



Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal

Agréée par le Ministère de la Jeunesse et des sports

COMITE REGIONAL AUVERGNE RHÔNE-ALPES

AIN 01 – ALLIER 03 - ARDECHE 07 - CANTAL 15 - DROME 26 - ISERE 38 – LOIRE 42 – HAUTE LOIRE 43
PUY DE DOME 63 - RHÔNE 69 – SAVOIE 73 – HAUTE-SAVOIE 74

Siège social : Domaine de la Brunerie – 180 Boulevard de Charavines - 38500 Voiron
Mail : ligue.rhonealpes@petanque.fr

CHAMPIONNAT REGIONAL DES CLUBS JEUNES

REGLEMENT DE L'EPREUVE DE COMBINE BENJAMINS – MINIMES

Objectifs

Cette épreuve est disputée dans la catégorie Benjamins-Minimes en parallèle des Tête à Tête.

La partie se déroule en 8 mènes de 3 boules ce qui fait 24 boules jouées (12 boules 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 plus de point remporte la rencontre. Le match nul est possible.

Aménagement de l'atelier

La dimension du cercle de l'atelier est de 50 centimètres de rayon et celle des cercles de lancer de 50 cm de diamètre.

Les cercles de lancer sont positionnés à 5,50 et 6,50 mètres par rapport au bouchon placé au centre du cercle.

Article 3 : Dispositif et règle du jeu

Le joueur qui a gagné le tirage au sort choisit de pointer ou tirer en premier lors de la première mène. Ensuite il alterne les rôles de pointeur et de tireur à chaque mène jusqu'à la 8 et dernière mène. S'il commence par pointer, il finira par tirer et inversement.

Lors de la première mène à 5,50 m, 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.

La seconde mène se déroule toujours à 5,50 m. Toutefois, les rôles des joueurs sont inversés. Le pointeur devient tireur et inversement.

Les deux mènes suivantes se jouent à 6,50 m avant de revenir 5,50 m pour les 2 suivantes puis à 6,50 m 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.

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.

N.B. : aucune contrainte sur le tir n'est imposée, en particulier, le tir de rafle est valable. (Il n'est pas obligatoire que le point d'impact de la boule tirée se trouve à l'intérieur de la cible).