

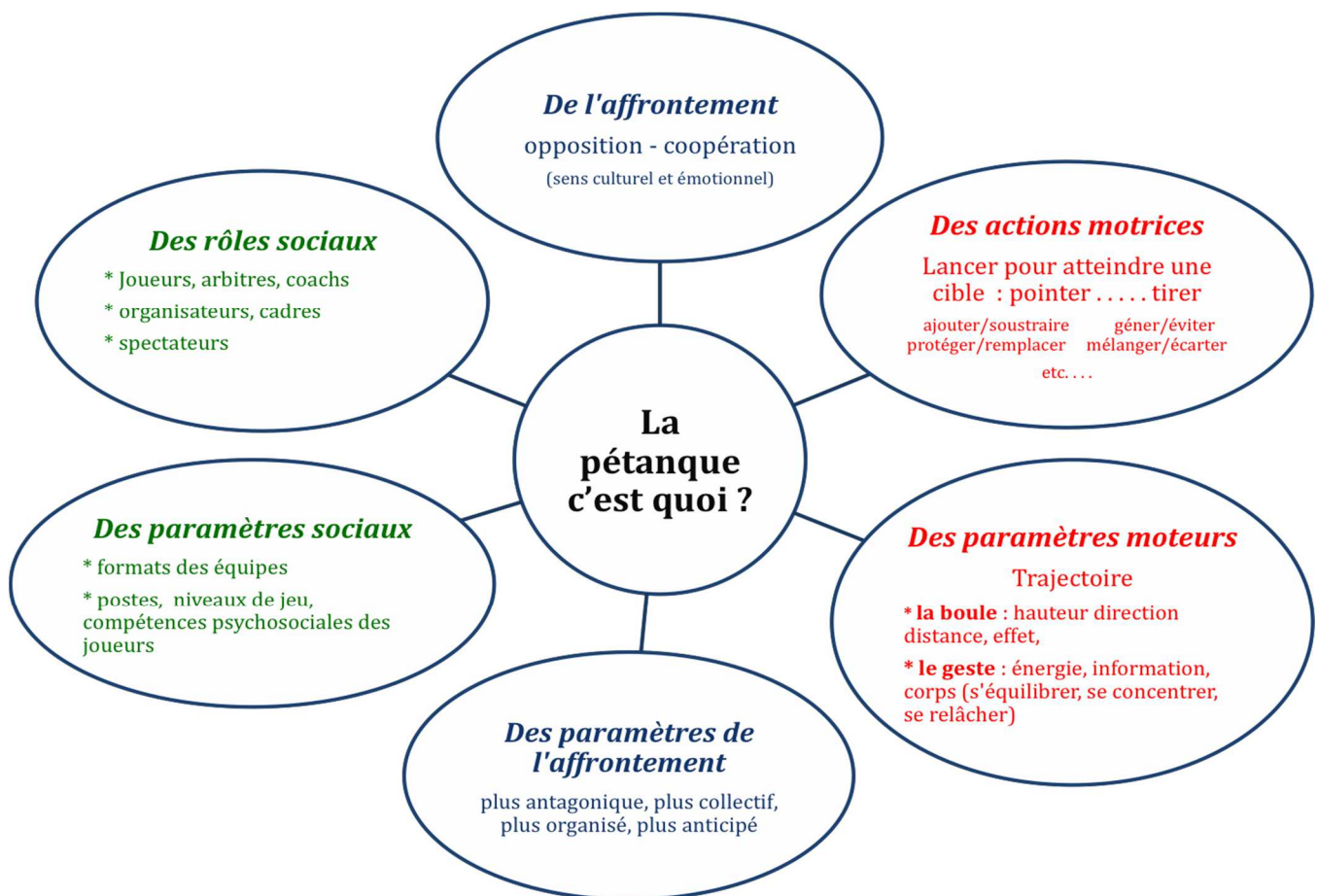
## PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ :

« L'essentiel pour jouer à la pétanque en UNSS c'est de savoir s'affronter en lançant une boule le mieux possible sur une cible que convoite une autre équipe ».

On peut dire aussi, que :

« L'essentiel pour jouer à la pétanque en UNSS c'est lancer une boule le mieux possible sur une cible pour s'opposer avec d'autres à plusieurs autres joueurs afin de gagner une partie ».

« La pétanque est une activité populaire, oui, mais elle est plus riche que les clichés qui l'accompagnent. »



## Sommaire :

- **Page 2 à 6 : règlement général**
- **Page 7 et 8 : règlement finale départementale**
- **Page 9 : fiche score doublette**
- **Page 10 : fiche score combiné tir / point**

# LE RÈGLEMENT GÉNÉRAL:

## I. Règlement sportif :

### A) LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS :

« Article 1 – Terrains réglementaires »

La Pétanque se pratique sur tous les terrains. Ils doivent être délimités (cadrés) avec pour dimension minimum de 12m de longueur sur 3m de largeur.

### B) LES BOULES :

« Article 2 – Caractéristiques des boules agréées »

La Pétanque se joue avec des boules agréées par la F.I.P.J.P. (Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal) et répondant aux caractéristiques suivantes :

- 1) Être en métal ;
- 2) Avoir un diamètre compris entre **7,05 cm. (minimum) et 8 cm. (maximum) ;**
- 3) Avoir un poids compris entre **650 grammes (minimum) et 800 grammes (maximum).**  
**Dans les compétitions UNSS, le label (marque du fabricant) et le chiffre du poids doivent être gravés sur les boules et être toujours lisibles :**
- 4) 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 par les fabricants agréés. Il est notamment interdit de les recuire pour modifier la dureté donnée par le fabricant.

Toutefois les nom et prénom du joueur (ou les initiales) peuvent y être gravés ainsi que les divers logos et sigles.

### C) LES BOUCHONS :

« Article 3 – Buts agréés »

Les buts sont en bois, ou en matière synthétique portant le label du fabricant et ayant fait l'objet d'une homologation de la F.I.P.J.P.

Leur diamètre doit être compris entre **25 mm. (Minimum) et 35 mm. (Maximum).**

Les buts peints – quelle que soit la couleur – sont autorisés. »

### D) LA TENUE VESTIMENTAIRE :

Article 4- Tenue

Une **tenue correcte sportive** est exigée de chaque joueur.

**Les joueurs d'une même équipe doivent avoir une tenue homogène :** maillot de la même couleur.

Tout joueur qui n'observerait pas ces prescriptions serait exclu, par le délégué technique UNSS, de la compétition après avertissement du jeune arbitre.

## II. Règles de bases

« Article 5 – Début du jeu ; règlement concernant le cercle »

Le jeune arbitre procédera au tirage au sort (à la pièce) pour déterminer quelle équipe lancera le but puis la première boule. Le but doit être lancé sur le terrain donné par la table de marque.

Un des joueurs de l'équipe ayant gagné le tirage au sort choisit le point de départ, et trace sur le sol un cercle de 50 cm de diamètre. Il doit être tracé à plus d'1 mètre de tout obstacle ou de la limite d'un terrain interdit. Le lancer du but par un joueur d'une équipe n'implique pas qu'il soit dans l'obligation de jouer le premier. L'équipe qui va lancer le but doit effacer tous les cercles de lancement situés à proximité de celui qu'elle va utiliser. Le cercle peut être nettoyé entièrement durant la mène mais devra être remis en état à la fin de celle-ci ou, au plus tard, avant de lancer la première boule de la mène suivante.

Le cercle n'est pas considéré comme terrain interdit.

**Les pieds doivent être entièrement à l'intérieur du cercle. Ils ne doivent en sortir ou quitter entièrement le sol que lorsque la boule lancée a touché le terrain.** Aucune autre partie du corps ne doit toucher le sol à l'extérieur du cercle. Par exception, les mutilés d'un membre inférieur sont autorisés à ne placer qu'un pied à l'intérieur du cercle. Pour les joueurs évoluant en fauteuil roulant, la roue du côté du bras lanceur doit se situer à l'intérieur du cercle.

« Article 6 – Distances réglementaires pour le lancer du but »

Pour que le but lancé par un joueur soit valable, il faut :

- 1) Que la distance le séparant du bord le plus rapproché du cercle de lancement soit de :

### **5 mètres minimum et 8 mètres maximum en catégorie COLLEGE & SPORT partagé**

### **6 mètres minimum et 9 mètres maximum en catégorie LYCEE**

- 2) Que le cercle de lancement soit à un mètre minimum de tout obstacle et de la limite d'un terrain interdit.
- 3) Que le but soit à 50 cm minimum de tout obstacle et de la limite la plus proche d'un terrain interdit.
- 4) Qu'il soit visible du joueur dont les pieds sont placés aux extrémités intérieures du cercle et dont le corps est absolument droit. En cas de contestation sur ce point, le Jeune Arbitre décide sans appel si le but est visible.

A la mène suivante, le but est lancé à partir d'un cercle tracé autour du point où il se trouvait à la mène précédente, sauf dans les cas suivants :

- Le cercle se situerait ainsi à moins d'un mètre d'un obstacle ou de la limite d'un terrain interdit.
- Le lancer du but ne pourrait se faire à toutes distances réglementaires.

Dans le premier cas, le joueur trace le cercle à la limite réglementaire de l'obstacle ou du terrain interdit.

Dans le deuxième cas, le joueur peut reculer, dans l'alignement du déroulement du jeu de la mène précédente, jusqu'à ce qu'il puisse lancer le but à la distance maximale autorisée, et pas au-delà. Cette possibilité n'est offerte que si le but ne peut être lancé, dans une direction quelconque, à la distance maximale.

**Si le joueur de l'équipe A échoue le lancer du bouchon, l'équipe adverse B le positionne à la main en respectant les règles précédemment exposées.** Il peut reculer le cercle dans les conditions prévues à l'alinéa précédent. En cas de mauvais positionnement de l'équipe B, l'équipe A le positionne à la main à son tour.

En tout état de cause, l'équipe qui a marqué la mène précédente conserve la priorité pour lancer la première boule.

#### « Article 7 – Validité du lancer du but »

Si le but est arrêté par le Jeune Arbitre, un joueur, un spectateur, un animal ou tout objet mobile, il n'est pas valable et doit être relancé sans que ce jet compte.

Si, après le jet du but, une première boule est jouée, l'adversaire a encore le droit de contester sa position réglementaire.

Si l'objection est reconnue valable, le but est relancé et la boule rejouée.

Si l'adversaire a également joué une boule, le but est définitivement considéré comme valable et aucune réclamation n'est admise.

**Pour que le but soit relancé, il faut que les deux équipes aient reconnu que le jet n'était pas valable ou que le Jeune Arbitre en ait décidé ainsi.** Si une équipe procède différemment, elle perd le bénéfice du lancement du but.

#### « Article 8 – Annulation du but »

Le but est nul dans les 6 cas suivants :

- 1) Quand, après avoir été lancé, le but ne se trouve pas dans les limites prévues à l'article 7.
- 2) Quand, au cours d'une mène, le but a dépassé la ligne de perte, même s'il revient en terrain autorisé. Le but à cheval sur la limite d'un terrain autorisé est bon. Il n'est nul qu'après avoir dépassé entièrement la limite du terrain autorisé ou la ligne de perte, c'est-à-dire lorsqu'il se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite. Est considéré comme terrain interdit, la flaque d'eau sur laquelle le but flottelibrement.
- 3) Quand, se trouvant en terrain autorisé, le but déplacé n'est pas visible du cercle, dans les conditions prévues à l'article 7. Toutefois, le but masqué par une boule n'est pas nul. Le jeune arbitre est autorisé à enlever momentanément une boule pour constater si le but est visible.
- 4) Quand le but est déplacé à plus de 15 mètres (toutes catégories UNSS) ou à moins de 3 mètres du cercle de lancement.
- 5) Quand le but déplacé est introuvable, le temps de recherche étant limité à 5 minutes.
- 6) Quand un terrain interdit se trouve entre le but et le cercle de lancement.

#### « Article 9 – Déplacement des obstacles »

Il est formellement interdit aux joueurs de supprimer, déplacer ou écraser un obstacle quelconque se trouvant sur le terrain de jeu. Toutefois, le joueur appelé à lancer le but est autorisé à tâter une donnée avec l'une de ses boules sans frapper plus de trois fois le sol. En outre, celui qui s'apprête à jouer ou l'un de ses partenaires peut boucher le trou qui aurait été fait par la boule jouée précédemment.

Pour non-observation des règles ci-dessus, les joueurs encourent les sanctions que peut appliquer le jeune arbitre (avertissement et cartons).

#### « Article 10 – But masqué ou déplacé »

Si, au cours d'une mène, le but est inopinément masqué par une feuille d'arbre ou un morceau de papier, ces objets sont enlevés.

**Si le but arrêté vient à se déplacer, en raison du vent ou de l'inclinaison du terrain, par exemple, il est remis à sa place primitive, à condition qu'il ait été marqué.**

Il en va de même si le but est déplacé accidentellement par le Jeune Arbitre, un joueur, un spectateur, une boule ou un but provenant d'un autre jeu, un animal ou tout objet mobile.

Si le but est déplacé par l'effet d'une boule jouée de cette partie, il est valable.

**Pour éviter toute contestation, les joueurs doivent marquer le but. Il ne sera admise aucune réclamation impliquant des boules ou un but non marqués.**

**« Article 11 – Déplacement du but dans un autre jeu »**

Les parties se déroulent sur un terrain cadré. Si, au cours d'une mène, le but est déplacé sur un autre terrain de jeu, le but est nul.

**« Article 12 – Dispositions à prendre si le but est nul »**

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

- 1) Il reste des boules à jouer à chaque équipe : la mène est nulle.
- 2) Les deux équipes n'ont plus de boule en main : la mène est nulle.
- 3) Il reste des boules à une seule équipe : cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.

**« Article 13 - Placement du but après arrêt »**

- 1) Si le but, frappé, est arrêté par un spectateur ou par le Jeune Arbitre, il conserve sa position.
- 2) Si le but, frappé, est arrêté par un joueur, l'adversaire de celui qui l'a arrêté a le choix entre :
  - a) Laisser le but à sa nouvelle place ;
  - b) Remettre le but à sa place primitive ;
  - c) Placer le but dans le prolongement d'une ligne allant de sa place primitive à l'endroit où il se trouve, à la distance maximale de 15 mètres (toutes catégories UNSS) et de façon à ce qu'il soit visible.

Les alinéas b) et c) ne peuvent être appliqués que si le but a été préalablement marqué. Si tel n'est pas le cas, le but restera où il se trouve.

Si, après avoir été frappé, le but passe dans sa course la ligne de perte pour revenir finalement en terrain de jeu, il est considéré comme nul et il y a lieu d'appliquer les dispositions de l'article 14.

**« Article 14 – Relance du but après sortie du terrain désigné »**

Lorsque, au cours d'une mène, le but a été déplacé hors du terrain désigné, il est relancé, à la mène suivante, du point où il se trouvait lorsqu'il a été déplacé sous réserve que (article 7) :

- 1) Le cercle puisse être tracé à 1 mètre de tout obstacle et de la limite du terrain interdit.
- 2) Le lancer du but puisse se faire à toutes distances réglementaires.

### **III. Les boules**

**« Article 15 – Jet de la première boule et des suivantes »**

La première boule d'une mène est lancée par un joueur de l'équipe qui a gagné le tirage au sort ou qui a été la dernière à marquer. Par la suite, c'est à l'équipe qui n'a pas le point de jouer.

Le joueur ne doit s'aider d'aucun objet, ni tracer de trait sur le sol pour porter sa boule ou marquer sa donnée.

Lorsqu'il joue sa dernière boule, il lui est interdit de disposer d'une boule supplémentaire dans l'autre main.

Les boules doivent être jouées une par 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...) et dans le cas prévu à l'article 7. **Il est interdit de mouiller boules ou but.**

Si la première boule jouée se trouve après la ligne de perte, c'est à l'adversaire de jouer le premier puis alternativement tant qu'il n'y aura pas de boules en terrain autorisé.

Si aucune boule ne se trouve plus en terrain autorisé à la suite d'un tir ou d'un appoint, il est fait application des dispositions de l'article 29 relatives au point nul.

**« Article 16 – Attitude des joueurs, des coach(e)s et des spectateurs durant la partie »**

Pendant le temps réglementaire donné à un joueur pour lancer sa boule, les spectateurs et les joueurs doivent observer **le plus grand silence**. Les adversaires ne doivent ni marcher, ni gesticuler, ni rien faire qui puisse déranger le joueur. Seuls ses partenaires peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancement.

**Les adversaires doivent se tenir au-delà du but ou en arrière du joueur et, dans les deux cas, de côté par rapport au sens du jeu et à au moins 2 mètres de l'un ou de l'autre.**

Les joueurs qui n'observeraient pas ces prescriptions pourraient être exclus de la compétition, si, après avertissement du Jeune Arbitre, ils persistent dans leur manière de faire.

Les spectateurs et les coach(e)s doivent rester à l'extérieur du terrain.

« Article 17 – Lancer des boules et boules sorties du terrain »

Nul ne peut, pour essai, lancer sa boule dans la partie. Les joueurs qui n'observeraient pas cette prescription pourraient être frappés des sanctions prévues à l'article 30.

« Article 18 – Boules nulles »

Toute boule est nulle dès qu'elle passe la ligne de perte. Une boule à cheval sur la limite d'un terrain autorisé est bonne. Elle n'est nulle qu'après avoir dépassé entièrement la ligne de perte, c'est-à-dire lorsqu'elle se situe entièrement au-delà de l'aplomb de cette limite. Si la boule revient ensuite en terrain de jeu, soit par la pente du terrain, soit parce qu'elle est renvoyée par un obstacle, mobile ou immobile, elle est immédiatement enlevée du jeu, et tout ce qu'elle a pu déplacer, après son passage la ligne de perte, est remis à sa place.

Toute boule nulle doit être immédiatement retirée du jeu. A défaut, elle sera considérée comme bonne dès qu'une boule aura été jouée par l'équipe adverse.

« Article 19 Arrêt d'une boule »

Toute boule jouée, arrêtée par un spectateur ou par le Jeune Arbitre, conserve sa position à son point d'immobilisation.

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

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

Si une boule tirée ou frappée, est arrêtée par un joueur, l'adversaire de celui qui a commis la faute peut :

- 1) La laisser à son point d'immobilisation ;
- 2) La placer dans le prolongement d'une ligne, qui irait de la place primitive où elle était à l'endroit où elle se trouve, mais uniquement en terrain jouable et à condition qu'elle ait été marquée.

Le joueur arrêtant volontairement une boule en mouvement est immédiatement disqualifié, ainsi que son équipe, pour la partie en cours.

« Article 20 – Temps autorisé pour jouer »

Dès que le but est lancé, tout **joueur dispose d'une durée maximale d'une minute pour lancer sa boule**. Ce délai court dès l'arrêt du but ou de la boule jouée précédemment, ou encore, s'il a fallu effectuer la mesure d'un point, dès que cette dernière a été réalisée.

Ces mêmes prescriptions s'appliquent pour le lancer du but après chaque mène.

Le joueur ne respectant pas ce délai, encourt des pénalités (avertissements et cartons).

« Article 21 – Boules déplacées »

Si une boule arrêtée vient à se déplacer en raison du vent ou de l'inclinaison du terrain par exemple, elle est remise en place. Il en va de même pour toute boule déplacée accidentellement par un joueur, un Jeune Arbitre, un spectateur, un animal ou par tout objet mobile.

**Pour éviter toute contestation, les joueurs doivent marquer les boules.** Aucune réclamation ne sera admise pour une boule non marquée et le Jeune Arbitre ne statuera qu'en fonction de l'emplacement des boules sur le terrain. Par contre, si une boule est déplacée par l'effet d'une boule jouée de cette partie, elle est valable.

« Article 22 – Joueur lançant une autre boule que la sienne »

Le joueur qui joue une boule autre que la sienne reçoit un avertissement. **La boule jouée est néanmoins valable mais elle doit être immédiatement remplacée, éventuellement après mesure faite. En cas de récidive au cours de la partie, la boule du joueur fautif est annulée et tout ce qu'elle a déplacé est remis en place.**

Avant de lancer sa boule, le joueur doit enlever de celle-ci toute trace de boue ou de dépôt quelconque, sous peine de sanctions. **Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène.**

« Article 23 – Lancer non réglementaire des boules »

Toute boule lancée dans des conditions non réglementaires est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place, si marqué. Il en va de même pour toute boule jouée d'un cercle autre que celui d'où a été lancé le but. **Toutefois, l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et de déclarer qu'elle est valable. En ce cas, la boule pointée ou tirée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé demeure en place.**

## IV. La mesure des points

### « Article 24 – Enlèvement momentané des boules »

Pour la mesure d'un point, il est autorisé de déplacer momentanément, après les avoir marqués, les boules et les obstacles situés entre le but et les boules à mesurer. Après mesure, les boules et les obstacles enlevés sont remis à leur place. Si les obstacles ne peuvent être retirés, la mesure du point est faite à l'aide d'un compas.

### « Article 25 – Mesure de points »

La mesure des points incombe au **Jeune Arbitre**. Quel que soit le rang des boules à mesurer, et le moment de la mène, **la décision du Jeune Arbitre est sans appel**. Les mesures doivent être effectuées avec des instruments appropriés.

### « Article 26 Boules enlevées avant le décompte des points »

A la fin d'une mène, toute boule enlevée avant le décompte des points est nulle si elle n'a pas été marquée. Aucune réclamation n'est admise à ce sujet.

### « Article 27 – Déplacement des boules ou du but »

#### **Le point est perdu par une équipe si l'un de ses joueurs, effectuant une mesure, déplace le but ou l'une des boules litigieuses.**

Si, lors de la mesure d'un point, le Jeune Arbitre remue ou déplace le but ou une boule et si, après une nouvelle mesure, le point demeure à la boule estimée primitivement plus proche du but, le Jeune Arbitre se prononce en toute équité. Il en va de même dans l'hypothèse où, après une nouvelle mesure, le point ne demeure pas à la boule estimée primitivement gagnante.

### « Article 28 – Boules à égales distances du but »

Lorsque les deux boules les plus proches du but, appartenant chacune à une équipe, sont à égale distance, trois cas peuvent se présenter :

- 1) **Si les deux équipes n'ont plus de boules, la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui a marqué à la mène précédente.**
- 2) Si une équipe est seule à disposer de boules, elle les joue et marque autant de points que de boules finalement plus proches du but que la boule de l'adversaire la plus proche.
- 3) **Si les deux équipes disposent de boules, il appartient à celle qui a joué la dernière boule de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit gagné par l'une d'elles.** Quand une équipe reste seule à posséder des boules, les dispositions du paragraphe précédent s'appliquent.  
**Si, en fin de mène, aucune boule ne se trouve en terrain autorisé, la mène est nulle.**

### « Article 29 – Corps étranger adhérent à la boule ou au but »

Tout corps étranger qui adhère à la boule ou au but doit être enlevé avant la mesure du point.

### « Article 30 – Sanctions applicables par le jeune arbitre »

Dans le cas où un joueur, un jeune coach ou un accompagnateur enfreint un point de règlement au cours d'une partie, le jeune arbitre fait appliquer les sanctions suivantes :

1. Carton jaune donnant un avertissement verbal et entraînant les sanctions d'un carton orange à la prochaine faute
2. Carton orange entraînant l'annulation de la boule jouée du joueur
3. Carton rouge entraînant la disqualification pour la partie en cours du joueur concerné. L'équipe continue à jouer la partie avec un joueur en moins.

Ces sanctions prennent fin lorsque la partie est terminée.

# REGLEMENT DE LA FINALE DÉPARTEMENTALE

## Format des équipes et organisation des rencontres

### FORMATION DES EQUIPES :

- Collège & Lycée: 3 joueurs + 1 jeune coach qui peut être joueur + les 3 joueurs sont arbitres.  
Attention au championnat académique l'arbitre ne doit pas être joueur.
- Mixité encouragée mais non obligatoire en collège et en lycée.  
Attention mixité obligatoire en collège et en lycée au championnat académique.

### ORGANISATION DES MATCHS :

Chaque rencontre se joue sur deux parties simultanément :

- 1 partie en doublette en 13 points. Chaque joueur dispose de 3 boules.
- 1 combiné tir/point individuel avec le joueur qui ne participe pas à la doublette. Chaque joueur à 3 boules. (voir règlement page suivante)
- Les rôles dans l'équipe peuvent changer entre chaque rencontre.

	COLLÈGES	LYCÉES - LP
LICENCIÉS AUTORISÉS	Benjamins Minimes Cadets 1 <sup>ère</sup> année (1 au maximum)	Minimes Cadets Juniors      Séniors 1 <sup>ère</sup> année (1 au maximum)
COMPOSITION DES ÉQUIPES	3 joueurs Mixité encouragée (Mixité obligatoire au championnat académique)	3 joueurs Mixité encouragée (Mixité obligatoire au championnat académique)
JEUNE ARBITRE	Jeune arbitre : les 3 joueurs sont arbitres (Attention : JA « non joueur » obligatoire au championnat académique)	
JEUNE COACH	1 Jeune Coach obligatoire par équipe C'est l'un des trois joueurs de l'équipe, il est donc également compétiteur Il peut intervenir entre les mènes et les parties auprès de ses équipiers	
FORMULE DE COMPÉTITION	Chaque rencontre est composée d'une partie en doublette et d'une partie en tête à tête combiné tir – point simultanément. Afin de garantir un temps de jeu important et un respect des horaires, la partie en doublette se fait en 13 points et la partie en tête à tête combiné tir – point se fait en 8 mènes ou l'ensemble de la rencontre en 30 minutes (égalité possible) Les organisateurs se réservent le droit de diminuer le temps des parties en fonction des conditions climatiques	
CLASSEMENT	Classement par équipe après CUMUL des résultats de chaque équipe (voir ci-dessous)	
RECOMPENSES	Médailles aux 3 premières équipes de Collège et aux 3 premières équipes de Lycée.	
QUALIFICATION CHAMPIONNAT ACADÉMIQUE SOUSTONS LE 21.03.18.	Collège : le champion départemental (avec mixité obligatoire) Lycée : le champion départemental (avec mixité obligatoire) + demande de repêchage pour le deuxième Attention : règlement voir circulaire académique.	

## Déroulement de la compétition et modalités de classement

### DÉROULEMENT DU CHAMPIONNAT DÉPARTEMENTAL:

Le championnat départemental UNSS pétanque de déroulera le mercredi 14 mars au Boulodrome, place des Arènes à Mont de Marsan de 13h30 à 17h (confirmation à venir).

**Inscription des équipes avant le 12 mars 2018 (date limite) par mail à [sd040@unss.org](mailto:sd040@unss.org)**

L'organisation des rencontres se fera en fonction du nombre d'équipes inscrites (communiquée un jour avant la compétition). Un classement sera établi pour les collèges et un pour les Lycées.

Podium : remise des médailles aux 3 premières équipes Collège et aux 3 premières équipes Lycée.

## MODALITÉS DE CLASSEMENT :

Lors de chaque rencontre entre deux équipes, des « **points partie** » sont attribués par partie :

- Doublette : 3 points pour la doublette gagnante. Si la partie est terminée au temps, faire une mène supplémentaire pour départager les deux équipes (pas d'égalité possible en doublette).
- Combiné : 2 point pour le gagnant ou 1 en cas d'égalité

Dans les phases de poule, et à la fin de toutes les rencontres:

- on fait le total des « points partie » par équipe pour le classement.
- S'il y a égalité entre deux équipes on les départagera en prenant le résultat de leur rencontre.
- S'il y a plusieurs équipes à égalité on les départagera entre elles en comptant la totalité des points que chaque équipe a cumulés dans chaque rencontre (doublette et combiné tête à tête).

En match éliminatoire :

- on départagera les deux équipes en comptant la totalité des points que chaque équipe a cumulés dans la rencontre (doublette et combiné tête à tête). Si égalité de point, le vainqueur de la doublette sera donné gagnant.

# Règlement épreuve du combiné point-tir

## 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° (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 SCORE DOUBLETTE

<b>J.A :</b>													
<b>FICHE SCORE</b>							<b>POULE</b>						
Collège							Lycée						
Doublette													
<u>Etablissement :</u>													
points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<u>Etablissement :</u>													
points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
L'équipe de _____ GAGNE													
SCORE : _____ à _____													
Signatures des capitaines et arbitre													

<b>J.A :</b>													
<b>FICHE SCORE</b>							<b>POULE</b>						
Collège							Lycée						
Doublette													
<u>Etablissement :</u>													
points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<u>Etablissement :</u>													
points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
L'équipe de _____ GAGNE													
SCORE : _____ à _____													
Signatures des capitaines et arbitre													

<b>J.A :</b>													
<b>FICHE SCORE</b>							<b>POULE</b>						
Collège							Lycée						
Doublette													
<u>Etablissement :</u>													
points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<u>Etablissement :</u>													
points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
L'équipe de _____ GAGNE													
SCORE : _____ à _____													
Signatures des capitaines et arbitre													

<b>J.A :</b>													
<b>FICHE SCORE</b>							<b>POULE</b>						
Collège							Lycée						
Doublette													
<u>Etablissement :</u>													
points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<u>Etablissement :</u>													
points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
L'équipe de _____ GAGNE													
SCORE : _____ à _____													
Signatures des capitaines et arbitre													



# 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	
Total après chaque mène									
ETABLISSEMENT	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	TOTAL
ETABLISSEMENT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TOTAL
Total après chaque mène									
	1° DISTANCE	1° DISTANCE	2° DISTANCE	2° DISTANCE	1° DISTANCE	1° DISTANCE	2° DISTANCE	2° DISTANCE	

Signature des deux joueurs et de l'arbitre		

