (division 3)
- Lorsqu'il franchit un autre terrain (division 3)

Article 2 : Réglementation Sport Adapté

La commission a souhaité se rapprocher le plus possible des règlements de la FFPJP.

Elle souhaite que les parties se disputent sur des terrains tracés à la ficelle.

A partir de l'année 2006 le championnat de France de la 1^{ère} division se déroulera en triplettes.

Les finalistes de la 2^{ème} division accèdent en division 1 et les finalistes de la 3^{ème} division accèdent en 2^{ème} division.

La FFSA propose le tableau suivant pour la durée de validité de ce règlement

Années	11 ans et moins Minimes	12 – 13 – 14 ans Cadets	15 – 16 – 17 ans Juniors	18 et + Seniors
2005 / 2006	1994	1993-92-91	1990-89-88	87 et avant
2006 / 2007	1995	1994-93-92	1991-90-89	88 et avant
2007 / 2008	1996	1995-94-93	1992-91-90	89 et avant
2008 / 2009	1997	1996-95-94	1993-92-91	90 et avant

Critère d'orientation des divisions

Division 1

- Les joueurs doivent être capables d'intégrer les règles de la FFPJP en vigueur
- Dimension terrain → 3 x 12 mètres + ligne de perte 0.50m (tête-à-tête et doublette)

- Dimension terrain → 3,50 x 12 m + ligne de perte 0.50m (triplettes)
- Toutes les parties se jouent en 13 points
- Savoir compter les points seul
- S'auto-arbitrer
- Faire appel à un arbitre officiel FFPJP en cas de litige
- Tout tir est permis
- Le coach ne doit figurer en aucun cas sur le terrain
- Il peut donner des conseils entre deux mènes

Division 2

- Dimension terrain → 3,50 x 12 mètres + ligne de perte 0.50m
- Seules les parties de poules se jouent en 11 points
- Avoir quelques notions de comptage des points
- Tout tir est permis
- Présence du coach autorisé derrière les barrières qui peut diriger le jeu
- Un arbitre officiel FFSA par jeu (ou joueur pratiquant FFPJP)
- C'est l'arbitre qui donne les résultats à la table de contrôle

Modifications règlement pétanque divisions 1 et 2 à partir du 1^{er} janvier 2007 selon la FFPJP

Suppression de la ligne de perte et tout ce qui en découle

Additif aux articles suivants :

Article 5

Lorsque les terrains de jeu sont placés bout à bout, les lignes de fond de jeu sont considérées comme ligne de perte.

Article 6

Admission des cercles matérialisés à condition que le diamètre intérieur de ceux-ci mesure 50cm pour la D1 et 60cm pour la D2.

Article 9

En cas de jeux cadrés, le but ne sera plus valable que dans un terrain de chaque côté du terrain utilisé.

Article 19

La boule est nulle quand en terrain tracé celle-ci traverse entièrement plus d'un des jeux latéralement contigus au terrain utilisé (aplomb).

Division 3

- Dimension terrain → 3,50 minimum x 12 mètres - sans ligne de perte
- Seules les parties de poules se jouent en 11 points
- Notions élémentaires de la pétanque
- Un arbitre officiel FFSA par jeu (ou joueur pratiquant FFPJP)
- Présence du coach de chaque équipe autorisée sur le terrain à tour de rôle.
- L'arbitre peut demander son exclusion à tout moment s'il y a gêne

- Les joueurs 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)
- Tir autorisé
 - ▶ Si un joueur maîtrise le tir au fer avec un pourcentage de réussite important, l'arbitre en référera au jury qui donnera partie perdue à cette équipe.
 - ▶ 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 division 2
 - ▶ C'est l'arbitre qui donne les résultats à la table de contrôle

Les documents fédéraux de ces trois 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 l'importance des équipes)

Les quotas ne seront fixés qu'après la réception des résultats des championnats à la FFSA.

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

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 trois divisions respectives selon leur capacité
- Poules de 4 équipes
- Déroulement des parties selon système championnat de France
- En sortie de poules, phases finales par élimination directe

Les champions puis les suivants qualifiés au France selon les places attribuées. C'est le passage indispensable pour participer au Championnat de France.

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, à savoir :

- Intégration d'un jury de 5 membres : le(a) Président(e) du COL / le DTN ou son représentant / le DSF / 1 arbitre FFPJP / 1 membre du COL.
- Les quotas accordés au Comité d'Organisation Local (COL) sont les suivants :
 - Division 1 : Tête à tête → 2 Joueurs
Doublettes → 4 Equipes
Triplettes → 4 Equipes
 - Division 2 : Doublettes → 8 Equipes
 - Division 3 : Doublettes → 8 Equipes

Le COL devra prévenir la FFSA en cas de désistement de joueurs ou d'équipes afin que la commission sportive nationale puisse attribuer des places supplémentaires à certaines régions.

Dans le cas de désistement, dernière semaine avant la compétition, les places seraient attribuées d'office au COL organisateur.

Division 1

- Le titre de Champion(s) de France sera décerné en tête à tête, doublette ou triplette.
- Les plafonds d'inscription suivants sont imposés pour des raisons techniques (capacités d'accueil)

Exemple : Tête à tête → 16 Joueurs

et Doublettes → 32 Doublettes soit 64 Joueurs

Exemple : Triplettes → 32 Triplettes soit 96 Joueurs

Tête à tête - doublettes ou triplettes

Concours A + Concours B

Ce sont les joueurs des 2 équipes qui annoncent le résultat de chaque partie à la table de contrôle

Exemple :

- Samedi matin
Parties de poules à 13 points
- Samedi après-midi
Elimination directe jusqu'au ¼ finales inclus
Les joueurs de cette division tirent un numéro
- Dimanche matin
½ finales - Finale & petite finale
Le titre de Champion de France est attribué aux vainqueurs du concours A

Division 2

- Le titre de Champions Fédéral est décerné en doublette
- Les plafonds d'inscription suivants sont imposés pour des raisons techniques (capacités d'accueil)

Exemple : 64 doublettes soit 128 joueurs

Doublettes

Concours A + Concours B

Exemple

- Samedi matin
Parties de poules à 11 points
- Samedi après-midi
Elimination directe jusqu'aux ¼ finales inclus
- Dimanche matin
½ finales - Finale & petite finale
Le titre de Champions Fédéral est attribué aux vainqueurs du concours A

Division 3

- Le titre de Champions Fédéral est décerné en doublette
- Les plafonds d'inscription suivants sont imposés pour des raisons techniques (capacités d'accueil)
Exemple : 64 Doublettes soit 128 joueurs
- Déroulement du Championnat de France identique à celui de la 2^{ème} Division
- Le titre de Champions Fédéral est attribué aux vainqueurs du concours A

C. Procédures d'organisation

- Organisateurs
Cf. Documents Fédéraux
- Inscriptions
Cf. Règlements Généraux

Article 4 : Arbitrage

A. Définition

Pour être arbitre, il faut :

- Etre licencié FFSA ou FFPJP
- Posséder la capacité physique nécessaire
- Avoir satisfait aux examens successifs qui le classeront :
 - ▶ Stagiaire durant 1 an
 - ▶ Régional durant 2 ans
 - ▶ National jusqu'à l'âge de 65 ans (ne sont concernés que les arbitres FFPJP).

L'examen d'arbitre a lieu 2 fois l'an sur une journée : épreuves écrite et pratique effectuées dans les comités régionaux et 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 et règlements
- Il doit connaître parfaitement les règlements, posséder l'autorité et la diplomatie attachées à cette fonction
- Il ne doit jamais participer au concours qu'il contrôle
- Il doit porter son écusson d'une manière visible, avoir les instruments nécessaires à l'exercice de sa fonction : (mètre, sifflet, compas, etc.)
- Il doit être présent avant le début du concours pour veiller au respect de l'horaire et des opérations préliminaires à tout concours
- Avant le début du concours, il doit faire les observations nécessaires sur la nature des terrains de jeu : (obstacles, limites, etc.) et décider, le cas échéant, des mesures spéciales à prendre. Les joueurs devront être avisés des décisions prises.
- Il ne doit pas influencer le jeu (neutralité)

C. Officiel adjoint fédéral

- Label réservé aux sportifs licenciés à la 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 Régionale d'Arbitrage

Article 5 : 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.

Test n° 1

- But

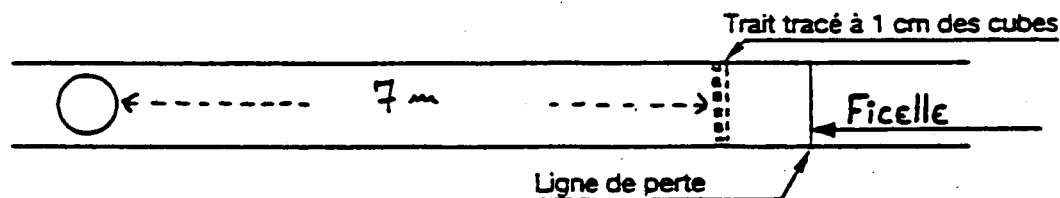
- Reconnaissance par le sportif de ses boules
- Matériel
 - Minimum 2 paires de boules
 - Maximum 6 paires de boules
 - 1 grande boîte
 - 1 feutre
- Exercice
 - Le sportif portant une marque de couleur sur la main, doit reconnaître des boules marquées de cette même couleur.
- Cotation
 - 0 point si le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

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.

Test n° 3

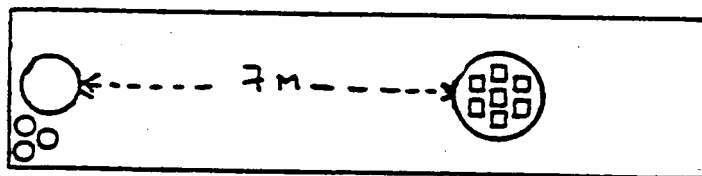
- But
 - Maîtrise de l'espace
 - Maîtrise de l'objet
 - Maîtrise de la distance
- Matériel
 - 1 ficelle de couleur de 70 cm environ
 - 1 cercle de plastique de 50 cm de diamètre
 - 1 décimètre
 - 5 cubes de bois de 10 cm x 10 cm
 - 3 boules
- Exercice
 - Du cercle situé à 7m, de l'alignement des 5 cubes, 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.

Test n° 4

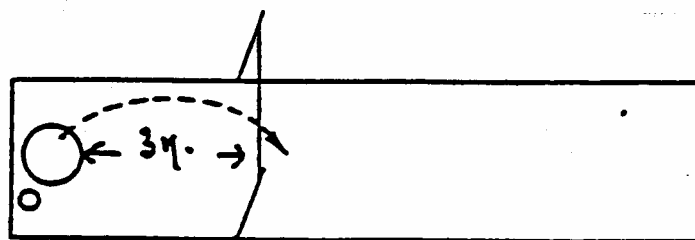
- But
 - Initiation au tir
- Matériel
 - 3 boules
 - 7 cubes de 10 cm x 10 cm
 - 1 décimètre
 - 1 cercle de 50 cm tracé au sol
- Exercice
 - Le jeu consiste à sortir le maximum de cubes du cercle avec les 3 boules.
 - On ne compte que les cubes complètement sortis du cercle.



- Cotation
 - 5 points par cube sorti complètement du cercle.

Test n° 5

- But
 - Initiation au point avec obstacle.
- Matériel
 - 2 plots de 2 mètres
 - 1 fil élastique
 - 1 décimètre
 - 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.

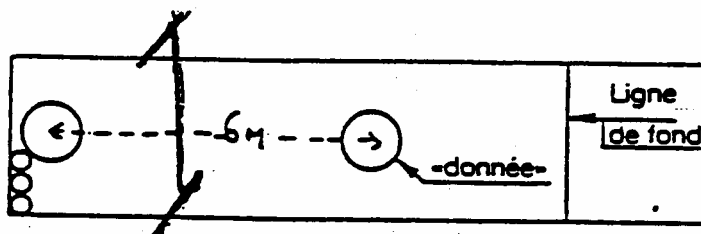


- Cotation
 - 5 points par boule réussie.

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

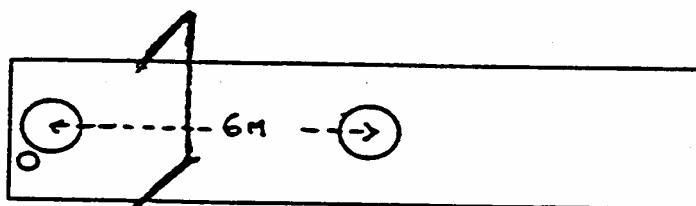
- 1 décamètre
- Exercice
 - Le jeu consiste à envoyer les boules par-dessus le fil élastique, à retomber dans le cercle sans dépasser la ligne de fond.
 - Distance des plots avec l'aire de lancer : 3 mètres
 - Distance entre les 2 cercles : 6 mètres
 - Distance ligne de fond et l'aire de lancer : 9 mètres
 - Hauteur fil élastique : 1,50 mètre



- Cotation
 - 5 points par boule réussie.

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.

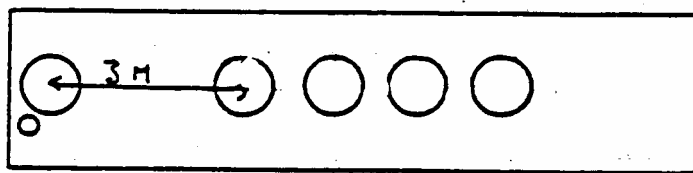


- Cotation
 - 5 points par boule réussie.

Test n° 8

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

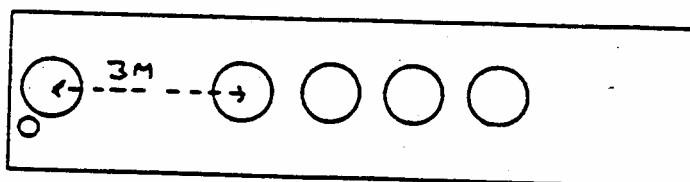
- Le jeu consiste à lancer les boules dans n'importe quel cercle
- Distance entre l'aire de lancer et le premier cercle : 3 mètres
- Distance entre les cercles : 1 mètre.



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

Test n° 9

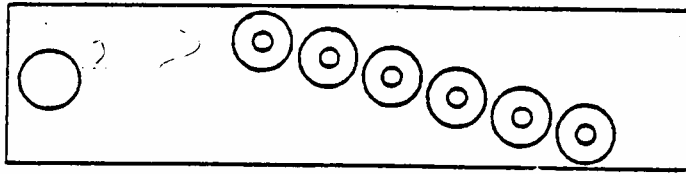
- But
 - Initiation au point en demi-portée.
- Matériel
 - 4 boules
 - 5 cercles de 50 cm de diamètre
 - 1 décamètre
- Exercice
 - Le jeu consiste à lancer chaque boule dans un cercle de façon progressive.
 - En cas d'échec à un cercle, impossibilité de passer au cercle suivant.
 - Distance entre les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



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

Test n° 10

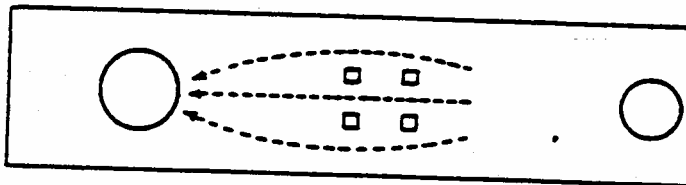
- But
 - Initiation au tir.
- Matériel
 - 10 boules
 - 6 cercles de 50 cm de diamètre
 - 1 décamètre
- Exercice
 - Le jeu consiste à tirer une boule se trouvant dans chaque cercle.
 - 2 essais possibles par cercle
 - L'impact de tir doit se trouver dans le cercle
 - Distance entre l'aire de tir et le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

Test n° 11

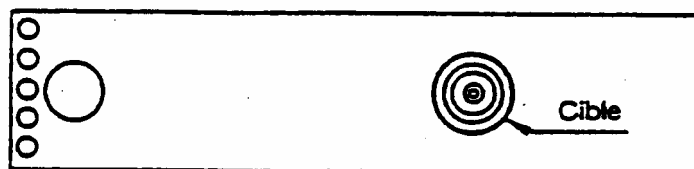
- But
 - Initiation au point avec obstacle.
- Matériel
 - 3 boules
 - 4 plots fixes
 - 1 décamètre
 - 2 cercles
- Exercice
 - Le jeu consiste à lancer la boule de façon à contourner l'obstacle des plots en utilisant trois chemins possibles et mettre sa boule dans le cercle.
 - Distance entre l'aire de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

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 4 : 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 ;

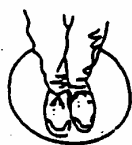
— le bras revient vers l'avant assez rapidement sans perdre le bénéfice de l'élan ;

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

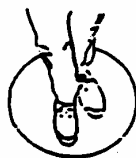
— parvenue à la hauteur prévue, la main s'ouvre et lâche la boule par le bout des doigts ;

— les yeux ne quittent pas l'endroit visé.

Position des pieds dans le cercle de lancer



Pieds joints symétriques dans l'axe du jeu.

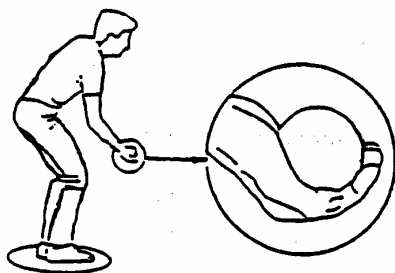


Pieds joints décalés dans l'axe du jeu. Pied du bras porteur en avant.



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



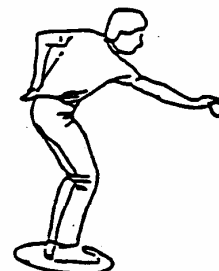
Retournement du poignet. Mi-course aller.



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.

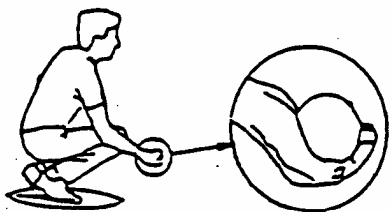
En conséquence que faut-il rechercher ?

- 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 contrepoids 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 :



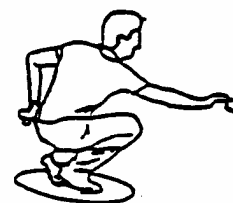
Position de départ.



Retournement du poignet.
Mi-course aller.



Bras dépassant l'axe du corps.



Lâcher.

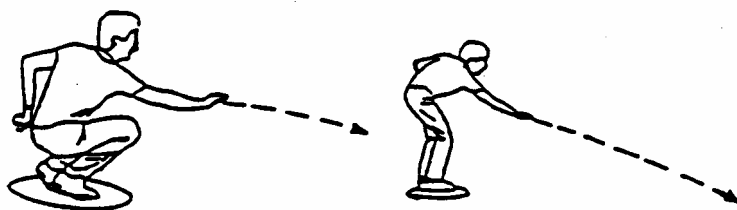
2. Etude des modes de lancer : initiation au point et tir, les différents modes de point, les différents mode de tir

a) Le point glissé

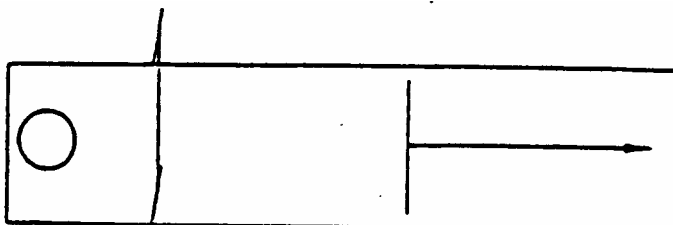
Trois techniques sont utilisables en fonction du terrain.

- 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

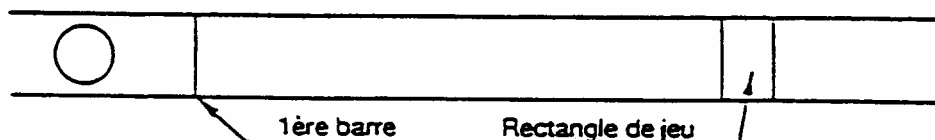


Il faut lancer la boule sous la ficelle.

- 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

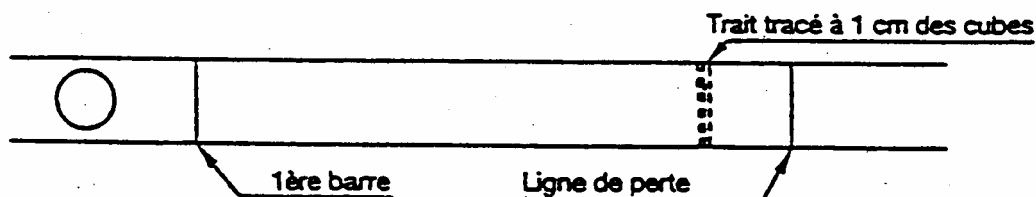
- Le couloir



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.

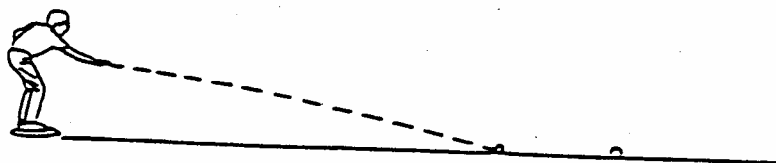
- Mouvement
 - position de départ : celle du point en position accroupie
 - le buste presque droit, légèrement penché en avant
 - les épaules perpendiculaires à l'axe du jeu
 - le coude du bras qui fait équilibre est relevé
 - les yeux sont fixés sur l'objectif
- Le tir à la rafle long
 - La boule est 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 :

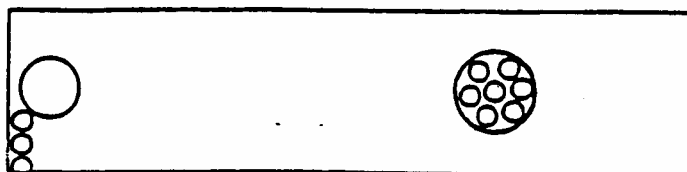


② Long :



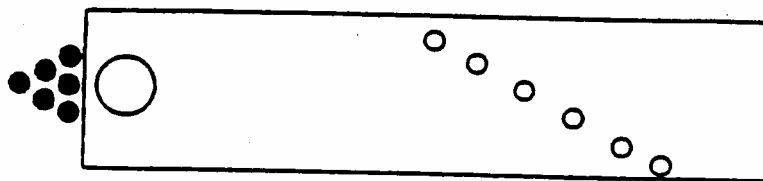
Exercices

- 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.

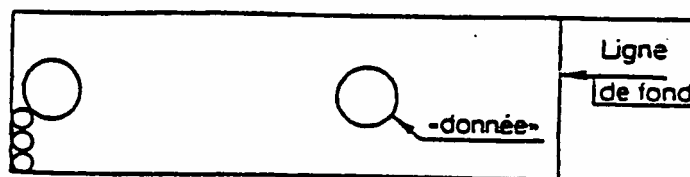
- On distingue
— la demi-portée basse employée sur un terrain peu roulant
— la demi-portée haute employée sur un terrain roulant, avant de retomber, la boule est amortie par la chute.

Le point en demi-portée : haute et basse



Jeux d'initiation

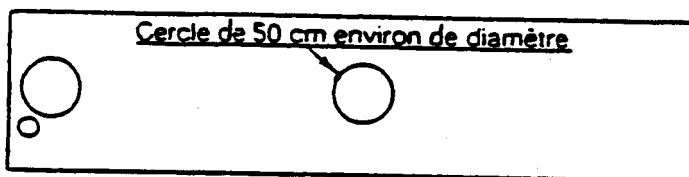
- On lance dans le cercle



— Chaque joueur dispose de 3 boules

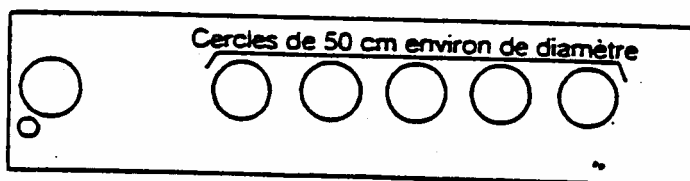
- Toute boule qui tombe dans le cercle et ne dépasse pas la ligne de fond compte un point.
- On joue autant de passes que nécessaire pour qu'un joueur ou plusieurs parviennent à cumuler 13 points.

- 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



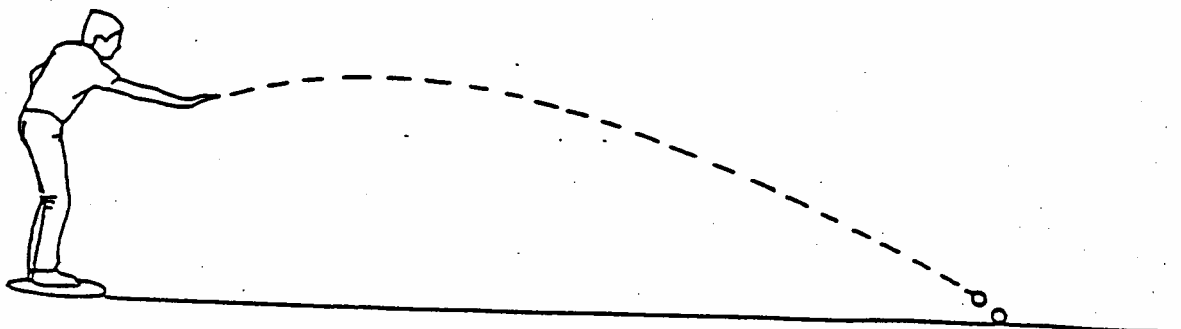
- Les joueurs doivent lancer, tour à tour, dans chacun des cercles. A chaque réussite, ils passent au cercle suivant mais en cas d'échec, ils doivent attendre leur tour pour reprendre là où ils ont échoué.
- Le gagnant est celui qui parvient le premier, à monter puis à descendre toutes les distances.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

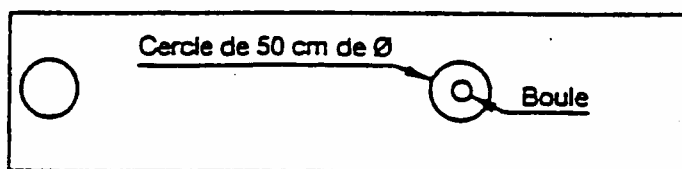
- Le mouvement
 - Pieds à l'intérieur du cercle de lancer, posés à plat, s'ils sont décalés c'est le pied droit pour un droitier, le pied gauche pour un gaucher qui est en avant.
 - Le corps reste souple.
 - Au départ le corps est droit, pendant le balancier, le buste s'incline et se redresse lors du 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



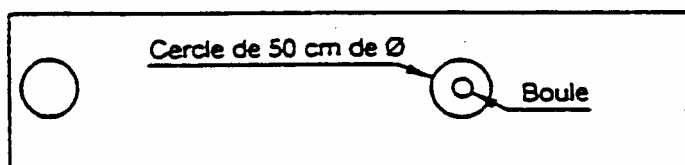
Jeux d'initiation générale au tir au fer

- 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 exaequo 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

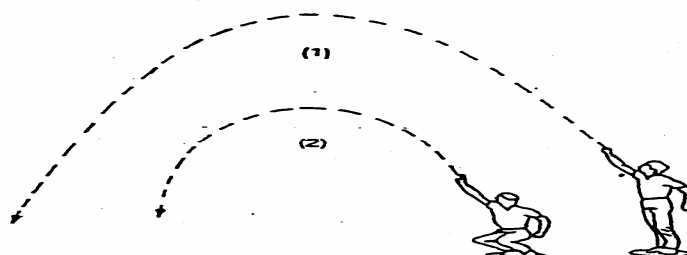
Le même jeu en tirant les 10 boules à des distances différentes

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



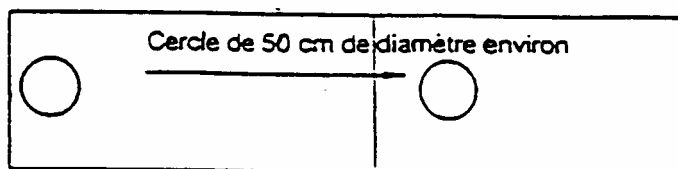
Exercices

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.

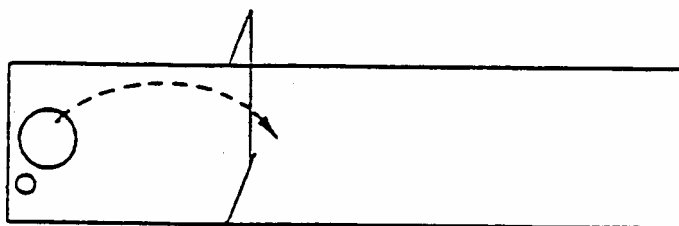
Si besoin est, on accumulera un peu de sable dans le cercle ou l'on mouillera abondamment le sol afin de faciliter le freinage des boules. En revanche, il n'est pas nécessaire d'utiliser la corde à sauter parce que les boules doivent être levées trop hautes et surtout parce que chaque joueur doit « sentir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

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

Les deux exercices se feront debout et accroupi.

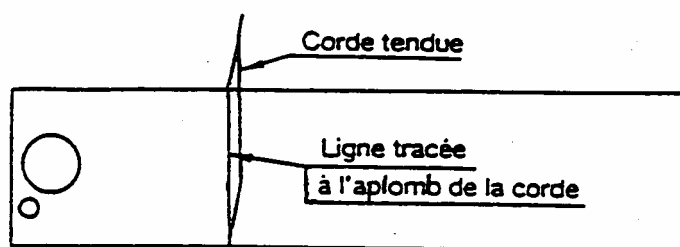


- La course de haies



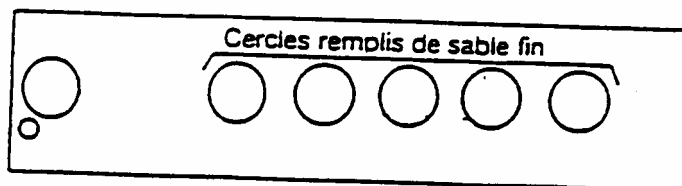
- La corde est tendue à 4, 5, 6 mètres du bord du cercle et on l'élève de plus en plus haut au fur et à mesure que l'on s'éloigne du cercle.
- Les boules doivent être lancées par-dessus la corde et s'arrêter dans les 2m qui suivent.
- Chaque joueur dispose de 3 essais pour réussir au moins 1 fois.
- 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



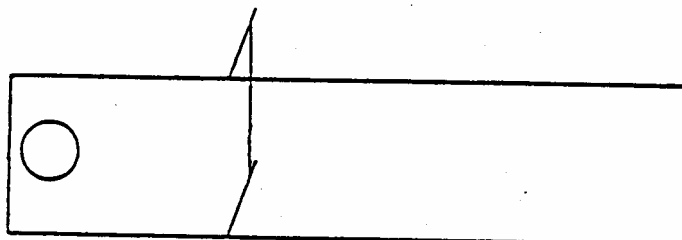
— On dispose 5 cercles remplis de sable fin -afin de favoriser l'arrêt des boules- à 4, 5, 6, 7 et 8 mètres du bord du cercle de lancer.

— 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.
- Gratonner
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.