



Fédération Française
de **Pétanque** et de **Jeu Provençal**

6 niveaux progressifs : épreuves buts et boules

RÉCAPITULATIF

NIVEAUX			ÂGE	CATÉGORIE	QUI ÉVALUE ?	ÉPREUVES				
1	BUT	BRONZE	A partir de 7 ans	Benjamin	Ecole de Pétanque - BF1	Le Morpion	La Marelle	Toc	Le pot	
2		ARGENT	A partir de 9 ans	Minime	Ecole de Pétanque - BF1	Le Parcours Pétanque	Le Mur	Le triangle		
3		OR	A partir de 11 ans	Minime	Journée Départementale ETD - BF1	Le Parcours Pétanque	Avant le lancer	Tir à la sautée		
4	BOULE	BRONZE	A partir de 12 ans	Cadet	Journée Départementale - BF1/BF2 ETD/ETR	Gagner	Tir dans une cible	Savoir tirer et pointer	Ne pas perdre	
5		ARGENT	A partir de 13 ans	Cadet	Journée départementale - BF1/BF2	La régularité	La Complémentarité	Le lancer du but	Gagner	Décision partagée
6		OR	A partir de 15 ans	Junior	CRE - Journée Départementale - BF2	Tir cadré	Projet de jeu	Point avec effet	Mène décisive	

***Pour valider le niveau, toutes les épreuves doivent être réussies.**

Dans le cas où un joueur entre en école de pétanque en cours de catégorie, l'éducateur choisira le niveau d'épreuve le plus adapté (soit celui de son âge, soit un des niveaux en dessous) .

BUT DE BRONZE

Le Morpion

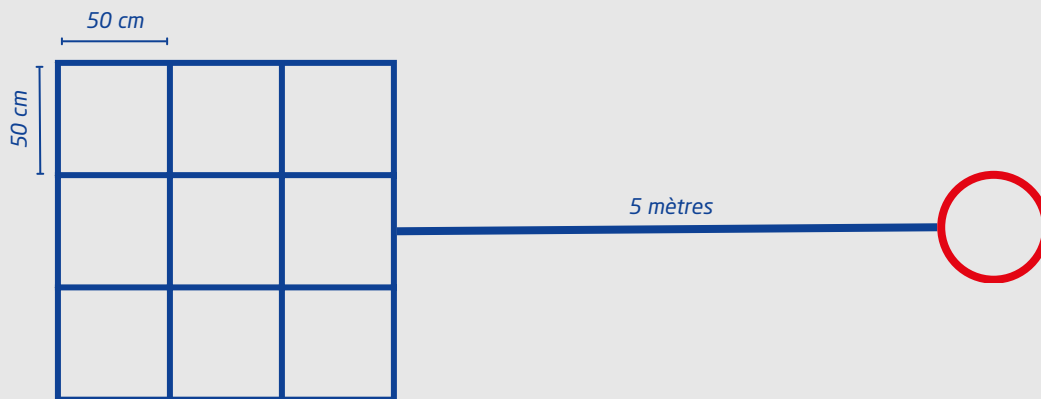
Pointer pour atteindre différentes cibles en distance, en direction

But : Pointer pour former une ligne de 3 coupelles (horizontale, verticale ou diagonale).

Consignes : Le joueur joue 10 boules au maximum. Après chaque lancer, la boule est remplacée par une coupelle.

Une boule qui atteint une case déjà occupée est retirée du damier.

Validation de l'épreuve : Une ligne formée avec 10 lancers au maximum.



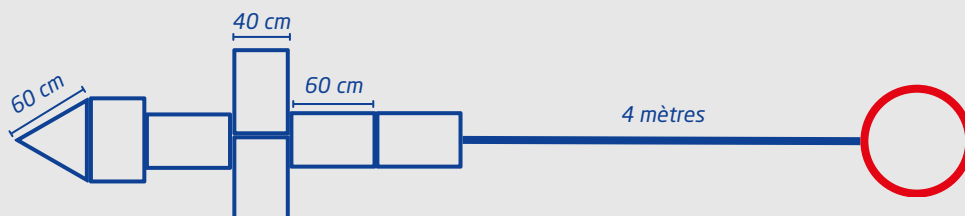
La Marelle

Pointer pour atteindre différentes cibles en distance, en direction

But : Pointer pour atteindre 6 cases différentes avec une boule par case.

Consignes : Le joueur joue 10 boules au maximum. Les boules sont laissées sur le jeu pendant l'épreuve. Si l'aplomb de la boule touche une ligne, le joueur choisit la case.

Validation de l'épreuve : Le joueur a atteint 6 cases différentes en 10 lancers au maximum.



BUT DE BRONZE

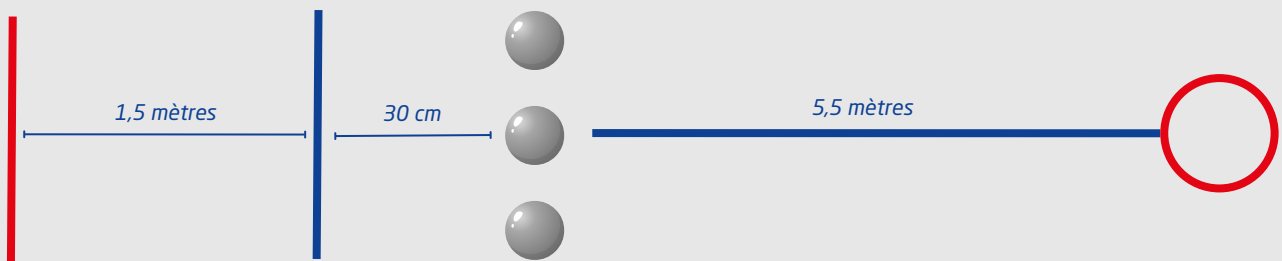
Toc

Rentrer une boule

But : Pousser une des 3 boules au-delà du premier trait sans dépasser le deuxième trait.

Consignes : Le joueur joue 10 boules. La situation est remise en place après chaque lancer.

Validation de l'épreuve : Réussir au moins 4 fois sur 10 boules jouées.



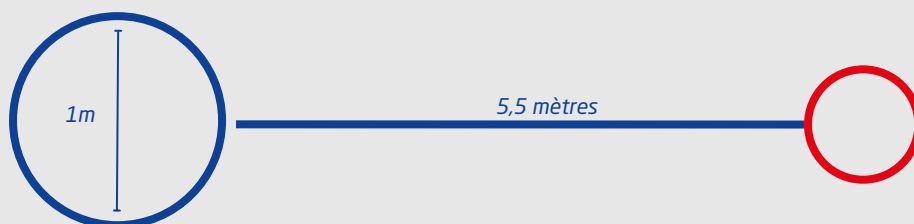
Le Pot

Connaitre le score à tout moment du jeu

But : Jouer contre une équipe adverse pour avoir plus de boules qu'elle dans le pot, et connaître le score.

Consignes : 2 contre 2, chaque joueur a 3 boules. Jeu en 3 mènes avec tirage au sort pour déterminer qui commence. Les équipes jouent alternativement chaque boule. A la fin de la mène, chaque boule dans le cercle rapporte un point à son équipe. L'équipe qui a le plus de points en 3 mènes remporte le jeu.

Validation de l'épreuve : Le joueur doit annoncer à l'éducateur correctement le score du jeu à la fin de la 2ème mène ET à la fin de la 3ème mène (le premier nombre annoncé est celui de son équipe).



BUT D'ARGENT

Le parcours Pétanque

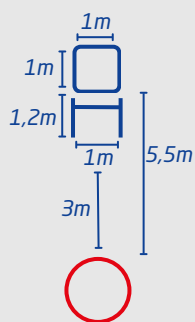
Maîtriser la trajectoire en direction, en hauteur et en force

But : Réaliser tout le « parcours pétanque » avec le moins d'essais possible (1 point par essai).

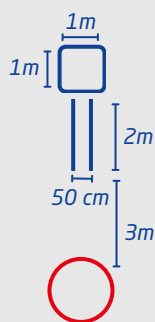
Consignes : Chaque lancer vaut 1 point. Quand un atelier est réussi, le joueur passe au suivant en additionnant au fur et à mesure tous les points. (A chaque boule jouée, l'atelier est remis en place.)

Validation de l'épreuve : Cumuler au maximum 20 points sur les 5 ateliers (meilleur score possible 5 points.).

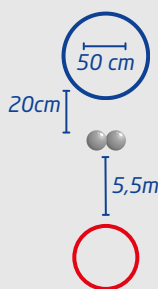
Atelier 1 :
Passer par-dessus la barre et s'arrêter dans le carré



Atelier 2 :
S'arrêter dans le carré sans toucher les lignes de bord du couloir



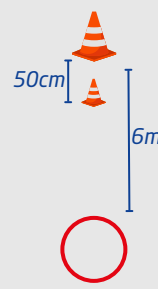
Atelier 3 :
Rentrer une des deux boules dans le cercle



Atelier 4 :
Ecrouter la pyramide



Atelier 5 :
Toucher le grand plot (40 cm maxi) en passant par-dessus le petit



Le Mur

Annoncer son intention avant de lancer

But : Avoir une boule plus près du mur que l'adversaire, et annoncer son intention.

Consignes : Un contre un, 3 boules par joueur, les joueurs lancent leur boule alternativement. En fin de mène, le joueur qui est le plus proche du mur (la ligne), sans le dépasser complètement, remporte la mène. Le jeu se joue en 5 mènes. Tirage au sort pour savoir qui commence.

Validation de l'épreuve : L'éducateur pose 5 fois la question « Que vas-tu essayer de faire? » de manière aléatoire dans le jeu, juste avant que le joueur joue. Pour valider l'épreuve, le joueur doit verbaliser correctement 3 fois sur 5 son intention.

Une verbalisation est considérée comme validée lorsque le joueur précise ce qu'il veut faire et peut répondre à la question « pourquoi ».

Mur



BUT D'ARGENT

Le triangle

Pointer en adaptant la distance et la direction du lancer

But : Pointer dans le triangle.

Consignes : Le joueur joue 10 boules. Les boules sont laissées en place à chaque lancer (il est possible de les remplacer pour que le joueur puisse jouer avec ses boules). Les lignes sont dans la cible.

Validation de l'épreuve : Positionner au moins 7 boules sur 10 dans le triangle.



Notes

[illegible]

BUT D'OR

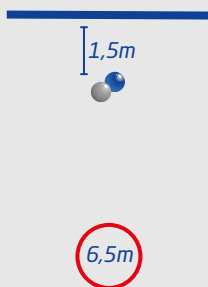
Le parcours Pétanque

But : Réaliser tout le « parcours pétanque » avec le moins d'essais possible (1 point par essai).

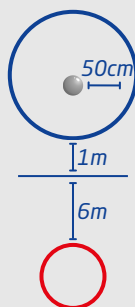
Consignes : À chaque boule jouée, l'atelier est remis en place. Chaque lancer comptabilise 1 point. Quand un atelier est réussi, le joueur passe au suivant en cumulant ses points.

Validation de l'épreuve : Cumuler au maximum 20 points sur les 5 ateliers (meilleur score possible 5 points.)

Atelier 1 :
Décoller les boules sans que la boule lancée ne dépasse le trait (refente)



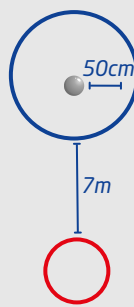
Atelier 2 :
Sortir la boule du cercle en tombant avant le trait



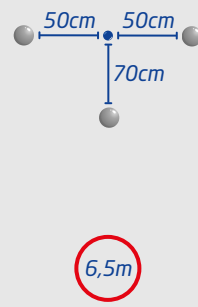
Atelier 3 :
Tomber avant le trait pour atteindre la zone carrée



Atelier 4 :
Sortir la boule du cercle avec impact dans le cercle



Atelier 5 :
Reprendre le point sur les 3 boules



Avant le lancer

Etre attentif, observer, contrôler le terrain

But : Jouer en tête à tête en étant attentif pour observer le terrain, la donnée.

Consignes : Deux joueurs s'affrontent sur 5 mènes en tête à tête. Ils ne peuvent tirer qu'une seule boule par mène.

Validation de l'épreuve : L'éducateur observe les boules au point en cochant le tableau. Pour qu'une boule soit validée, il faut remplir les 3 critères. Pour que l'épreuve soit validée, il faut réussir 7/10 boules.

Boules	Faire un aller/retour entre le cercle et le but	Regarde sa donnée	Bouche un trou	Boules validées +1 Non validée 0
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

BUT D'OR

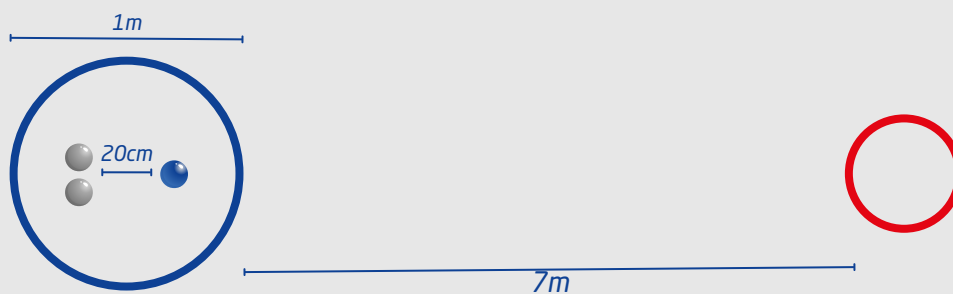
Tir à la sautée

Frapper une boule à la sautée, tir au fer

But : Sortir au moins une des deux boules blanches du cercle.

Consignes : Tirer une des boules blanches sans toucher la boule noire.

Validation de l'épreuve : Sortir 5/10 fois au moins une des deux boules blanches du cercle (en cas de recul le tir est validé si la boule noire reste dans le cercle).



Notes

[illegible]

BOULE BRONZE

Gagner

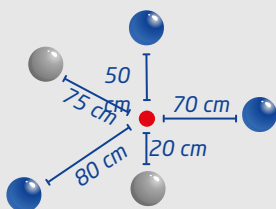
Choisir une stratégie (attaquer, construire) efficace pour gagner

But : Gagner sur la mène.

Consignes : L'équipe du joueur a les boules blanches, il reste 3 boules au même joueur. L'équipe adverse a les boules noires sur le terrain et n'a plus de boule en main.

Score : 11 pour le joueur - 10 pour l'adversaire. 4 essais sur le même scénario de mène.

Validation de l'épreuve : Le joueur doit gagner 2 fois sur les 4 mènes jouées dans cette situation.



Score: 11 pour le joueur - 10 pour l'adversaire

Tir dans une cible

Maîtriser la trajectoire du lancer au tir

But : Tomber directement dans le cercle.

Validation de l'épreuve : Réussir au moins 8 fois sur les 10 lancers. Les boules qui tombent sur la ligne sont validées.



BOULE BRONZE

Savoir pointer et tirer

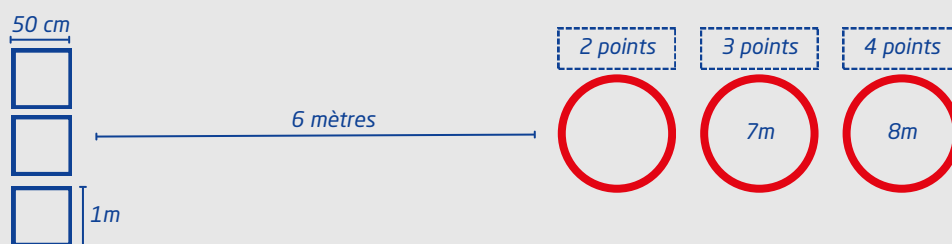
Être polyvalent, jouer à différents postes

But : Faire le maximum de points en pointant dans les zones pour pouvoir tirer ensuite les boules pointées.

Consignes : Phase 1 - avec 6 boules, le joueur doit pointer le maximum de boules dans les rectangles (la distance choisie par le joueur n'a pas d'importance). Pour passer à la phase 2, au moins une boule doit figurer dans chaque rectangle.

Phase 2 - avec 6 boules, sortir les boules du rectangle à la distance de son choix. Chaque distance remporte un nombre de points différent (voir valeurs des distances ci - dessous). Le joueur peut changer de distance entre chaque boule.

Validation de l'épreuve : Le joueur doit faire minimum 12 points à l'issue des 12 boules jouées.



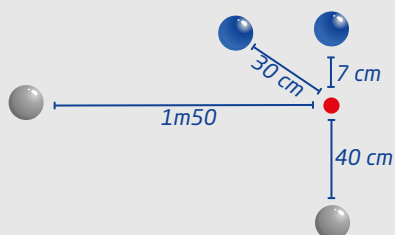
Ne pas perdre

Choisir une stratégie (défendre, construire) efficace pour ne pas perdre

But : Ne pas perdre sur la mène

Consignes : Score 10 / 12. L'adversaire a 12, il a les boules noires et n'a plus de boule en main. Le joueur a deux boules. 6 essais sur le même scénario de mène.

Validation de l'épreuve : Le joueur ne doit pas perdre 3 fois sur les 6 fins de mènes jouées dans cette situation.



Score: 10 pour le joueur - 12 pour l'adversaire

BOULE D'ARGENT

La régularité

Maîtriser la trajectoire du lancer au tir et être régulier

But : Tomber dans le cercle et sortir la boule cible.

Consignes : 1 boule cible dans un cercle de 50 cm de diamètre. le joueur effectue 10 lancers. La situation est remise en place après chaque lancer.

Validation de l'épreuve : Sortir au moins 6 fois la boule du cercle (impact dans le cercle) tout en tombant au moins 9 fois sur 10 directement dans le cercle (ou sur la boule). Les lancers qui tombent sur la ligne sont validés.



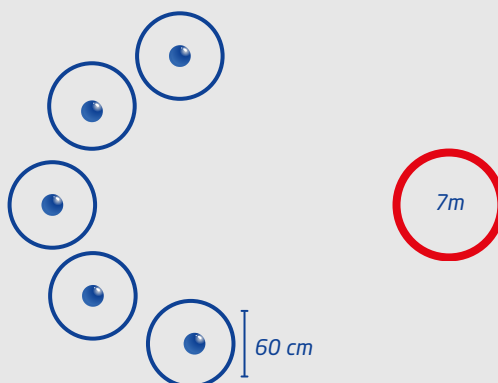
La complémentarité

Être polyvalent, jouer à différents postes

But : Tirer les 5 boules cibles et pointer une boule dans chaque cercle.

Consignes : 5 boules cibles dans 5 cercles de 60 cm de diamètre. Le joueur effectue 20 lancers. Dans l'ordre qu'il veut, le joueur doit sortir les boules cibles des cercles, et pointer dans chaque cercle ou faire carreau.

Validation de l'épreuve : En 20 lancers, sortir les 5 boules cibles des cercles et positionner une boule dans chaque cercle. Chaque boule pointée ou carreau dans le cercle est remplacée par un plot.



BOULE D'ARGENT

Le lancer du but

Maîtriser le lancer du but

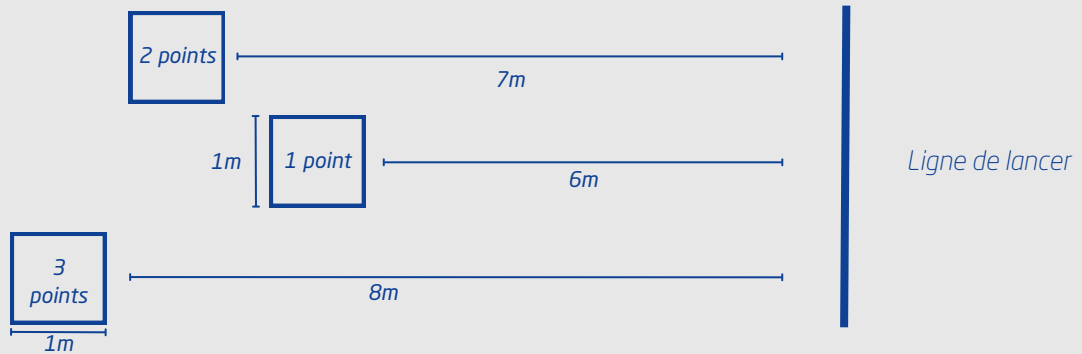
But : Pointer dans les cibles carrées et lancer le but pour valider les points.

Consignes : 3 boules pour atteindre une cible (au choix du joueur). Dès qu'une boule atteint une cible, le joueur lance 3 buts dans cette même cible. Chaque lancer de but réussi apporte autant de points que la valeur de la cible.

Dans le cas où aucune des 3 boules n'entrent dans une cible, les 3 lancers du but ne peuvent se faire.

Le joueur réalise 3 passages (maximum 9 lancers de buts).

Validation de l'épreuve : Obtenir au moins 9 points en 3 passages (27 points au maximum sont possibles).



Notes

[illegible]

BOULE D'ARGENT

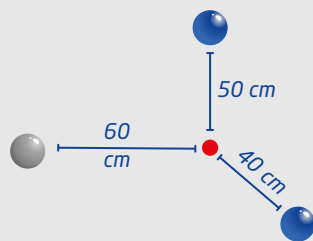
Gagner

Choisir une stratégie (attaquer, construire) efficace pour gagner

But : Gagner sur la mène.

Consignes : 12 à 12 au score, l'adversaire (boules noires) a 2 points sur le terrain et n'a plus de boule en main. Il reste 2 boules au joueur ayant les boules blanches. 6 essais sur le même scénario de fin de mène.

Validation de l'épreuve : Le joueur doit gagner au moins 3 fois sur les 6 mènes jouées dans cette situation.



Score: 12 à 12

Décision partagée

Choisir une stratégie et communiquer

But : Jouer en doublette avec une bonne communication avec son partenaire.

Consignes : 4 joueurs font une partie en doublette sur 5 mènes. Au cours des 5 mènes, l'éducateur interpelle quand il le souhaite les joueurs d'une même équipe sur leur intention. Juste avant que le joueur joue sa boule, l'éducateur lui demande son intention de jeu « Que vas-tu essayer de faire ? », sans que son partenaire entende la réponse. Ensuite, l'éducateur pose la même question au partenaire.

Validation de l'épreuve : Les deux joueurs de l'équipe doivent donner la même intention à l'éducateur au moins 3 fois sur les 5 interpellations.

Une intention est considérée comme valable lorsque le joueur précise ce qu'il veut faire (au-delà de « pointer » ou « tirer ») et peut répondre à la question « pourquoi ».

Interpellation de l'éducateur	Intention identique des deux joueurs (Oui/Non)
Intention 1	
Intention 2	
Intention 3	
Intention 4	
Intention 5	

BOULE D'OR

Tir cadré

Tirer pour cadrer

But : Tirer la boule cible en restant dans le grand cercle.

Consignes : 1 boule cible dans un cercle de 2m de diamètre. Le joueur effectue 10 lancers. La situation est remise en place après chaque lancer.

Validation de l'épreuve : Sortir la boule cible et cadrer dans le cercle au minimum 5 boules sur 10.



Projet de jeu

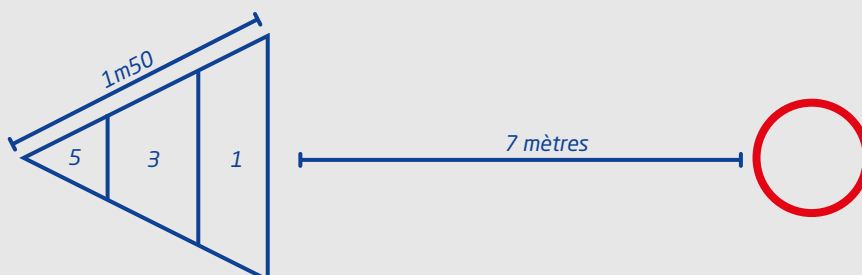
Se connaître, estimer le nombre de boules à jouer pour réussir

But : Pointer dans le triangle pour atteindre son objectif de points.

Consignes : Une cible triangle 1/3/5. Le joueur effectue 10 lancers, les boules restent sur le terrain. Avant de commencer, le joueur annonce le score qu'il pense faire en 10 lancers. Si besoin, remplacer les boules pour que le joueur puisse lancer ses boules au-delà de 3 lancers. Les boules sur la ligne compte le nombre de points au choix du joueur.

Validation de l'épreuve : Ces 3 critères sont à respecter,

- Le score annoncé doit être au minimum de 18 points
- Le joueur doit faire un score avec un écart de + ou - 5 points de ce qu'il a annoncé
- 8 boules sur 10 doivent être dans le grand triangle



BOULE D'OR

Pointer avec effet

Maîtriser tenue de boule et sortie de main : mettre de l'effet

But : Tomber d'un côté de la ligne et atteindre la zone cible opposée.

Consignes : 2 cibles rectangulaires de part et d'autre d'une ligne partageant le terrain dans le sens de la longueur. Le joueur effectue 10 lancers. La situation est remise en place après chaque lancer. Le joueur a le choix de jouer du côté de la ligne qu'il souhaite à chaque lancer.

Validation de l'épreuve : Réussir au moins 4 lancers sur 10.



Mène décisive

Faire un projet de jeu pertinent et maîtriser les boules décisives

But : Gagner sur les deux mènes.

Consignes : Sur les deux situations, l'équipe du joueur a les boules blanches, il reste 3 boules au même joueur. L'équipe adverse a les boules noires sur le terrain et n'a plus de boule en main. Sur 6 essais, le joueur choisi le nombre d'essais qu'il réalise par situation.

Validation de l'épreuve : 1. Gagner au moins une fois sur chaque scénario de mène 2. Gagner au moins 3 fois sur les 6 essais.

