



PETANQUE

EPREUVE DU COMBINE



BUT DU JEU ET DISPOSITIF :

C'est une situation d'opposition en un contre un sur 8 mènes.

A chaque mène, chaque joueur joue 3 boules.

Les joueurs changent de rôle à chaque mène (pointeur ou tireur).

Le pointeur doit arrêter sa boule dans la cible, le tireur doit frapper cette boule pour la faire sortir.

On change de distance toutes les deux mènes (deux distances de jeu sont prévues).

Au total, chaque joueur joue 24 boules soit 12 au point et 12 au tir. Chaque lancer peut rapporter 1 ou 2 points (48 points au maximum).

A la fin de la partie, le joueur qui a marqué le maximum de point remporte l'opposition. Le match nul est possible.

AMENAGEMENT MATERIEL

Deux cercles concentriques de 15 et 70 cm de rayon, un bouchon au centre.

Référencer deux distances de lancer :

- à 5m et à 6m (par rapport au bouchon placé au centre du cercle) pour les collèges,
- à 6m et à 7m (par rapport au bouchon placé au centre du cercle) pour les lycées.

REGLES DU JEU :

Le joueur, qui a gagné le bouchon au tirage au sort, choisit de pointer ou de tirer lors de la première mène. Le pointeur commence à jouer.

Ensuite les rôles de pointeur et de tireur sont alternés à chaque mène jusqu'à la 8^e (dernière mène). Le joueur qui a commencé au tir, finira au point.

Lors de la première mène à la première distance, le pointeur pointe jusqu'à ce qu'il réussisse à mettre une boule dans la cible. Si la cible est manquée la boule est retirée du terrain. Ainsi à chaque tentative au point, le terrain est vierge de boules.

Dès qu'une boule du pointeur est réussie, le tireur tire jusqu'à qu'il touche la boule adverse pour la faire sortir entièrement de la cible.

Au point : chaque boule pointée dans la grande cible rapporte 1 point et 2 points si elle est à moins de 15 cm du bouchon (petite cible tracée ou mesure).

Règle de validité : un boule qui touche la ligne de la cible est valable.

Au tir : la boule adverse doit être poussée en dehors de la cible pour avoir 1 point. Si elle reste dans la cible, cela ne rapporte aucun point et le tireur doit à nouveau tirer la boule à son nouvel emplacement.

Règle de validité : pour être sortie, la boule doit avoir franchi complètement la limite de la cible.

En cas de carreau (la boule de tir reste dans la cible), cela rapporte 2 points.

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

La seconde mène se déroule toujours à cette première distance. Toutefois, les rôles des joueurs sont inversés. Les deux mènes suivantes se jouent à la seconde distance.

DISPOSITIF HUMAIN : le jeune arbitre valide les boules et renseigne la fiche de performance.



FICHE de PERFORMANCE du COMBINE TIR-POINT



DATE:.....

LIEU:.....

COMPETITION: DEP-ACAD-IA-CF (entourer)

JEUNE ARBITRE:

	1° MENE			2° MENE			3° MENE			4° MENE			5° MENE			6° MENE			7° MENE			8° MENE			
ETABLISSEMENT	POINT			TIR			POINT			TIR			POINT			TIR			POINT			TIR			TOTAL
ETABLISSEMENT	TIR			POINT			TIR			POINT			TIR			POINT			TIR			POINT			TOTAL
	1° DISTANCE			1° DISTANCE			2° DISTANCE			2° DISTANCE			1° DISTANCE			1° DISTANCE			2° DISTANCE			2° DISTANCE			