



# CIRCULAIRE CHAMPIONNAT DÉPARTEMENTAL DE PÉTANQUE COLLÈGE

**Mercredi 30 Janvier 2019    Boulodrome de Soustons**

## Format des équipes et organisation des rencontres

### ÉQUIPES QUALIFIÉES :

- **Catégorie Équipes Collège excellence :**  
     4 équipes de l'AS du Collège A. Césaire St Geours de Marenne  
     3 équipes de l'AS du Collège Cap de Gascogne St Sever  
     1 équipe de l'AS du Collège Val d'Adour Grenade
- **Catégorie Équipes Collège promotionnel :** 6 équipes de l'AS du Collège A. Césaire St Geours de Marenne

**INSCRIPTIONS des équipes:** sur OPUSS avant 14h le mardi 29 janvier.

**TRANSPORTS :** demande pour transport collectif au service départemental de l'UNSS avant 17h le mercredi 23 janvier. Donner les prévisions d'effectifs.

### FORMATION DES EQUIPES ET FORMULE DE LA COMPÉTITION:

	<b>COLLÈGE CATÉGORIE EXCELLENCE Qualificatif pour les championnats académiques</b>	<b>COLLÈGE CATÉGORIE PROMOTIONNELLE</b>
LICENCIÉS AUTORISÉS	Benjamins Minimes Cadets 1 <sup>ère</sup> année (1 au maximum)	Benjamins Minimes Cadets 1 <sup>ère</sup> année
COMPOSITION DES ÉQUIPES	3 joueurs Mixité obligatoire	3 joueurs Mixité encouragée
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	Lancement du combiné individuel et de la doublette simultanément. A la fin du combiné, la doublette se poursuit en triplette avec l'intégration des joueurs en combiné (détail dans le livret du jeune arbitre et du jeune coach). Le joueur qui a gagné le combiné tir-point décide de donner un malus ou un bonus à son équipe ou à l'équipe adverse en fonction du score et donc de l'écart du combiné tir-point. Afin de garantir un temps de jeu important et un respect des horaires, les parties se déroulent en 13 points ou en 30 minutes. Le combiné tir-point se fait en 8 mènes. Les organisateurs se réservent le droit de diminuer le temps des parties en fonction des contraintes horaires. Mène supplémentaire en cas d'égalité à la fin du temps imparti.	
CLASSEMENT	Classement par équipe après CUMUL des résultats de chaque équipe (voir ci-dessous)	
RECOMPENSES	Médailles aux 3 premières équipes de Collège excellence et à la première équipe de Collège promotionnel.	
QUALIFICATION CHAMPIONNAT ACADÉMIQUE SOUSTONS LE 21.03.18.	Collège : le champion et vice-champion départemental (avec mixité obligatoire) Lycée : le champion et vice-champion départemental (avec mixité obligatoire) Attention : règlement voir circulaire académique.	

# Déroulement de la compétition et modalités de classement

## DEROULEMENT DE LA COMPETITION :

- 13H15 : ARRIVEE SUR SITE ET CONFIRMATION DES EQUIPES AU SECRETARIAT
- 13H40 : DEBUT DES PARTIES
- 16H30 : FIN DE LA COMPETITION ET PODIUM.

## 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 gagné le combiné tir-point décide de donner un malus ou un bonus à son équipe ou à l'équipe adverse en fonction du score et donc de l'écart du combiné tir-point.

## AMENAGEMENT MATERIEL :

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

Deux distances de lancer sont référencées :

- à 5,50m et à 6,50m (par rapport au bouchon placé au centre du cercle) pour les collègues,

## 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<sup>e</sup> (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.