



REGLEMENT NATIONAL DU CHAMPIONNAT DES CLUBS JEUNES « MINIMES – BENJAMINS »

1. OBJECTIFS

L'objectif de ce championnat est le développement d'une pratique régulière pour les catégories en question en y permettant de faire jouer le maximum de licenciés dans un esprit de compétition par équipes en représentativité de leurs clubs ou d'une Ecole de Pétanque. Ceci avec comme but final l'accroissement de nos effectifs jeunes en leur proposant un nouveau mode de compétition.

2. COMPOSITION DES EQUIPES BENJAMINS/ MINIMES

- Les ententes géographiques de clubs sont autorisées jusqu'à 3 clubs maximum, et ne peuvent être autorisées que sous la responsabilité du Président du Comité Départemental qui les valide en fonction des effectifs des clubs concernés et des considérations géographiques, avec si besoin les conseils de la DTN.
- La constitution d'équipes départementales n'est pas autorisée.
- Un club peut engager plusieurs équipes.
- Dans le championnat **Benjamins-Minimes**, il est proposé d'intégrer deux combinés dans la 1^o phase avec 2 tête-à-tête et des ateliers « point » et « tir » dans la 3^o phase avec la triplette.
- Une épreuve de tir de précision simplifié pour faciliter le progrès et la réussite des participants. L'objectif final du développement est de mettre l'épreuve référencée au championnat du Monde dans ce programme lorsque le niveau le légitime.
- Appellations Benjamins/ Minimes
 - Niveau départemental : CDC-BM
 - Niveau régional : CRC-BM
- Les équipes seront formées au minimum de 4 joueurs et au maximum de 6 joueurs (4+2 remplaçants) sur la feuille de match.
- A moins de 3 joueurs l'équipe est déclarée « FORFAIT »
- Encadrement : chaque équipe doit être accompagnée d'un « coach adulte » qui dépose sa licence à la table de marque. Il est fortement recommandé que le coach soit Educateur Fédéral avec au moins la carte Initiateur.
- La volonté n'est pas de mettre des interdictions sur les oppositions ou d'imposer des compositions d'équipes. Toutefois, il est conseillé aux coaches de faire jouer les joueurs de la même catégorie entre eux dans un souci d'équité... Dans l'avenir, aux regards des retours d'expérience, nous essayons de faire une réglementation la moins restrictive possible pour favoriser le développement de ce championnat.

- Modalités de remplacement

- Chaque remplacement envisagé doit être signalé par le « coach » de l'équipe, au coach de l'équipe adverse et à l'arbitre, et opéré avant le jet du but de la mène suivante
- Il sera permis de ne pas effectuer un remplacement demandé dans une équipe, mais le bénéfice du remplacement est perdu seulement pour la partie en cours (dans la doublette ou la triplète où il était demandé)
- Dans les parties doublettes et la triplète d'un même match il est permis de remplacer 1 joueur dans l'une et/ou l'autre équipe et donc d'utiliser les 2 remplaçants. Par contre on ne peut pas remplacer 2 joueurs dans une même doublette ou dans la triplète.
- Dans tous les cas le joueur sorti ne peut remplacer dans une autre partie de la même phase de jeu et ne peut donc pas revenir jouer dans la même phase (p. ex. 1 joueur sorti en phase doublette ne peut plus rentrer dans cette phase doublette mais peut rentrer ensuite dans la « phase triplète » et / ou l'atelier de Point ou Tir – et idem pour la triplète)
- La Triplète et les ateliers de point et de tir se font normalement en même temps. Même si les ateliers se font en séparé pour des raisons de facilité d'organisation « les joueurs désignés pour les ateliers de point et de tir », ont donc de fait été « sortis » pour ces ateliers et ne peuvent donc pas faire partie de la Triplète et ni remplacer dans la Triplète.

3. FORMULE DES CHAMPIONNATS BENJAMINS/MINIMES

- PHASE 1 : 2 Tête à Tête et 2 combinés à 2 points chacun = $4 \times 2 = 8$ points
- PHASE 2 : 2 Doublettes à 4 points = $2 \times 4 = 8$ points
- PHASE 3 :
 - 1 Triplète à 4 points = $1 \times 4 = 4$ points
 - 1 atelier tir simplifié et 1 atelier point à 2 points chacun = $2 \times 2 = 4$ points
 - Dans le cas d'égalité dans un atelier les points sont partagés entre les 2 équipes concernées (1 point / équipe dans l'atelier à égalité)

Pour cette 3^e phase, si l'équipe n'est composée que de 4 joueurs, le joueur ne participant à la triplète fera obligatoirement l'atelier point et l'atelier tir. Si l'équipe est composée d'au moins 5 joueurs, les ateliers points et tirs doivent être effectués par deux joueurs différents. Les joueurs participant à ces ateliers ne peuvent pas rentrer dans la triplète. Donc seules les équipes à 6 joueurs peuvent faire un changement dans la triplète.

- Total du match = $8+8+4+4 = 24$ points de telle sorte que le match nul est possible

- Classement

- Le système de points est établi de sorte que le match nul soit possible.
- Le total des points (max = 24) est effectué en fin de rencontre pour déterminer le résultat du match.
- Il est alors attribué à chaque équipe de club 3 points pour une victoire, 2 points pour un match nul, 1 point pour une défaite et 0 point pour un forfait.
- Un match gagné par forfait vaut 3 points mais avec un goal average de 13 – 0 en faveur de l'équipe ayant subi le forfait.

- Les épreuves des ateliers « Point » et « Tir » pouvant donner trop de points d'écart, le goal average de ces ateliers seront comptabilisé avec + 6 points max. Quel que soit le résultat de ces 2 épreuves le goal average ne peut excéder + 6 points.

3A – Phase championnat

- 1- Total des points marqués
 - 2- Score- average particulier (*)
 - 3- Score - average général (différence des points Pour et Contre)
 - 4- Le total de points de rencontres le plus élevé (Points Pour)
- (*)Cas d'égalité parfaite de points au classement : pour départager 2 équipes qui seraient dans ce cas, la priorité est donnée à l'équipe qui a remporté la rencontre les opposants individuellement.
 - En cas de nul entre les concernés, s'applique le critère 3 puis le critère 4.
 - En cas d'égalité entre 3 ou plusieurs équipes après le critère 1 il s'applique-le départage par la règle du « mini championnat » entre les équipes concernées. Suite à ce classement si l'une des équipes est première elle prend la préséance sur les 2 et plus des autres équipes, et dans le cas d'égalité subsistant entre 2 ou plus d'équipes on applique dans l'ordre les critères 2 à 4.

3B – Cas exceptionnels de phases de barrages et groupes en Finale CNC

Cet article est applicable :

- Aux CD et Liges qui pratiquent des phases finales de barrages en match unique (p ex matchs de « Play off » destinés à désigner les équipes montantes en divisions supérieures)
- A la Finale CNC où les groupes ne seront plus considérés comme une phase championnat mais comme une « poule de qualification » ou de « classement final ».

Dans ces 2 cas sera appliqué, le départage par une épreuve de tir entre 2 équipes à égalité et pareil entre 3 équipes à égalité. En cas de nouvelle égalité on irait à l'épreuve de tir appelée « mort subite ».

Déroulement de l'épreuve de tir

- Cercle de tir de 1 m de diamètre (cercle de placement de la boule cible)
- Cercle de lancer de 0,5 m de diamètre (cercle de lancer / position du tireur)
- Le tir s'effectue uniquement à la distance de 5,5 m sur 2 tours c'est-à-dire que chacun des 4 tireurs aura 2 boules à tirer
- Liste de 4 joueurs préétablie par les 2 coachs avant le tir
- A chacun des 2 tours le tir s'effectue sur une seule boule placée au centre du cercle de tir en opposant 1 à 1, en alterné, les joueurs dans l'ordre de la liste
- La désignation de l'équipe qui débute le tir se fait par tirage au sort
- Les points sont comptabilisés par la table de marque par annonce de l'arbitre principal placé au cercle de la surface de tir après validation du tir (jugement des pieds dans le cercle) par le 2ème arbitre placé au pas de tir
- 1 point pour la boule touchée restant dans le cercle de tir
- 3 points pour la boule touchée et sortie du cercle de tir
- 5 points pour le carreau restant dans le cercle de tir
- L'équipe ayant totalisé le plus grand nombre de points à la fin des 2 tours remporte le match
- En cas d'égalité après les 2 tours on procèdera à l'épreuve de tir appelée « mort subite » aux mêmes conditions que dans les 2 tours, sauf que le match est perdu par l'équipe qui aura, la

première, simplement manqué la boule cible. Ceci à la condition évidente que chaque équipe ait tiré le même nombre de boules.

4. Conditions d'organisation pour les clubs organisateurs

- Tracer les 4 terrains nécessaires pour chaque rencontre.
- Prévoir un officiel pour la gestion de la compétition (remplissage de la feuille de match) et assurer la gestion, le déroulement des 2 ateliers « point » et « tir de précision simplifié ». Il est fortement conseillé d'avoir un arbitre pour gérer la partie spécifique de la 3^e phase.
- Il est aussi conseillé de faire plusieurs rencontres sur un même site afin de mutualiser la présence d'un délégué et du corps arbitral.

5. Tenue vestimentaire

- Les joueurs participant aux différentes rencontres de tous les niveaux CDC-BM et CRC-BM doivent être habillés avec au moins un haut identique portant l'identification du club ou de l'entente de clubs si c'est le cas y compris pour les Tête à Tête.
- Le port de publicité est autorisé suivant nos textes en vigueur.

6. Gestion, saison sportive et tirage au sort

- La gestion du championnat est réalisée par un Comité de Pilotage placé sous autorité du Comité Directeur du CD et/ou de la Ligue
- Saison sportive : 1er février au 10 octobre de l'année en cours
- Tirage au sort
 - CD : dans le cas où un groupe ou division comprend 2 équipes du même club celles-ci doivent être opposées entre elles dès le 1^{er} match
 - Ligue : idem et s'applique aussi pour 2 équipes du même département
 - CNC : idem que Ligue et s'applique aussi pour 2 équipes de la même Ligue

7. Règlements Intérieurs des CD et Ligues

- Les CD et Ligues peuvent joindre au présent règlement un Règlement Intérieur fixant leurs spécificités qui ne peuvent en aucun cas aller à l'encontre du présent règlement national.

8. Finale Nationale CNC – MINIMES/BENJAMINS

- Le niveau national ne se joue pas par divisions mais sous forme d'un grand rassemblement national d'équipes qualifiées à partir des championnats régionaux (CRC-BM) pour les ligues candidates à y participer
- La période de la Finale CNC – BM est le mois de novembre et si possible en période de vacances scolaires
- Le Comité de Pilotage CNC établit la liste des équipes participantes chaque année et les modalités relatives à la finale nationale
- Le vainqueur de la Finale Nationale est sacré Champion de France des Clubs de sa catégorie

9. Validité du règlement

Le présent règlement, établi par le Comité de Pilotage National le 13/02/2014 à Marseille n'est pas figé et sera modifié chaque fois que nécessaire sur la base de l'expérience et des remontées du terrain.

Ce règlement reste valable tant qu'il n'est pas modifié par le Comité de Pilotage National et le Comité Directeur de la FFPJP.

ANNEXE 1 : FEUILLE DE MATCH

ANNEXE 1a : FICHE DE RESULTATS

ANNEXE 1b : FICHE DE PERFORMANCE

ANNEXE 2 : LES ATELIERS POINT

ANNEXE 2a : CONSIGNES DE NOTATION

ANNEXE 2b : DESCRIPTION DES ATELIERS POINT

ANNEXE 2c : FICHE DE RESULTATS

ANNEXE 3 : LES ATELIERS TIR

ANNEXE 3a : CONSIGNES DE NOTATION

ANNEXE 3b : DESCRIPTION DES ATELIERS TIR

ANNEXE 3c : FICHE DE RESULTATS

ANNEXE 4 : LE COMBINE

ANNEXE 1a : FICHE DE MATCH

Feuille de Match



Championnat par Equipes de Clubs MINIME-BENJAMIN

Valeur des parties: Tête à Tête et Combiné = 2 pts / Doublette = 4 pts / Triplette = 4 pts /
Ateliers point = 2 pts et ateliers tir = 2 pts

Comité - Ligue de:

.....

Division:

Groupe:

Date:

.....

Lieu:

.....

Equipe N° -----

A

Club:

Equipe N° -----

B

Club:

Coach Equipe A - N° Licence

Nom: Prénom:

Coach Equipe B - N° Licence

Nom: Prénom:

A

Composition des Equipes

B

	Nom - Prénom	N° Licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		

	Nom - Prénom	N° Licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		

En cas d'incident joindre un rapport

CHAMPIONNAT MINI ME/BENJAMIN PAR EQUIPES

ORDRE des RENCONTRES & FEUILLE de RESULTATS

Club de : A	contre	Club de : B																																																																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">TETE-A TETE</th> <th>SCORE</th> <th>PTS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="width: 20px; text-align: center;">1</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">2 - 0</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">2 - 0</td></tr> <tr> <th colspan="2">COMBINE</th> <th>SCORE</th> <th>PTS</th> </tr> <tr><td style="text-align: center;">3</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">2 - 0</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">4</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">2 - 0</td></tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;">S/TOTAL</td> <td>PTS →</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	TETE-A TETE		SCORE	PTS	1			2 - 0	2			2 - 0	COMBINE		SCORE	PTS	3			2 - 0	4			2 - 0	S/TOTAL		PTS →		contre	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">TETE-A TETE</th> <th>SCORE</th> <th>PTS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="width: 20px; text-align: center;">1</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">0 - 2</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">0 - 2</td></tr> <tr> <th colspan="2">COMBINE</th> <th>SCORE</th> <th>PTS</th> </tr> <tr><td style="text-align: center;">3</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">0 - 2</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">4</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">0 - 2</td></tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;">S/TOTAL</td> <td>PTS →</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	TETE-A TETE		SCORE	PTS	1			0 - 2	2			0 - 2	COMBINE		SCORE	PTS	3			0 - 2	4			0 - 2	S/TOTAL		PTS →																													
TETE-A TETE		SCORE	PTS																																																																																			
1			2 - 0																																																																																			
2			2 - 0																																																																																			
COMBINE		SCORE	PTS																																																																																			
3			2 - 0																																																																																			
4			2 - 0																																																																																			
S/TOTAL		PTS →																																																																																				
TETE-A TETE		SCORE	PTS																																																																																			
1			0 - 2																																																																																			
2			0 - 2																																																																																			
COMBINE		SCORE	PTS																																																																																			
3			0 - 2																																																																																			
4			0 - 2																																																																																			
S/TOTAL		PTS →																																																																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">DOUBLETTE</th> <th>SCORE</th> <th>PTS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="width: 20px; text-align: center;">1</td><td></td><td></td><td rowspan="2" style="text-align: center;">4 - 0</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">1</td><td></td><td></td><td rowspan="2" style="text-align: center;">4 - 0</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td colspan="4">Joueur remplacé n°1 :</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Joueur remplaçant n° 1 :</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Joueur remplacé n°2 :</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Joueur remplaçant n°2 :</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;">S/TOTAL</td> <td>PTS →</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	DOUBLETTE		SCORE	PTS	1			4 - 0	2			1			4 - 0	2			Joueur remplacé n°1 :				Joueur remplaçant n° 1 :				Joueur remplacé n°2 :				Joueur remplaçant n°2 :				S/TOTAL		PTS →		contre	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">DOUBLETTE</th> <th>SCORE</th> <th>PTS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="width: 20px; text-align: center;">1</td><td></td><td></td><td rowspan="2" style="text-align: center;">0 - 4</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">1</td><td></td><td></td><td rowspan="2" style="text-align: center;">0 - 4</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td colspan="4">Joueur remplacé n°1 :</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Joueur remplaçant n° 1 :</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Joueur remplacé n°2 :</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Joueur remplaçant n°2 :</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;">S/TOTAL</td> <td>PTS →</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	DOUBLETTE		SCORE	PTS	1			0 - 4	2			1			0 - 4	2			Joueur remplacé n°1 :				Joueur remplaçant n° 1 :				Joueur remplacé n°2 :				Joueur remplaçant n°2 :				S/TOTAL		PTS →									
DOUBLETTE		SCORE	PTS																																																																																			
1			4 - 0																																																																																			
2																																																																																						
1			4 - 0																																																																																			
2																																																																																						
Joueur remplacé n°1 :																																																																																						
Joueur remplaçant n° 1 :																																																																																						
Joueur remplacé n°2 :																																																																																						
Joueur remplaçant n°2 :																																																																																						
S/TOTAL		PTS →																																																																																				
DOUBLETTE		SCORE	PTS																																																																																			
1			0 - 4																																																																																			
2																																																																																						
1			0 - 4																																																																																			
2																																																																																						
Joueur remplacé n°1 :																																																																																						
Joueur remplaçant n° 1 :																																																																																						
Joueur remplacé n°2 :																																																																																						
Joueur remplaçant n°2 :																																																																																						
S/TOTAL		PTS →																																																																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">TRIPLETTE</th> <th>SCORE</th> <th>PTS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="width: 20px; text-align: center;">1</td><td></td><td></td><td rowspan="3" style="text-align: center;">4 - 0</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">3</td><td></td><td></td></tr> <tr> <th colspan="2">ATELIERS POINT</th> <th>SCORE</th> <th>PTS</th> </tr> <tr><td style="text-align: center;">1</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">2-0</td></tr> <tr> <th colspan="2">ATELIERS TIR</th> <th>SCORE</th> <th>PTS</th> </tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">2-0</td></tr> <tr> <td colspan="4">Joueur remplacé n°1 :</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Joueur remplaçant n° 1 :</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;">S/TOTAL</td> <td>PTS →</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	TRIPLETTE		SCORE	PTS	1			4 - 0	2			3			ATELIERS POINT		SCORE	PTS	1			2-0	ATELIERS TIR		SCORE	PTS	2			2-0	Joueur remplacé n°1 :				Joueur remplaçant n° 1 :				S/TOTAL		PTS →		contre	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">TRIPLETTE</th> <th>SCORE</th> <th>PTS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="width: 20px; text-align: center;">1</td><td></td><td></td><td rowspan="3" style="text-align: center;">0 - 4</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">3</td><td></td><td></td></tr> <tr> <th colspan="2">ATELIERS POINT</th> <th>SCORE</th> <th>PTS</th> </tr> <tr><td style="text-align: center;">1</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">0-2</td></tr> <tr> <th colspan="2">ATELIERS TIR</th> <th>SCORE</th> <th>PTS</th> </tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">0-2</td></tr> <tr> <td colspan="4">Joueur remplacé n°1 :</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Joueur remplaçant n° 1 :</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;">S/TOTAL</td> <td>PTS →</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	TRIPLETTE		SCORE	PTS	1			0 - 4	2			3			ATELIERS POINT		SCORE	PTS	1			0-2	ATELIERS TIR		SCORE	PTS	2			0-2	Joueur remplacé n°1 :				Joueur remplaçant n° 1 :				S/TOTAL		PTS →	
TRIPLETTE		SCORE	PTS																																																																																			
1			4 - 0																																																																																			
2																																																																																						
3																																																																																						
ATELIERS POINT		SCORE	PTS																																																																																			
1			2-0																																																																																			
ATELIERS TIR		SCORE	PTS																																																																																			
2			2-0																																																																																			
Joueur remplacé n°1 :																																																																																						
Joueur remplaçant n° 1 :																																																																																						
S/TOTAL		PTS →																																																																																				
TRIPLETTE		SCORE	PTS																																																																																			
1			0 - 4																																																																																			
2																																																																																						
3																																																																																						
ATELIERS POINT		SCORE	PTS																																																																																			
1			0-2																																																																																			
ATELIERS TIR		SCORE	PTS																																																																																			
2			0-2																																																																																			
Joueur remplacé n°1 :																																																																																						
Joueur remplaçant n° 1 :																																																																																						
S/TOTAL		PTS →																																																																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">Total Général Equipe A</td> <td style="text-align: right;">PTS →</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">NOMBRE DE PARTIES GAGNEES A</td> </tr> <tr> <td colspan="3">SCORE AVERAGE A</td> </tr> </table>	Total Général Equipe A	PTS →		NOMBRE DE PARTIES GAGNEES A			SCORE AVERAGE A				<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">Total Général Equipe B</td> <td style="text-align: right;">PTS →</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">NOMBRE DE PARTIES GAGNEES B</td> </tr> <tr> <td colspan="3">SCORE AVERAGE B</td> </tr> </table>	Total Général Equipe B	PTS →		NOMBRE DE PARTIES GAGNEES B			SCORE AVERAGE B																																																																				
Total Général Equipe A	PTS →																																																																																					
NOMBRE DE PARTIES GAGNEES A																																																																																						
SCORE AVERAGE A																																																																																						
Total Général Equipe B	PTS →																																																																																					
NOMBRE DE PARTIES GAGNEES B																																																																																						
SCORE AVERAGE B																																																																																						
Gagnante Equipe N° _____ du Club : _____ Perdante Equipe N° _____ du Club : _____																																																																																						

Signature Coach Equipe A

Nom - Prénom & Signature de l'Arbitre/Délégué

Signature Coach Equipe B

ANNEXE 1b : FICHE DE PERFORMANCES

EPREUVE DU COMBINE

		1° MENE	2° MENE	3° MENE	4° MENE	5° MENE	6° MENE	7° MENE	8° MENE		
NOM	PRENOM	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	TOTAL	
NOM	PRENOM	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TOTAL	
		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m	5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		

		1° MENE	2° MENE	3° MENE	4° MENE	5° MENE	6° MENE	7° MENE	8° MENE		
NOM	PRENOM	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	TOTAL	
NOM	PRENOM	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TOTAL	
		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m	5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		



RESULTATS ATELIERS POINT

JOUEUR A	5,5 m				6,5 m				TOTAL						
	1°		2°		1°		2°		ATELIER	CUMULE					
ATELIER 1	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5			
ATELIER 2	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5			
ATELIER 3	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5			
ATELIER 4	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5			
ATELIER 5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5			
COM. 1°/2° BOULE									1°boule	2°boule					
TOTAL/DISTANCE											Nb 5 Pts				
													Nb 3 Pts		

JOUEUR B	5,5 m				6,5 m				TOTAL						
	1°		2°		1°		2°		ATELIER	CUMULE					
ATELIER 1	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5			
ATELIER 2	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5			
ATELIER 3	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5			
ATELIER 4	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5			
ATELIER 5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5			
COM. 1°/2° BOULE															
TOTAL/DISTANCE											Nb 5 Pts				
													Nb 3 Pts		

	JOUEUR A	SCORE	JOUEUR B	SCORE
RESULTAT FINAL				



RESULTATS ATELIERS TIR

JOUEUR A	5,5 m				6,5 m				TOTAL					
	1°		2°		1°		2°		ATELIER	CUMULE				
ATELIER 1	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 2	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 3	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 4	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
COM. 1°/2° BOULE														
TOTAL/DISTANCE														

JOUEUR B	5,5 m				6,5 m				TOTAL					
	1°		2°		1°		2°		ATELIER	CUMULE				
ATELIER 1	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 2	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 3	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 4	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
COM. 1°/2° BOULE														
TOTAL/DISTANCE														

	JOUEUR A	SCORE	JOUEUR B	SCORE
RESULTAT FINALE				

ANNEXES 2 et 3 : LES ATELIERS

INTRODUCTION

Les ateliers se jouent sur un terrain cadré de 4m sur 10m en respectant les tracés des ateliers. La ligne de perte se situe à 1m après le grand cercle. Dans le schéma joint, le cercle apparaît tangent aux lignes latérales ce qui n'est pas le cas dans la réalité puisque le bouchon est positionné à 2m de chaque bord. Les cercles de lancer se situent sur deux distances (5,5 m et 6,5 m) par rapport au centre de la cible.

- Pour le point, la position des boules et du bouchon se fera toujours par rapport à deux cercles, le plus grand d'un diamètre de 140 cm et le plus petit d'un diamètre de 70 cm (adaptable selon la difficulté du terrain).
- Pour le tir, la position des boules et du bouchon se fera toujours par rapport à un seul cercle de 140 cm (adaptable selon la difficulté du terrain).

Pour les tracer, il suffit d'avoir deux cordes de ces deux dimensions avec deux pointes à chaque extrémité, d'un côté pour fixer au centre et de l'autre pour tracer le cercle.

Pour chaque atelier, les joueurs jouent en alternance ses deux boules. Sur chaque atelier, chaque joueur effectue deux lancers à même distance consécutivement. Le fait de répéter la même action devrait favoriser l'apprentissage chez les jeunes. Pour le tir comme pour le point, chaque joueur effectuera 4 lancers sur chaque atelier ce qui fait 20 boules jouées pour marquer au maximum 100 points. Les matchs nuls sont autorisés. Dans un souci d'équité, l'opposition doit se faire sur un même jeu.

ANNEXE 2a : LES ATELIERS POINT

Pour tous les exercices, l'objectif est de reprendre le point d'une part et/ou d'optimiser la marque. Le bouchon n'est pas fixe (il peut être déplacé voire annulé), ce qui peut engendrer des reprises de point avec des boules pointées en dehors des cercles. **Pour marquer des points, il faut obligatoirement reprendre le point adverse.**

ATELIER POINT 1

Cet atelier a pour objectif de rentrer dans le cercle pour reprendre la boule adverse. Cette dernière est positionnée à un diamètre de boule (boule jaune fictive) en dehors du grand cercle.

Notation :

- Absence de reprise (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Reprise en dehors du grand cercle ou bouchon perdu au delà des lignes de pertes (JEU APPROXIMATIF) = 1 POINT
- Reprise dans le grand cercle (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Reprise dans le petit cercle (JEU AMELIORE)= 5 POINTS

ATELIER POINT 2

Cet atelier a pour objectif de contourner les boules adverses pour reprendre le point. Les deux boules noires sont collées et se situe sur le grand cercle tracé dans l'axe du bouchon.

Notation :

- Absence de reprise (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Reprise en dehors du grand cercle ou bouchon perdu au delà des lignes de pertes ou en touchant au moins une boule adverse noire (JEU APPROXIMATIF) = 1 POINT
- Reprise dans le grand cercle sans toucher les boules noires (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Reprise dans le petit cercle sans toucher les boules noires (JEU AMELIORE)= 5 POINTS

ATELIER POINT 3

Cet atelier a pour objectif de jouer long pour essayer d'avoir deux points en poussant une de ses boules. La boule adverse se situe sur le coté gauche de manière tangentielle à l'intérieur du grand cercle. Les deux boules blanches sont positionnées sur le grand cercle. Elles sont séparées d'un diamètre de boule symétriquement par rapport à l'axe du jeu.

Notation :

- Absence de reprise (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Reprise en dehors du grand cercle ou dans le grand cercle ou bouchon perdu au delà des lignes de pertes (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Reprise dans le petit cercle (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Reprise avec deux points sur le terrain (JEU AMELIORE)= 5 POINTS

ATELIER POINT 4

Cet atelier a pour objectif de jouer sur la gauche à 5,5m et sur la droite à 6,5m (et inversement pour un gaucher) pour essayer d'avoir deux points en poussant sa boule et donc de marquer 5 points. La boule adverse se situe sur le grand cercle dans l'axe du jeu alors que sa propre boule se situe à gauche pour 5m et à droite pour 7m. Ces boules sont juste à coté à une distance d'un diamètre de boule symétriquement par rapport à l'axe du jeu.

Notation :

- Absence de reprise (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Reprise en touchant la boule noire ou un seul point dans le grand cercle ou bouchon perdu au delà des lignes de pertes (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Reprise avec un seul point dans le petit cercle (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Reprise avec deux points sur le terrain même en touchant la boule adverse noire (JEU AMELIORE)= 5 POINTS

ATELIER POINT 5

Cet atelier a pour objectif de jouer long pour essayer d'avoir deux points en poussant le bouchon. La boule adverse se situe sur le grand cercle du coté gauche. La boule blanche est positionnée à l'extérieur du grand cercle.

Notation :

- Absence de reprise (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Reprise en dehors du grand cercle ou dans le grand cercle avec un seul point sur le terrain ou bouchon perdu au delà des lignes de pertes (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Reprise dans le petit cercle (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Reprise avec deux points sur le terrain (JEU AMELIORE)= 5 POINTS

ANNEXE 2b: DESCRIPTION DES ATELIERS

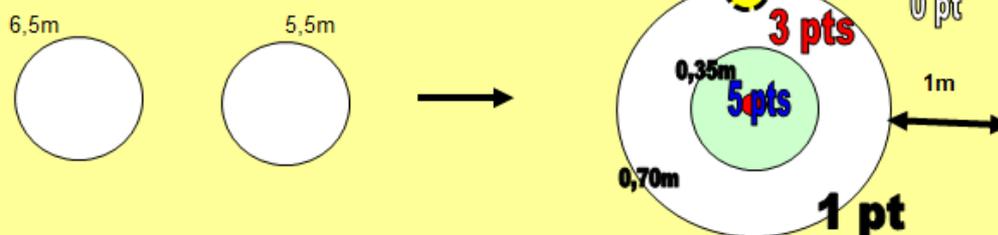


FEDERATION FRANCAISE DE PETANQUE ET JEU PROVENCAL
DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

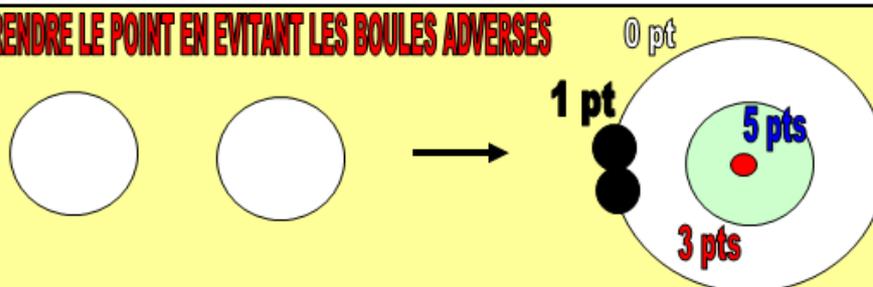


ATELIERS POINT

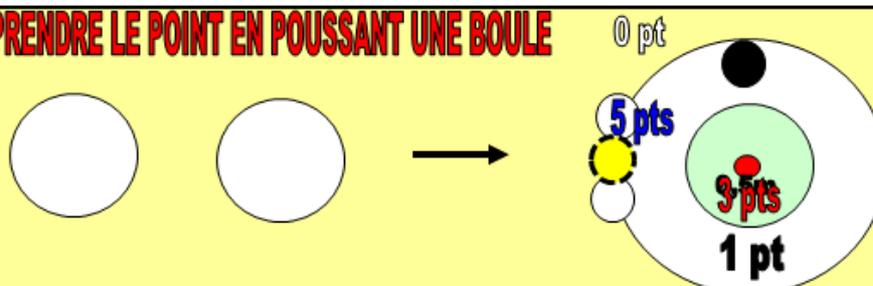
ATELIER 1: REPREDRE LE POINT



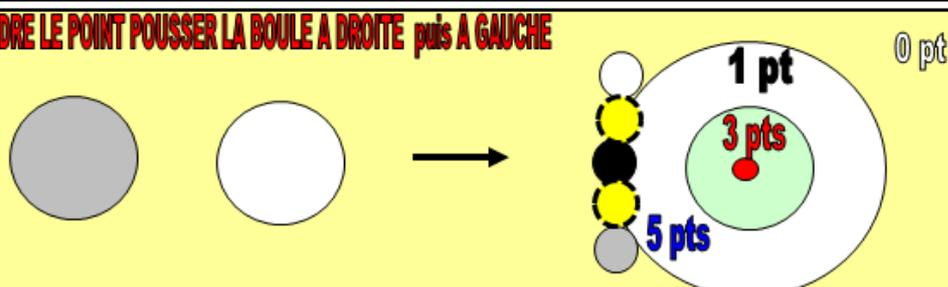
ATELIER 2 REPREDRE LE POINT EN EVITANT LES BOULES ADVERSES



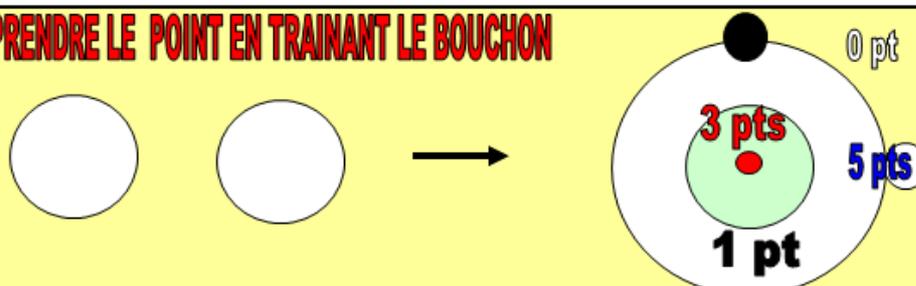
ATELIER 3 REPREDRE LE POINT EN POUSSANT UNE BOULE



ATELIER 4 REPREDRE LE POINT POUSSER LA BOULE A DROITE puis A GAUCHE



ATELIER 5 REPREDRE LE POINT EN TRAINANT LE BOUCHON



ANNEXE 2c: FICHE DE RESULTATS



FEDERATION FRANCAISE DE PETANQUE ET JEU PROVENCAL
DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE



RESULTATS ATELIERS POINT

JOUEUR A	5,5 m								6,5 m								TOTAL	
	1°				2°				1°				2°				ATELIER	CUMULE
ATELIER 1	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 2	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 3	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 4	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
																	1°boule	2°boule
COM. 1°/2° BOULE																		
TOTAL/DISTANCE																	Nb 5 Pts	
																	Nb 3 Pts	

JOUEUR B	5,5 m								6,5 m								TOTAL	
	1°				2°				1°				2°				ATELIER	CUMULE
ATELIER 1	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 2	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 3	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 4	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
COM. 1°/2° BOULE																		
TOTAL/DISTANCE																	Nb 5 Pts	
																	Nb 3 Pts	

	JOUEUR A	SCORE	JOUEUR B	SCORE
RESULTAT FINAL				

ANNEXE 3a : LES ATELIERS TIR

Pour tous les exercices de tir, l'objectif est de faire jouer l'adversaire. Le bouchon n'est pas fixe ce qui peut engendrer des déplacements de ce dernier. Il faut tracer une ligne de perte à 1m derrière le grand cercle pour réduire l'espace pour le déplacement éventuel du bouchon. Pour marquer des points, le joueur doit toucher un objet soit l'une des deux boules adverses soit le bouchon. Ensuite la notation prendra en compte le résultat sur le terrain et ceci quelque soit la manière. Toutes les méthodes de tir sont autorisées pour favoriser la réussite des jeunes joueurs. Sa propre boule est toujours située sur la ligne du grand cercle, à gauche sur les ateliers de 1 à 3 et devant sur l'atelier 4.

ATELIER TIR 1

La première boule adverse est placée à une distance d'un diamètre de boule sur la droite du bouchon. La seconde boule adverse est positionnée aussi sur la droite de la 1^o boule adverse à la même distance.

Notation :

- Echec (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Au moins un objet déplacé tout en laissant deux points à l'adversaire (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Au moins un objet déplacé avec suppression d'un point adverse ou annulation de la mène en sortant le bouchon du cadre (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Au moins un objet déplacé avec prise du point soit en frappant les deux boules adverses, soit en faisant un carreau, soit en déplaçant le bouchon vers sa boule. (JEU AMELIORE) = 5 POINTS

ATELIER TIR 2

La première boule adverse est placée à une distance d'un diamètre de boule dans l'axe du bouchon. La seconde boule adverse est positionnée aussi sur l'axe de la 1^o boule adverse à la même distance devant cette première.

Notation :

- Echec (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Au moins un objet déplacé tout en laissant deux points à l'adversaire (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Au moins un objet déplacé avec suppression d'un point adverse ou annulation de la mène en sortant le bouchon du cadre (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Au moins un objet déplacé avec prise du point soit en frappant les deux boules adverses, soit en faisant un carreau, soit en déplaçant le bouchon vers sa boule. (JEU AMELIORE) = 5 POINTS

ATELIER TIR 3

La première boule adverse est placée à une distance d'un diamètre de boule derrière le bouchon. La seconde boule adverse est positionnée aussi dans l'axe de la 1^o boule adverse à la même distance mais derrière cette première.

Notation :

- Echec (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Au moins un objet déplacé tout en laissant deux points à l'adversaire ou objet adverse déplacé (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Au moins un objet déplacé avec suppression d'un point adverse ou annulation de la mène en sortant le bouchon du cadre (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Au moins un objet déplacé avec prise du point soit en frappant les deux boules adverses, soit en faisant un carreau, soit en déplaçant le bouchon vers sa boule. (JEU AMELIORE) = 5 POINTS

ATELIER TIR 4

Les deux boules adverses sont écartées d'une boule à une distance d'une boule du bouchon. Sa propre boule est placée à une distance de trois diamètres de boules devant les boules adverses. L'objectif est d'éviter de toucher sa boule devant pour frapper les boules adverses à la sautée...

Notation :

- Echec (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Au moins un objet adverse déplacé tout en laissant deux points à l'adversaire (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Au moins un objet adverse déplacé avec suppression d'un point adverse ou annulation de la mène en sortant le bouchon du cadre (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Au moins un objet adverse déplacé avec prise du point soit en frappant les deux boules adverses, soit en faisant un carreau, soit en déplaçant le bouchon vers sa boule (JEU AMELIORE) = 5 POINTS

ATELIER TIR 5 Le bouchon est placé au centre du cercle.

Notation :

- Echec (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Le bouchon est déplacé dans le cercle (JEU APPROXIMATIF) = 1 POINT
- Le bouchon est déplacé en dehors du cercle (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Le bouchon est sorti du cadre (JEU AMELIORE) = 5 POINTS

ANNEXE 3b: DESCRIPTION DES ATELIERS

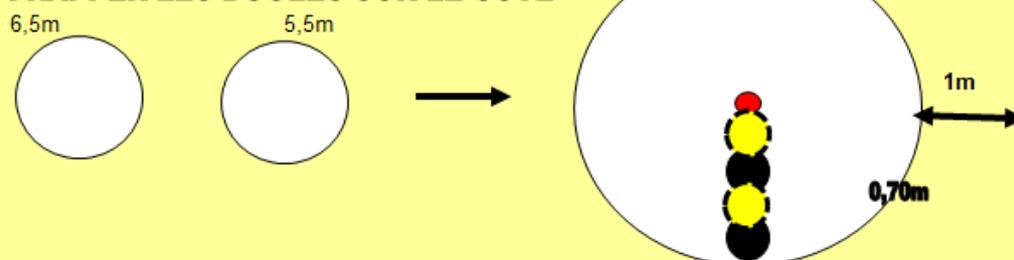


FEDERATION FRANCAISE DE PETANQUE ET JEU PROVENCAL
DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

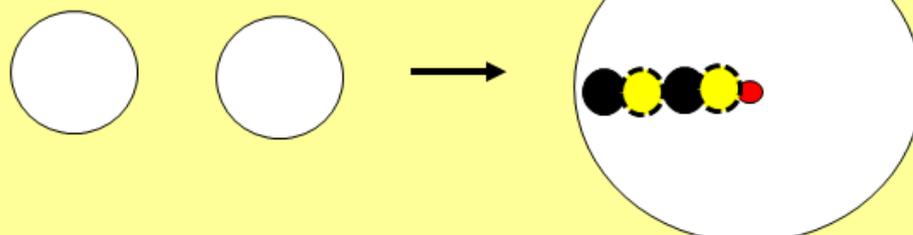


ATELIERS TIR

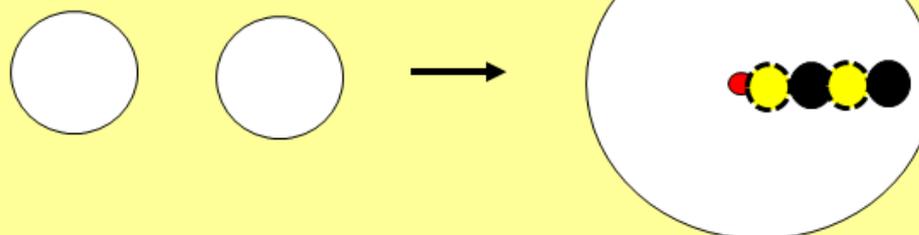
ATELIER 1: FRAPPER LES BOULES SUR LE COTE



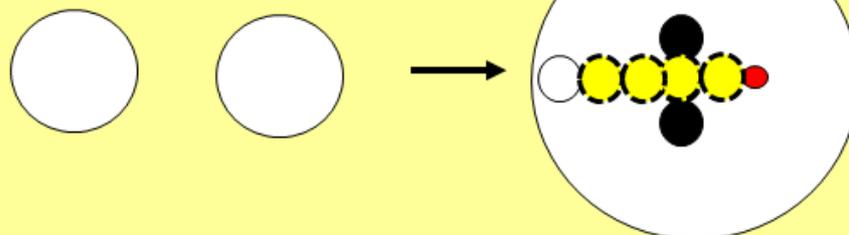
ATELIER 2: FRAPPER LES BOULES DEVANT LE BOUCHON



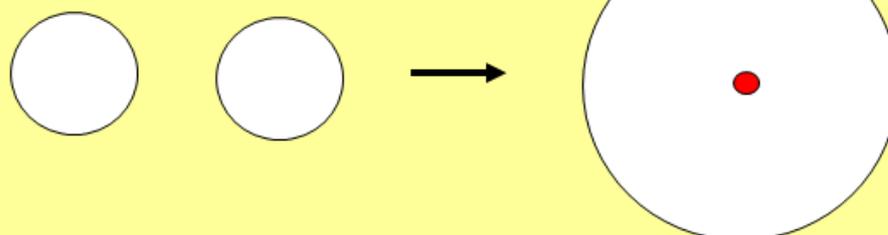
ATELIER 3: FRAPPER LES BOULES DERRIERE LE BOUCHON



ATELIER 4: FRAPPER LES BOULES A LA SAUTEE



ATELIER 5: FRAPPER LE BOUCHON



ANNEXE 3c : FICHE DE RESULTATS



FEDERATION FRANCAISE DE PETANQUE ET JEU PROVENCAL
DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE



RESULTATS ATELIERS TIR

JOUEUR A	5,5 m								6,5 m								TOTAL	
	1°				2°				1°				2°				ATELIER	CUMULE
ATELIER 1	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 2	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 3	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 4	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
COM. 1°/2° BOULE																		
TOTAL/DISTANCE																		

JOUEUR B	5,5 m								6,5 m								TOTAL	
	1°				2°				1°				2°				ATELIER	CUMULE
ATELIER 1	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 2	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 3	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 4	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
ATELIER 5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5	0	1	3	5		
COM. 1°/2° BOULE																		
TOTAL/DISTANCE																		

	JOUEUR A	SCORE	JOUEUR B	SCORE
RESULTAT FINALE				

ANNEXE 4 : EPREUVE DU COMBINE

OBJECTIFS :

La partie se déroule en 8 mènes de 3 boules ce qui fait 24 boules jouées dont 12 au point et 12 au tir. Chaque lancer peut rapporter au maximum 2 points ce qui fait 48 points 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

Il faut tracer un cercle de diamètre 70cm de rayon (comme pour les épreuves de point, il est possible de l'agrandir pour favoriser la réussite des jeunes) et référencer deux distances de lancer à 5,5m et à 6,5m (par rapport au bouchon placé au centre du cercle).

DISPOSITIF ET REGLES DU JEU :

Le joueur, qui a gagné le bouchon, choisit de pointer ou de tirer lors de la première mène. Ensuite il alterne les rôles de pointeur et de tireur jusqu'à la 8^e et dernière mène. S'il commence par tirer, il finira par pointer et inversement.

Lors de la première mène à 5,5m, le pointeur pointe jusqu'à ce qu'il réussisse à mettre une boule dans la cible. La boule manquée est retirée du terrain. Ainsi à chaque tentative au point, le terrain est vierge de boules. Ensuite le tireur tire jusqu'à qu'il touche la boule adverse pour la faire sortir. Chaque boule pointée dans la cible rapporte 1 point et 2 points si la boule colle au bouchon. 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. En cas de carreau (la boule de tir reste dans la cible), cela rapporte deux points.

- Si le pointeur a épuisé toute ses boules, le tireur a le choix soit de tirer une boule placée au centre de la cible (ce qui lui rapporte 1 point s'il frappe et deux s'il fait carreau) soit de

tirer le bouchon (ce qui lui rapporte 1 point s'il le déplace dans le cercle et 2 points s'il le fait sortir du cercle).

- 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 5,5m. Toutefois, les rôles des joueurs sont inversés. Le pointeur devient alors tireur et le tireur devient pointeur. Les mènes suivantes se jouent à 6,5m avant de revenir 5,5m pour les 2 suivantes puis à 6,5m pour les deux dernières.

Pour les règles de validité des boules au point et au tir, il faut que la boule au point touche la ligne pour être valable et que la boule touchée au tir sorte entièrement de la cible pour marquer des points.

FICHE DE RESULTATS DU COMBINE

		1° MENE	2° MENE	3° MENE	4° MENE	5° MENE	6° MENE	7° MENE	8° MENE		
NOM	PRENOM	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	TOTAL	
NOM	PRENOM	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TIR	POINT	TOTAL	
		5,5m	5,5m	6,5m	6,5m	5,5m	5,5m	6,5m	6,5m		