

# LA PÉTANQUE AU CYCLE 3 DE L'ÉCOLE PRIMAIRE



# SOMMAIRE

<b>La pétanque : une activité physique et sportive</b>	<b>p. 3</b>
Définition	p. 3
But du jeu	p. 4
Règles de base	p. 4
Techniques	p. 5
Position de lancer dans le cercle	p. 5
Pointer	p. 6
Tirer	p. 8
Stratégie et tactique	p. 9
Stratégie	p. 9
Tactique	p. 9
<b>Référence aux programmes de l'école primaire</b>	<b>p. 11</b>
<b>Objectifs</b>	<b>p. 12</b>
<b>Règles de sécurité</b>	<b>p. 13</b>
<b>Construire un module d'apprentissage</b>	<b>p. 16</b>
<b>Situations pédagogiques : pour entrer dans l'activité</b>	<b>p. 17</b>
<b>Pour voir où on en est : situation de référence</b>	<b>p. 20</b>
<b>Situations pédagogiques : pour apprendre à pointer</b>	<b>p. 22</b>
<b>Situations pédagogiques : pour apprendre à tirer</b>	<b>p. 28</b>
<b>Situations pédagogiques : pour développer les rôles, la tactique et la stratégie</b>	<b>p. 32</b>
<b>Construire une séance</b>	<b>p. 38</b>
<b>La rencontre de pétanque USEP</b>	<b>p. 39</b>
Le règlement de la partie	p. 39
L'arbitrage	p. 41
L'organisation de la rencontre	p. 42

# La pétanque : une activité physique et sportive

## Définition.

La pétanque est un jeu de lancers d'adresse pratiqué avec des boules de même nature sur un terrain non standardisé, où deux équipes s'affrontent pour marquer plus de points que l'adversaire par une succession d'actions individuelles négociées entre partenaires.

A ce titre, elle est une activité physique et sportive qui peut être programmée dans le cadre de l'éducation physique et sportive à l'Ecole.

A la pétanque, tous les joueurs ont :

- ✓ le même nombre d'actions individuelles à réaliser,
- ✓ le choix entre deux actions : pointer ou tirer,
- ✓ un temps limité, 1 minute, pour :
  - ↪ se concerter entre les différents membres de l'équipe pour définir l'action à réaliser ;
  - ↪ se concentrer avant l'action ;
  - ↪ jouer la boule (ou lancer le but).

**L'action** elle-même consiste à transmettre à sa boule l'énergie et les effets nécessaires pour qu'elle réalise la trajectoire et le trajet prévus, le joueur étant équilibré sur ses deux pieds, à l'intérieur du cercle. Si les adversaires, partenaires et spectateurs ne peuvent pas agir au cours de l'action individuelle d'un joueur, celui-ci joue sous leur regard.

**La réussite de l'action** d'un joueur dépend tout autant de son adresse que de sa capacité à ne pas se laisser perturber par le regard des autres et par l'importance de l'enjeu : le gain du point (de la mène ou de la partie), l'attente de ses partenaires, sa réputation...

## But du jeu.

Avoir au moins une boule plus près du but que celles de l'adversaire, à la fin de la mène (\*), ce qui permet à son équipe de marquer au moins un point (\*\*).

Gagner une partie c'est :

- ✓ marquer le premier un certain nombre de points (13, à la FFPJP\*\*\*) ;
- ✓ avoir plus de points que l'adversaire à la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de mènes donné (situation d'apprentissage en éducation physique et sportive ou rencontre USEP).

*(\*) La mène est la période du jeu pendant laquelle les joueurs des deux équipes jouent successivement toutes leurs boules.*

*(\*\*) Il convient de distinguer :*

- ✓ *le(s) point(s) marqué(s) à la fin d'une mène qui s'ajoutent aux points marqués lors des mènes précédentes pour constituer le score ;*
- ✓ *le(s) point(s) provisoire(s) au cours d'une mène, qui désigne l'équipe qui a une (des) boule(s) plus proche(s) du but que celle(s) de l'adversaire et qui impose à l'équipe qui ne l'a pas de jouer.*

*(\*\*\*) FFPJP : Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal*

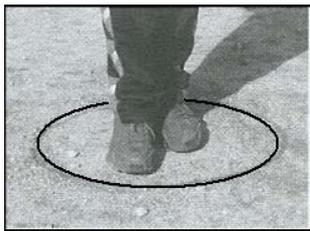
## Règles de base.

- ✓ Le but est lancé, les deux pieds à l'intérieur d'un cercle de 35 à 50 cm de diamètre, à une distance limitée (de 4 à 8 m, à l'école primaire).
- ✓ Les joueurs ne peuvent modifier quelque élément que ce soit de l'aire de jeu, après le lancer du but.
- ✓ Le joueur lance sa boule en ayant les deux pieds à l'intérieur du cercle.
- ✓ C'est un joueur de l'équipe qui n'a pas le point qui doit jouer.
- ✓ Les joueurs ne doivent pas gêner celui qui joue.

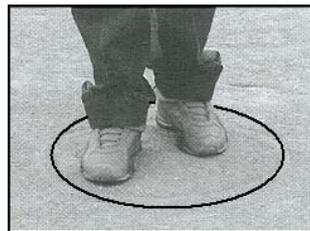
## Techniques.

### ***Position de lancer dans le cercle***

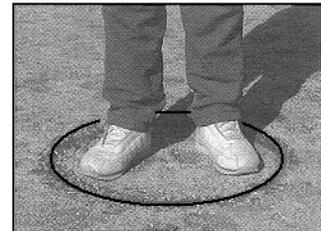
Lorsque l'on parle des positions de lancer, il s'agit des attitudes de base dans le cercle choisies par le joueur. Elles influent sur l'efficacité des lancers soit pour pointer, soit pour tirer. Le problème essentiel réside dans le choix d'une attitude qui permette de conserver un équilibre tout au long de l'exécution du lancer. Dès le départ, cet équilibre est conditionné par la position des pieds dans le cercle.



Serrés



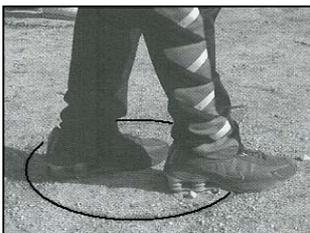
Décalés



Larges

- ✓ Serrés : La position pieds serrés est choisie par des joueurs très équilibrés.
- ✓ Décalés : Le pied droit, avancé côté du bras porteur, facilite le balancier dans l'axe du jeu.
- ✓ Larges : Les pieds écartés favorisent, pour certains joueurs, un meilleur équilibre.

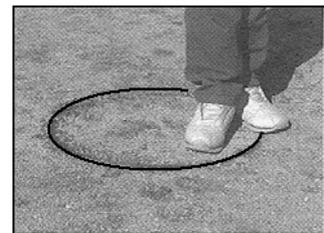
Le règlement limite la surface sur laquelle peuvent reposer les pieds : c'est la superficie du cercle dont le diamètre peut varier de 35 à 50 cm. Il y a interdiction de « mordre », c'est-à-dire d'empiéter vers l'extérieur aussi bien vers l'avant, vers l'arrière, que latéralement.



Mordre devant



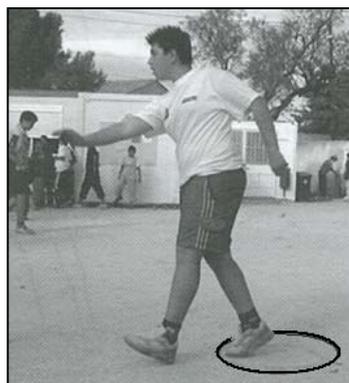
Mordre derrière



Mordre sur le côté

Enfin, il est également interdit de franchir cette limite avant que la boule jouée n'ait touchée le sol. Nombreux sont les débutants qui sont emportés par leur élan ou qui quittent le cercle immédiatement après avoir lancé leur dernière boule.

Le joueur est hors du cercle,  
alors qu'il vient de lâcher  
la boule.



## **Pointer**

C'est lancer sa boule de manière à ce qu'elle s'immobilise le plus près possible du but et plus près du but que les boules déjà jouées par les adversaires. Pour plus de précision, la boule est tenue en pronation, c'est à dire lancée « sous-main ».



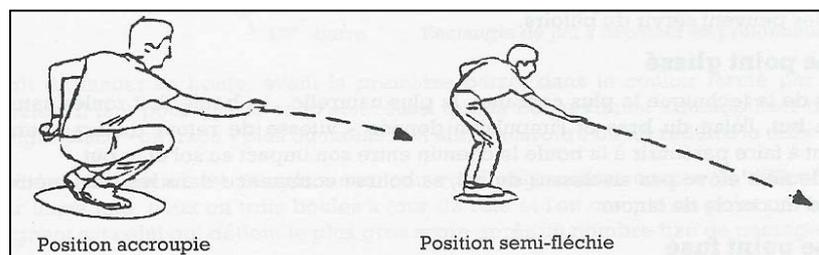
### **Debout ou accroupi**

Une position stable est primordiale pour le lancer de la boule. Chez les enfants, la position accroupie est plus difficile pour garder un parfait équilibre. C'est pour cela qu'ils utilisent spontanément la position debout. Il faudra donc faire ressentir et découvrir l'intérêt de jouer accroupi suivant les terrains, et/ou l'action choisie et insister sur cette position pour les courtes distances et pour une meilleure précision.

### **Le glissé**

Pointer en glissé, c'est jouer une boule accroupi ou debout pour qu'elle tombe près du cercle de jeu (entre 2 et 3 mètres du cercle) avec une trajectoire qui ne s'élève pas au dessus du sol. La boule roule naturellement vers le but, l'élan du bras et l'impulsion donnée suffisent à faire parcourir à la boule le chemin entre son impact au sol et le but.

Le glissé n'impose pas de mouvement important du corps. La tête est droite et le regard évalue la distance entre la donnée (\*) et le but.



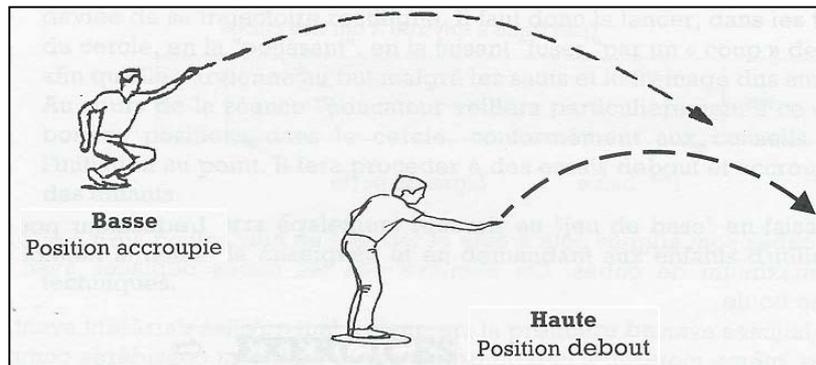
(\*) La donnée est la zone de jeu repérée où doit tomber la boule pointée.

## La demi-portée

Pointer accroupi ou debout en demi-portée, c'est jouer une boule pour qu'elle tombe à une distance variant entre 3 et 1,50 mètres du but en fonction de la distance de jeu. La trajectoire est dite « en cloche ».

Deux paramètres sont à prendre en compte :

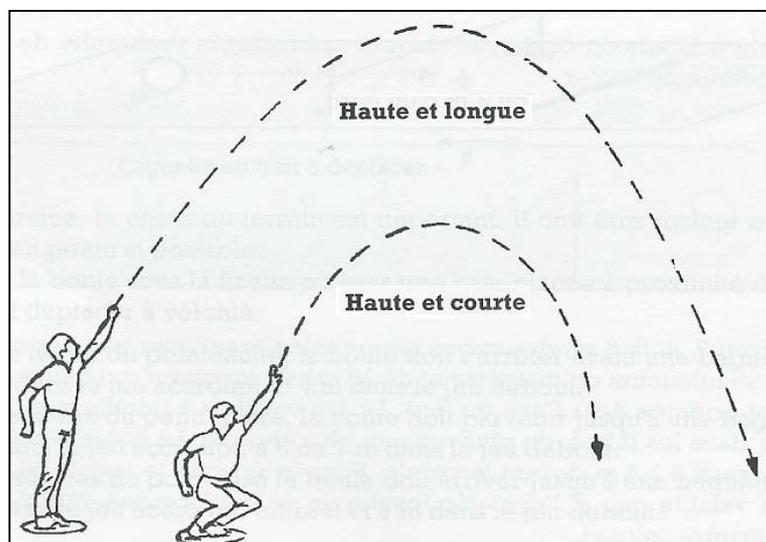
- ✓ La donnée : elle doit être une préoccupation constante pour le joueur qui doit impérativement la respecter.
- ✓ La trajectoire de la boule lancée : celle-ci doit toujours décrire une parabole de façon que la boule tombe sur le sol avec une direction oblique.



## La portée

Pointer « en portée », accroupi ou debout, c'est jouer une boule en hauteur afin qu'elle tombe près du but, entre 1 et 0,50 mètre de celui-ci, et s'immobilise rapidement. La trajectoire de la boule est une parabole très haute, proche de verticale.

Mêmes paramètres que pour la demi portée mais pour obtenir des trajectoires plus hautes et des points de chute plus près du but, l'extension du corps est plus dynamique y compris à partir de la position accroupie, jusqu'à monter sur la pointe des pieds sans perdre l'équilibre.



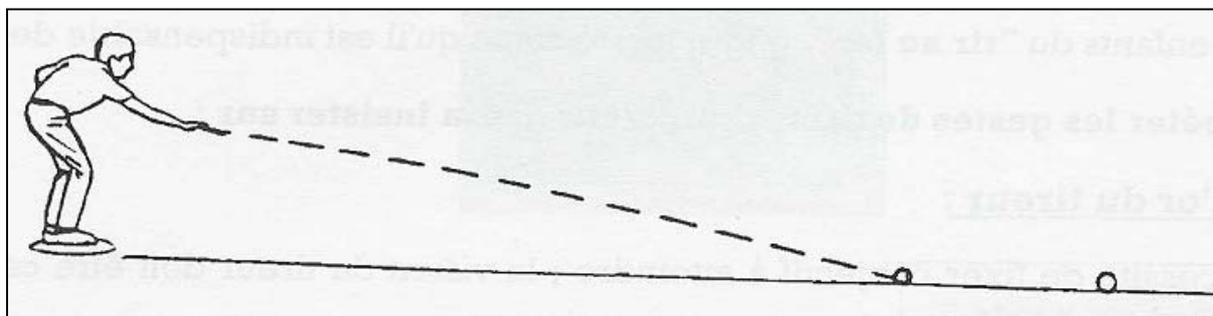
## Tirer

C'est lancer sa boule de manière à chasser soit une boule de l'adversaire qui a le point ou qui gêne pour marquer plus de points, soit le but pour tourner une mène à son avantage. Pour plus de précision, la boule est tenue en pronation, c'est-à-dire lancée « sous-main » (voir page 7).

### La rafle

Tirer à la rafle, c'est lancer fort une boule plus ou moins loin devant une ou plusieurs boules, ou le but, visé.

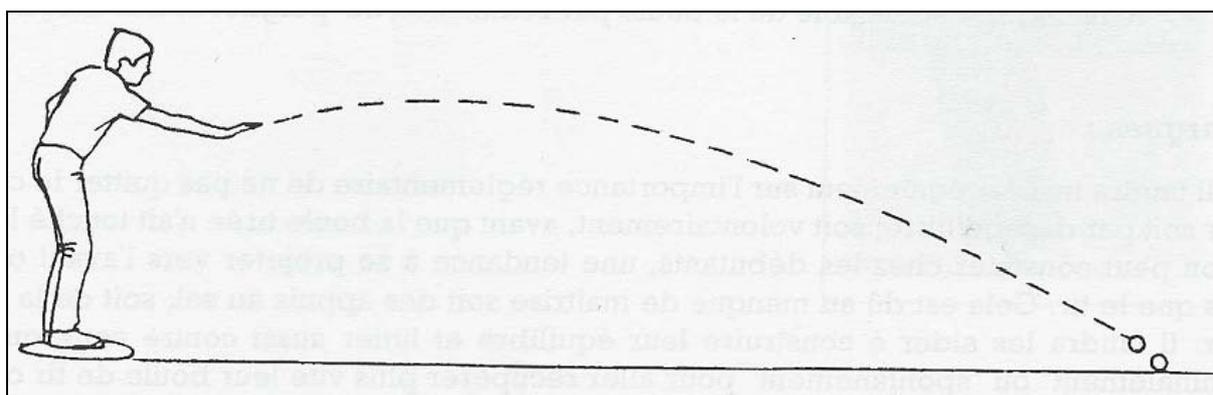
Le balancier est plus rapide et la trajectoire de la boule plus tendue que pour le tir au fer. Le tireur en position debout est en général plus penché vers l'avant. La boule doit tomber dans une zone du terrain choisi par avance. Le lancer est d'autant plus fort que la distance du point d'impact à la cible est importante.



### Au fer

Tirer au fer, c'est frapper la boule visée sans toucher le sol auparavant ou en ne le touchant que très près de la boule-cible. C'est le tir de précision par excellence.

Il n'y a pas de geste idéal et parfait. Il existe une multitude de gestes pour tirer. Le joueur devra adopter le geste naturel qui lui convient le mieux sans essayer de copier tel ou tel joueur. On affine mais on n'impose pas un geste. Les gestes simples sont statistiquement les plus réguliers et les plus performants.



## Stratégie et Tactique.

### Stratégie

La présence de partenaires permet une analyse collective de la situation de jeu et une prise de décision négociée concernant l'action la plus appropriée à réaliser. Pour cela, il est nécessaire d'apprendre à :

- ✓ **analyser la situation de jeu** définie par la position des boules déjà jouées et par le nombre de boules restant à jouer par les deux équipes. Cette analyse est étroitement liée aux mesures des distances prises, avec ou sans instrument, entre le but et chacune des boules jouées.
- ✓ **décider entre équipiers de l'action de jeu**, après une analyse des gains et des pertes possibles des actions envisageables, en liaison avec l'évolution du score, et les points forts des adversaires ;
- ✓ **choisir l'équipier le plus à même de réaliser l'action choisie**, en fonction des qualités et des désirs de chacun, et des boules restant à jouer ;
- ✓ **analyser la nouvelle situation de jeu** à la suite de l'action réalisée et après d'éventuelles nouvelles mesures des distances séparant les boules des deux équipes et le but.

### Tactique

#### Pour pointer, il est nécessaire d'apprendre à :

- ✓ **repérer** les caractéristiques du terrain : nature, déclivités, obstacles, distance du rond au but ;
- ✓ **anticiper** les réactions de la boule lors de son impact sur le sol et pendant son trajet sur le sol, en fonction du terrain de jeu ;
- ✓ **prévoir** le trajet de la boule en cherchant éventuellement à ce qu'elle puisse :
  - ↳ heurter des boules en jeu pour aller dans une direction voulue ("bec"),
  - ↳ pousser vers le but une boule d'un partenaire ("jouer la boule") ;
- ✓ **choisir** en conséquence une manière de pointer, c'est-à-dire choisir à la fois :
  - ↳ **l'endroit** où elle doit toucher le sol ("la donnée"), plus ou moins loin du rond ou près du but ;
  - ↳ **la trajectoire** du lancer, plus ou moins haute et courbe ("le glissé", "la demi- portée", "la portée") ;
  - ↳ **la position** à prendre dans le rond pour lancer sa boule (jouer accroupi, jouer debout).
  - ↳ **les effets à transmettre** à sa boule : rotation en sens contraire du lancer pour freiner la boule hors de son impact au sol ("retenir la boule"), rotations à droite ou à gauche pour qu'elle change de direction à partir de son impact au sol ("donner un effet, à droite ou à gauche").

**Pour tirer, il est nécessaire d'apprendre à :**

- ✓ **prévoir la manière de tirer**, plus ou moins en avant de la boule visée, en tenant compte des caractéristiques du terrain et des boules présentes sur le sol dans l'axe de visée :
  1. "à la rafle" : la boule lancée roulant sur une grande distance avant de chasser la boule visée,
  2. "au fer" : la boule tombe sur ou juste devant la boule visée ;
  
- ✓ **anticiper les effets en chaîne** ("contre") des déplacements explosifs de la boule tirée et visée sur la position de l'ensemble des boules jouées et du but après leur immobilisation.

# Référence

## aux programmes

## de l'école primaire

(2002)

Au cycle 3, la pratique de la pétanque à l'École vise notamment **l'accès au patrimoine culturel que représentent les activités physiques et sportives**, pratiques sociales de référence.

La pétanque est une activité physique et sportive qui permet de développer plus particulièrement deux compétences spécifiques de l'EPS :

- **s'affronter individuellement et collectivement :**
  - affronter un adversaire dans un jeu d'opposition duelle,
  - coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à [...] plusieurs adversaires ;
- **réaliser une performance mesurée :**
  - en lançant avec précision de différentes façons (en forme, en force),
  - dans des espaces variés,
  - régulièrement et à une échéance donnée (battre son record).

Elle permet aussi de développer notamment les compétences transversales suivantes :

- **s'engager lucidement dans l'action ;**  
*Chaque lancer de boule a un objectif précis lié à une situation d'apprentissage ou au déroulement d'une partie.*
- **construire un projet d'action ;**  
*Chaque joueur peut améliorer des compétences personnelles (ex. : pointer en effectuant une portée) en élaborant un programme spécifique dans le cadre d'ateliers lors des séances d'EPS.*  
*Chaque joueur ou équipe définit et adapte une stratégie de jeu en lien avec le déroulement d'une partie.*
- **appliquer [...] des principes de vie collective.**  
*Les enfants acquièrent et respectent les règles de jeu spécifiques à cette activité physique et sportive ainsi que les règles de fonctionnement liées à la sécurité notamment.*

La pratique scolaire permet enfin à tous les enfants d'acquérir des connaissances spécifiques à cette activité physique et sportive (savoirs sur des techniques de réalisation d'actions spécifiques, ex. : tirer une boule «à la rafle») et des savoirs précis liés à la pétanque (ex. : distances de jeu, décompte des points...).

# Objectifs

## D'ordre moteur :

**passer d'un lancer aléatoire à un lancer maîtrisé** par l'acquisition de techniques de lancer variées permettant de :

- dissocier :
  - ✓ train supérieur et train inférieur
  - ✓ bras lanceur et bras équilibrateur
  - ✓ bras et poignet
- s'adapter à la nature du terrain et à la situation de jeu

## D'ordre socio-affectif :

**passer d'un comportement spontané, aléatoire et individualiste à un comportement serein, réfléchi et concerté** dans le cadre d'une action collective tenant compte du jeu et de la sécurité.

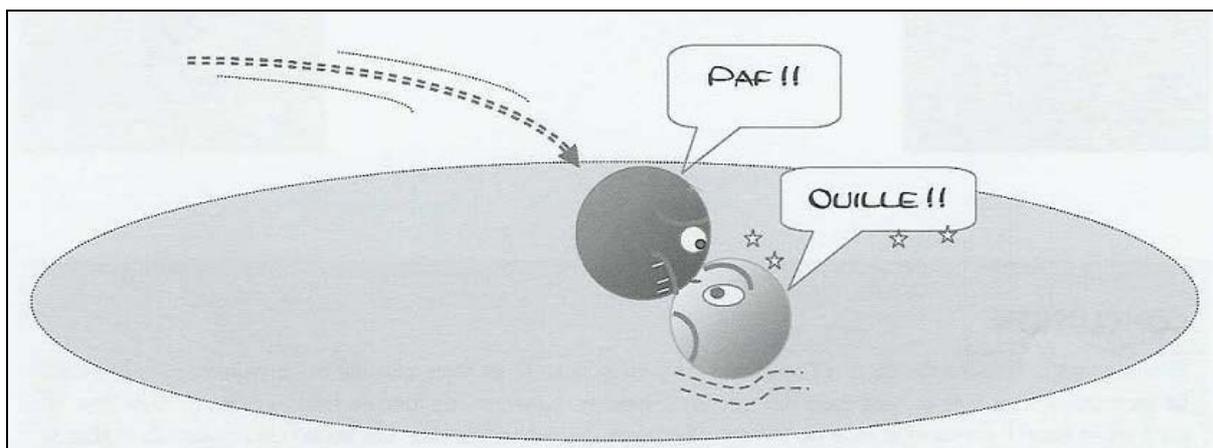
## D'ordre cognitif :

**passer d'une action de jeu irréfléchie** basée sur une connaissance minimale des règles **à une analyse de la situation de jeu** (positions des boules jouées, nombre de boules à jouer, score, nature du terrain) qui va entraîner la mise en œuvre d'une stratégie et le choix d'une tactique.

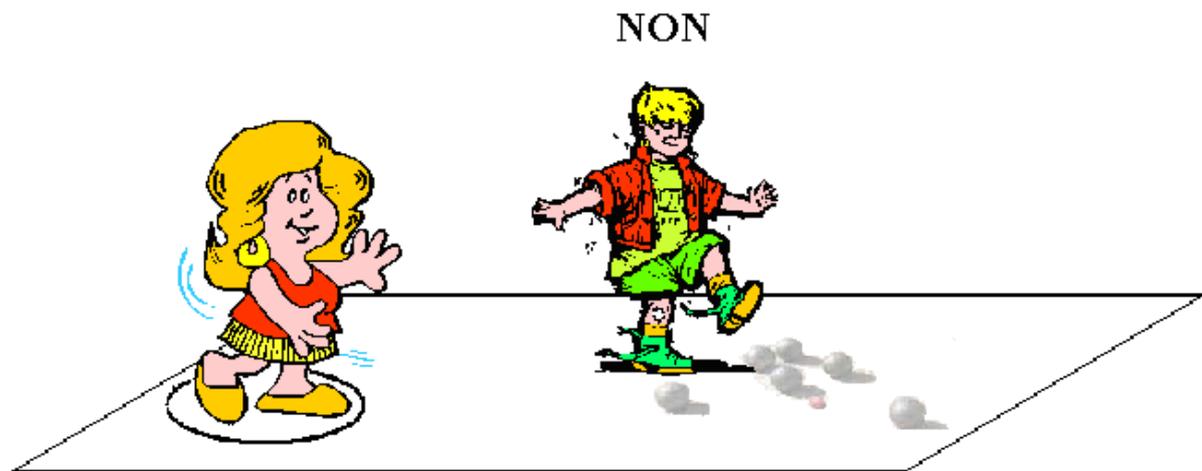
# Règles de sécurité

## Pour l'enseignant

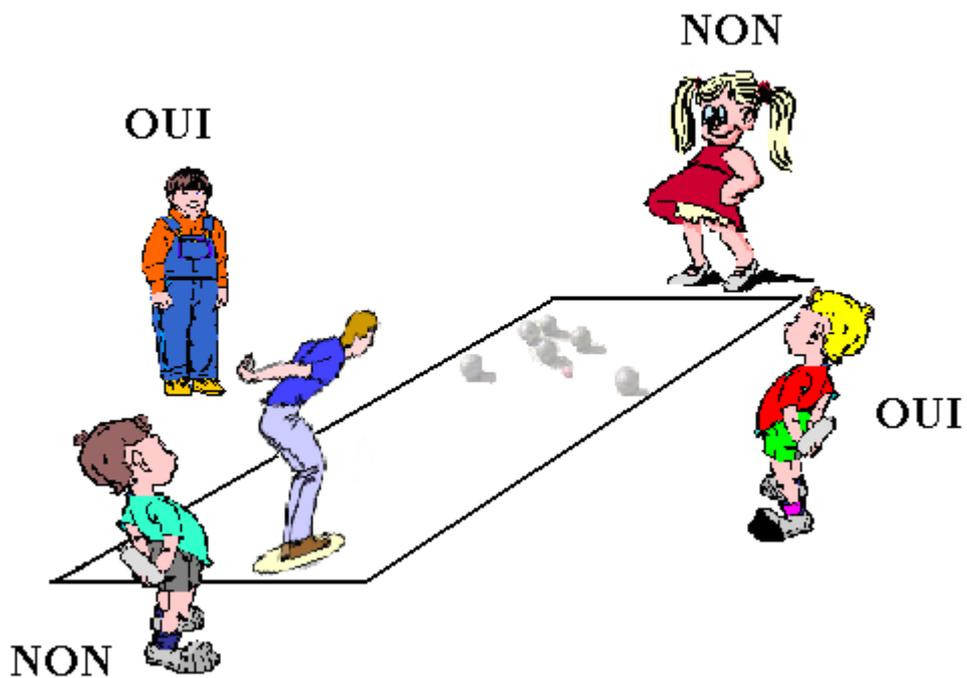
1. Organisation de l'espace de jeu : les ateliers doivent être assez éloignés les uns des autres pour renforcer la sécurité.
2. Les jeux de boules ne doivent être donnés aux élèves qu'après l'installation matérielle des ateliers et la répartition des enfants sur les ateliers.
3. Interdire les déplacements des élèves entre les différents ateliers pendant les phases de jeu
4. Chaque élève devra ramener son jeu de boule dans les sacs correspondants aux numéros de boules. Le matériel des ateliers est rangé qu'après la restitution des boules par les élèves.



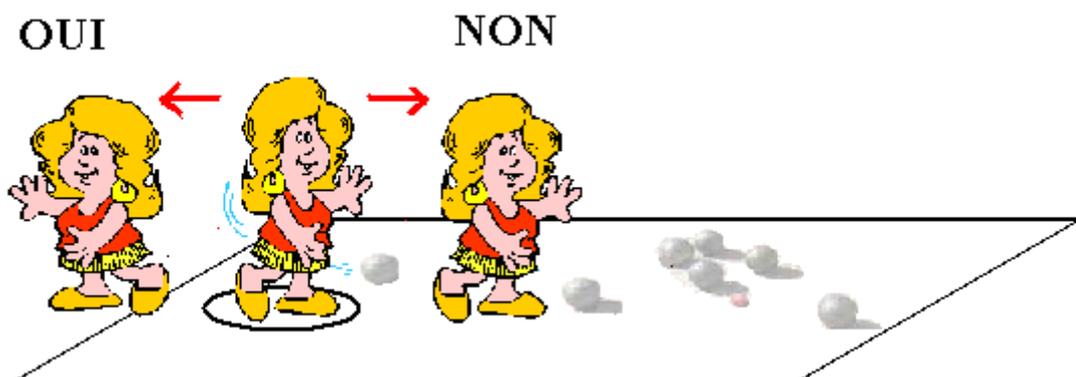
1. Ne jamais traverser le terrain pendant le jeu.



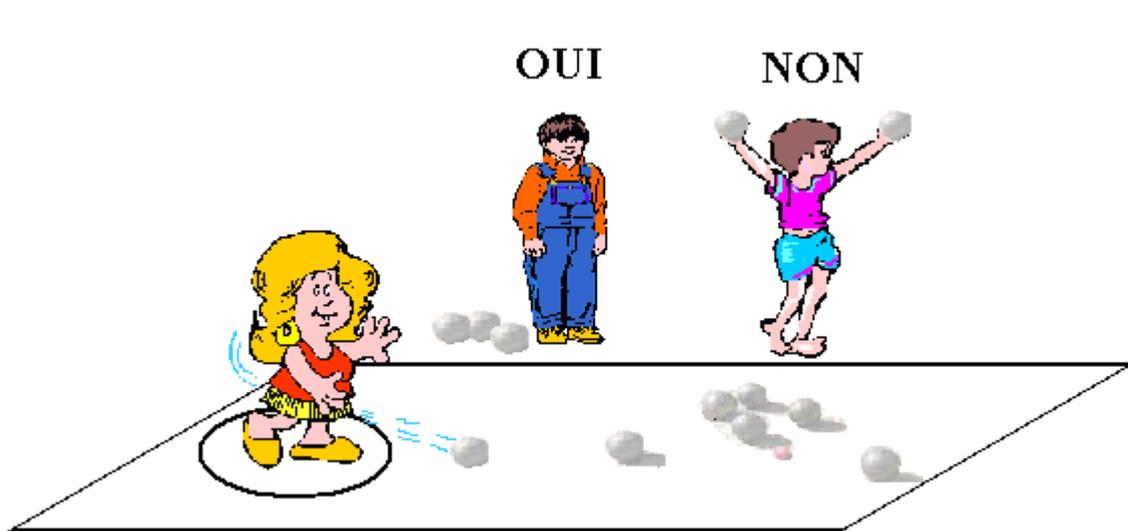
2. Ne pas se tenir derrière, ni face au joueur en action.



3. Quitter le rond par l'arrière après avoir joué.



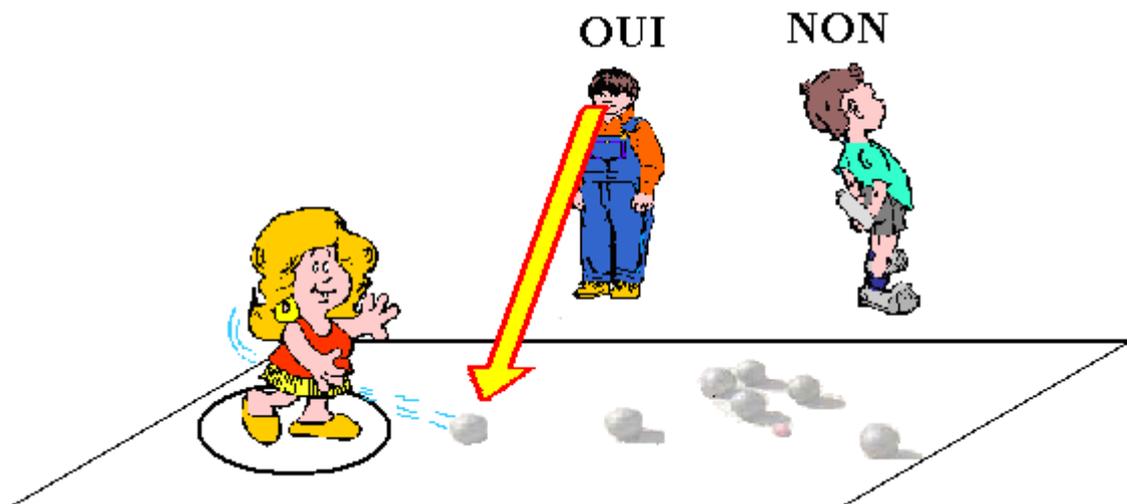
4. Seul le joueur en action a les boules à la main.



5. Ne jamais arrêter une boule en mouvement avec une partie quelconque du corps autre que le dessous du pied.



6. Tout élève n'étant pas en action doit rester attentif et observer le mouvement des boules.



Il est ainsi nécessaire d'attribuer un rôle à chaque élève (arbitre, observateur,...).

# Construire un module d'apprentissage

Pour :

- ✓ dépasser la simple pratique de l'activité ;
- ✓ organiser des apprentissages progressifs tenant compte du vécu et du niveau des élèves.

## **1<sup>ère</sup> phase : ENTRER DANS L'ACTIVITE**

*Une à deux séances*

pour amener l'élève à comprendre l'essence et les enjeux de cette activité en mettant en place **des situations ludiques** (voir situations des page 17,18 et 19)

## **2<sup>ème</sup> phase : VOIR OÙ ON EST**

*Au début, à la fin et à différents moments du module d'apprentissage*

pour mesurer les apprentissages réalisés et à réaliser en mettant place **une situation de référence** (voir situation pages 20 et 21) qui permet au maître et à l'élève de :

- ✓ mesurer les capacités initiales de ce dernier ;
- ✓ déterminer les apprentissages à réaliser ;
- ✓ mesurer les progrès réalisés.

## **3<sup>ème</sup> phase : APPRENDRE ET PROGRESSER**

*Au cours d'une dizaine de séances*

pour permettre à l'élève de développer des compétences afin d'augmenter et de stabiliser ses performances en mettant en œuvre **des situations d'apprentissage** (voir situations de la page 22 à la page 37) liées aux différents domaines de l'activité (pointer, tirer, tactique et stratégie).

## **4<sup>ème</sup> phase : REINVESTIR**

*Au cours de rencontres*

pour permettre à l'enfant d'exercer ses apprentissages dans le cadre de compétitions adaptées à la pratique de l'EPS et du sport scolaire en participant à **un tournoi au sein de la classe** et/ou à **des rencontres interclasses ou inter-écoles** de secteurs et départementales en et/ou hors temps scolaire.

# Pour entrer dans l'activité

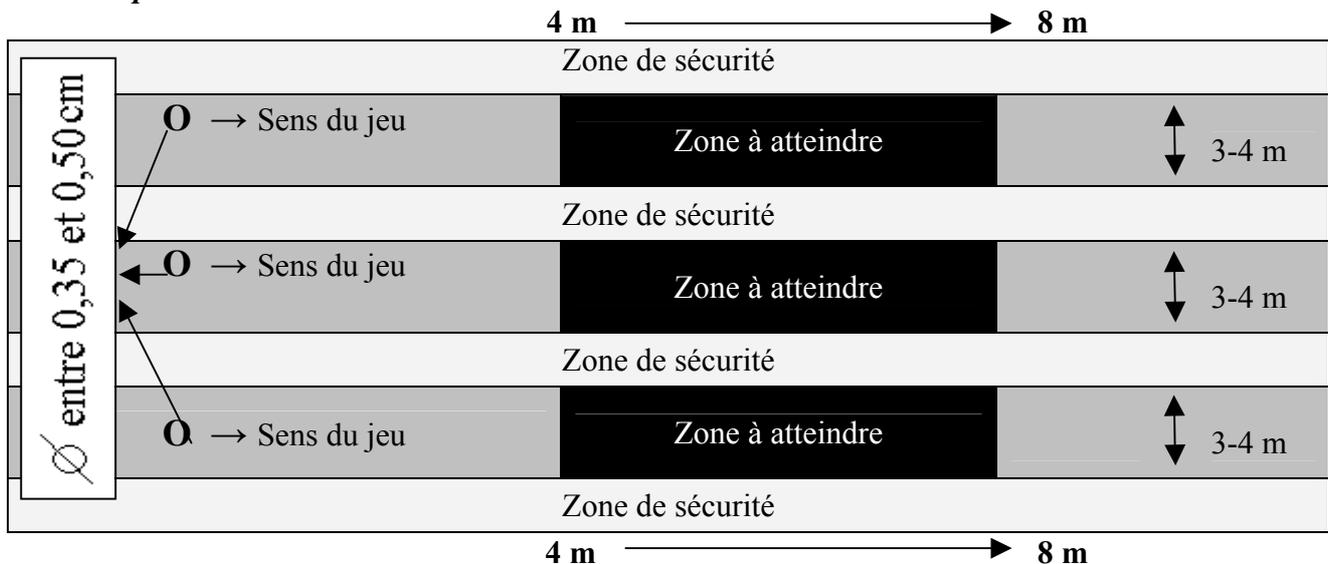
## Appréhender la force du lancer

### Situation 1 : Le lancer du but

#### Objectif :

- ✓ Lancer le but d'un point fixe dans une zone cible (à une distance entre 4 et 8 mètres)

#### Mise en place:



#### Observation :

- ✓ Questionnement des élèves : Le but est-il léger ou lourd ? Faut-il forcer ?

#### Critère de réussite :

- ✓ But dans la zone = 1 point

#### Variante :

- ✓ Modifier la zone cible
- ✓ Faire varier sa distance

### Situation 2 : Le Lancer de la boule

#### Objectif :

- ✓ Lancer la boule d'un point fixe dans une zone-cible (à une distance entre 4 et 8 mètres)

#### Mise en place:

- ✓ Même situation initiale que dans le lancer du but

#### Observations :

- ✓ Comparaison des lancers effectués avec le but et des lancers réalisés avec la boule
- ✓ Questionnement des élèves sur la relation poids/force/distance.

#### Critère de réussite :

- ✓ Boule dans la zone = 1 point

#### Variantes :

- ✓ Mêmes variantes que dans le lancer du but

## Principe de base : Le lancer de la boule s'effectue toujours devant soi.

### **Situation 3 : La boule reste dans le couloir**

#### **Objectif :**

- ✓ Lancer la boule dans une zone axiale, sans qu'elle n'en sorte

#### **Mise en place:**

4 m				6 m				8 m					
Zone de sécurité													
O → Sens du jeu				Zone à 1 point			Zone à 2 points			Largeur		↕ variable	
Zone de sécurité													
O → Sens du jeu				Zone à 1 point			Zone à 2 points			Largeur		↕ variable	
Zone de sécurité													
4 m				6 m				8 m					

#### **Critères de réussite :**

- ✓ La boule sort du couloir entre 4 et 6 m : 1 point
- ✓ La boule sort du couloir entre 6 et 8 m : 2 point.
- ✓ La boule ne sort pas du couloir ou après 8 m : 3 points

#### **Variantes :**

- ✓ Faire évoluer la largeur de la zone
- ✓ Donner une zone à atteindre dans le couloir

### **Situation 4 : Lancer la boule dans une zone choisie**

#### **Objectif :**

- ✓ Lancer en direction d'une zone-cible.

#### **Mise en place:**

4 m				8 m				
Zone de sécurité								
O → Sens du jeu				A			Largeur	↕ variable
				B				
				C				
Zone de sécurité								
O → Sens du jeu				A			Largeur	↕ variable
				B				
				C				
Zone de sécurité								
4 m				8 m				

#### **Critère de réussite :**

- ✓ 1 point pour toute boule envoyée dans la zone annoncée par l'élève qui doit changer de zone à chaque lancer

#### **Variante :**

- ✓ Augmenter ou réduire la taille des zones cibles

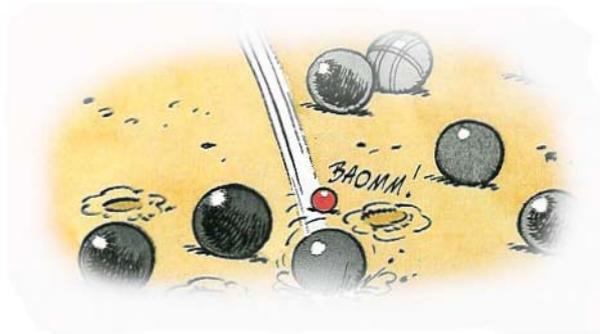
## Organisation ludique

Pour chacune des situations précitées, on peut dans un second temps organiser sous forme compétitive et ludique une compétition entre les différents groupes d'élèves.

Chaque enfant lance 4 buts ou boules successivement et à chaque réussite l'enfant marque :

- ✓ 1 point dans la situation 1, si le but va dans la zone ;
- ✓ 1 point dans la situation 2, si la boule va dans la zone ;
- ✓ 1 point dans la situation 3, si la boule sort du couloir entre 4 et 6 m
- ✓ 2 points dans la situation 3 si la boule sort du couloir entre 6 et 8 m
- ✓ 3 points dans la situation 3, si la boule ne sort pas ou après 8 m
- ✓ 1 point dans la situation 4, si la boule envoyée va dans la zone annoncée par l'élève

Les performances de chaque enfant du groupe sont additionnées et ce total est comparé avec celui des autres groupes.



# Situation de référence

**Tâche :**

✓ Partie de pétanque par équipes de 3 joueurs plus un arbitre ou 2 joueurs plus un arbitre, suivant l'effectif.

**Organisation :**

✓ 4 équipes sur le même jeu : 2 jouent, 2 observent (chaque observateur a un joueur ou un arbitre en charge)

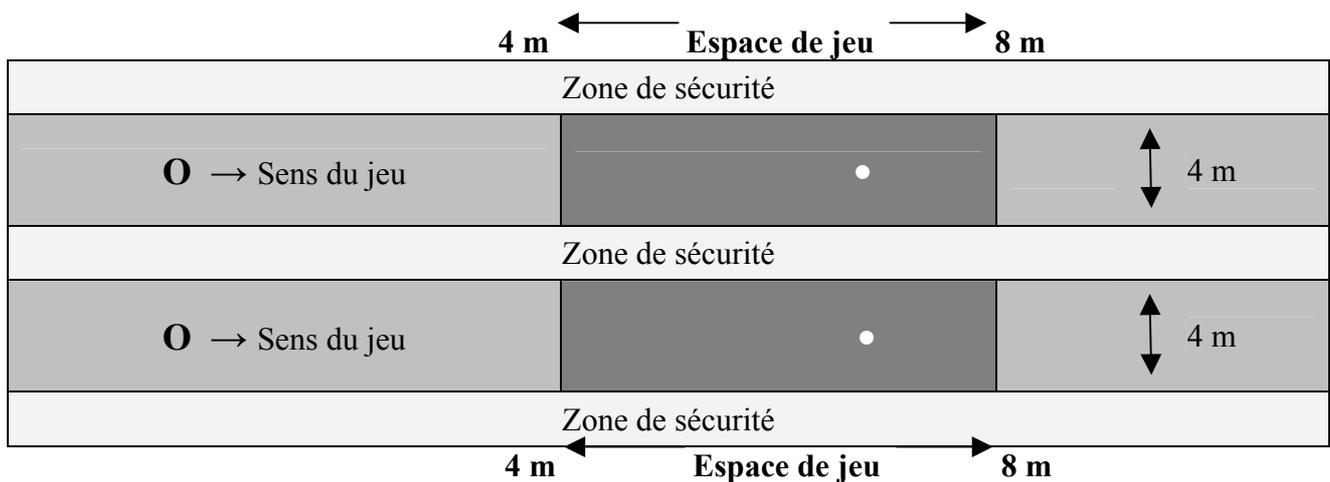
✓ 4 x 3 mènes (équipes de 4 élèves : tripléte plus un arbitre) ou 3 x 3 mènes (équipes de 3 élèves : doublette plus un arbitre), avec rotation de l'arbitre dans chaque équipe au bout de 3 mènes jouées

A la fin de la partie, chaque joueur aura joué 9 mènes et arbitré 3 mènes (équipes de 4 élèves) ou joué 6 mènes et arbitré 3 mènes (équipes de 3 élèves).

**Buts de la tâche :**

- ✓ Pour le joueur : gagner la partie
- ✓ Pour les arbitres : organiser et faire respecter le jeu (voir règles)
- ✓ Pour les observateurs : renseigner la grille d'observation

**Mise en place de la situation :**



**Consignes :**

- ✓ Le but est lancé dans le couloir entre 4 et 8 mètres (4 à 8 m du « rond »).
- ✓ Les boules et le but seront marqués avant toute mesure :



- ✓ Les 2 arbitres (1 de chaque équipe) sont souverains dans leur décision.

# Grille d'observateur

**Joueur :**

**Observateur :**

**Date :**

## Grille pour observer une Triplette

	1ère boule jouée	2ème boule jouée
1ère mène		
2ème mène		
3ème mène		
4ème mène		
5ème mène		
6ème mène		
7ème mène		
8ème mène		
9ème mène		

$X_T$  = boule réussie au tir,  $X_P$  = boule réussie au point,  $O_T$  = boule non réussie au tir,  $O_P$  = boule non réussie au tir

## Grille pour observer une Doublette

	1ère boule jouée	2ème boule jouée	3ème boule jouée
1ère mène			
2ème mène			
3ème mène			
4ème mène			
5ème mène			
6ème mène			

$X_T$  = boule réussie au tir,  $X_P$  = boule réussie au point,  $O_T$  = boule non réussie au tir,  $O_P$  = boule non réussie au tir

## TOTAUX

Nombre de...			
X =		O =	
$X_T =$	$X_P =$	$O_T =$	$O_P =$

# Pour apprendre à pointer

## Le glissé

Action consistant à rapprocher la boule le plus près possible du but en la faisant rouler au raz du sol. Cette technique est la plus simple mais la plus aléatoire (gravier, boule devant...)

### **Situation 1 : La zone-cible**

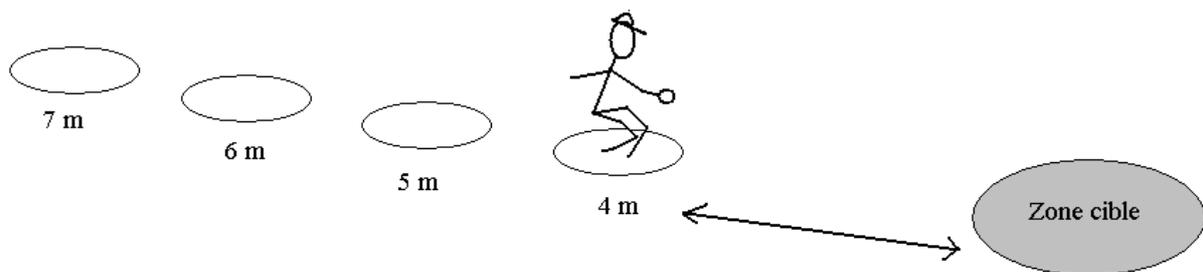
#### **Objectif :**

- ✓ Atteindre une zone en faisant rouler la boule

#### **But :**

- ✓ Faire rouler la boule dans la zone-cible

#### **Mise en place :**



#### **Critère de réussite :**

- ✓ Placer la boule dans la zone-cible

#### **Variantes :**

- ✓ Agrandir ou réduire la zone-cible
- ✓ Reculer à chaque essai réussi
- ✓ Attribuer des points à chaque lancer réussi (1 point à 4 m, 2 points à 5 m, 3 points à 6 m...)

## Situation 2 : Le jeu de la cible par équipe

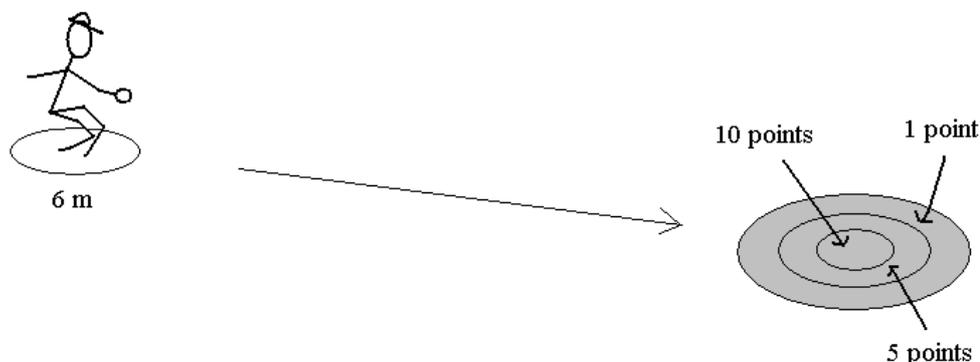
### Objectif :

- ✓ Atteindre une zone précise en faisant rouler la boule

### But :

- ✓ Faire rouler la boule au plus proche du cœur de la cible

### Mise en place :



Les joueurs de l'équipe 1 jouent chacun une boule et les points sont comptabilisés. Les joueurs de l'équipe 2 font de même.

### Critères de réussite :

- ✓ Se rapprocher le plus possible du centre de la cible
- ✓ Apporter le plus grand nombre de points à son équipe
- ✓ Gagner

### Variantes :

- ✓ Agrandir ou réduire les zones-cibles
- ✓ Varier la distance entre 4 et 8 mètres
- ✓ Imposer une zone pour la donnée

## Situation 3 : Le jeu du tunnel

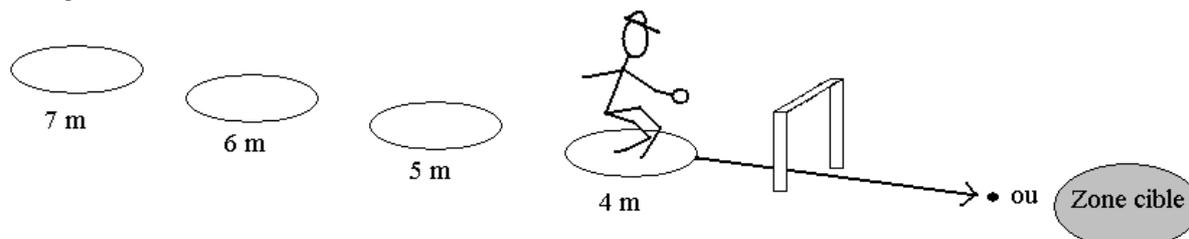
### Objectif :

- ✓ Atteindre une zone ou approcher le but en donnant à la boule une trajectoire à raz du sol

### But :

✓ Faire rouler la boule pour approcher l'objectif (but ou zone-cible) en passant sous « le tunnel » à partir d'un rond de plus en plus éloigné

### Mise en place :



### Critère de réussite :

- ✓ Passer dans le tunnel

### Variantes :

- ✓ Agrandir ou réduire la zone-cible
- ✓ Agrandir ou réduire la largeur du tunnel

### Situation 4 : Le jeu de l'échelle

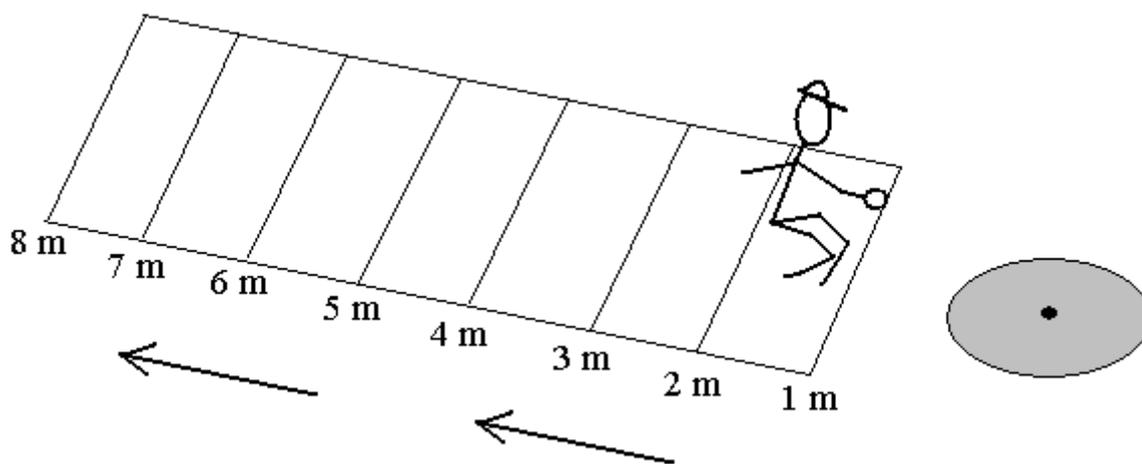
#### Objectif :

- ✓ Atteindre la zone pour se rapprocher du but en faisant rouler la boule

#### But :

- ✓ Faire rouler la boule pour l'envoyer dans la zone au plus proche du but

#### Mise en place :



Chaque joueur joue deux boules. Si l'une au moins atteint la zone du but, il pourra reculer d'un mètre et poursuivre.

#### Critère de réussite :

- ✓ Atteindre la zone du but

#### Variantes :

- ✓ Agrandir ou réduire la zone-cible
- ✓ Les deux boules doivent atteindre la zone du but pour reculer
- ✓ Jouer en équipe

## La portée

Action consistant à envoyer sa boule haute et assez près du but pour qu'elle roule peu après l'impact avec le sol. Cette technique est plus difficile que le glissé.

### **Situation 5 : La rivière**

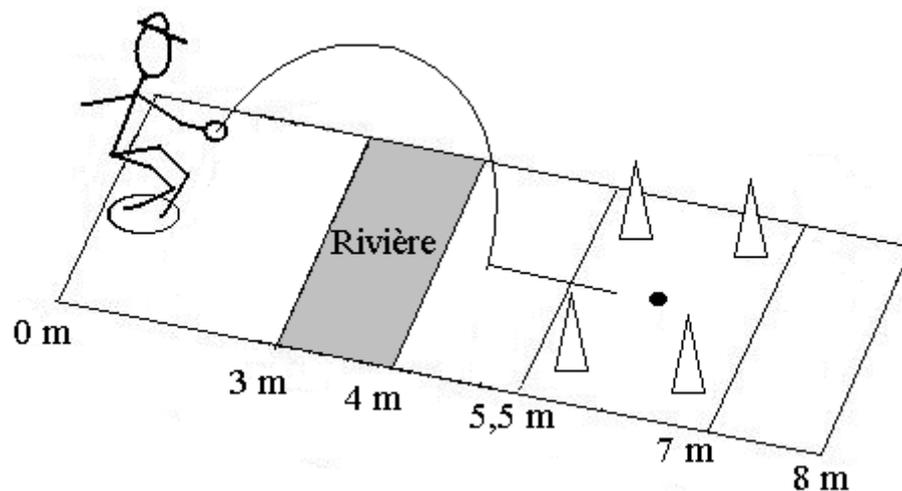
#### **Objectif :**

- ✓ Approcher la boule du but en faisant une portée

#### **But :**

- ✓ Envoyer la boule dans une zone située au-delà d'une rivière

#### **Mise en place :**



#### **Critère de réussite :**

- ✓ Placer la boule à l'intérieur de la zone formée par les cônes en évitant la rivière

#### **Variantes :**

- ✓ Agrandir ou réduire la zone-cible
- ✓ Rapprocher ou éloigner la zone-cible
- ✓ Rapprocher ou éloigner la rivière

## Situation 6 : Le jeu des cuvettes (par équipe ou individuel)

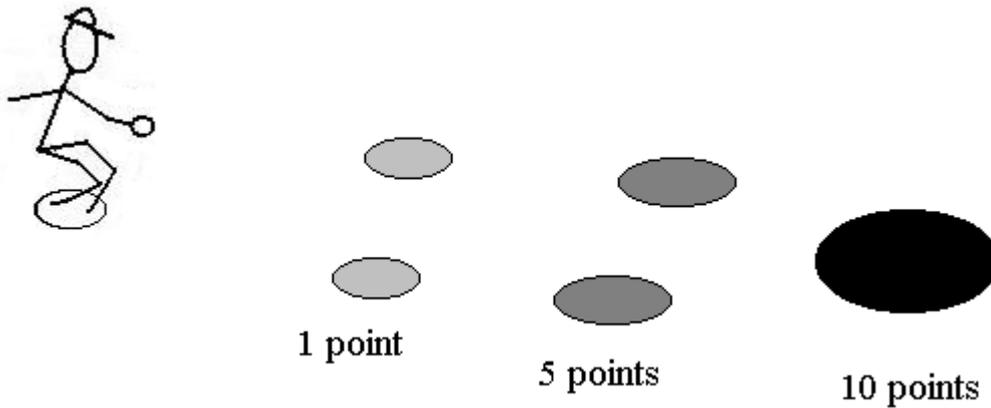
### Objectif :

- ✓ Réaliser une portée pour atteindre une zone-cible (donnée)

### But :

- ✓ Faire tomber la boule en portée dans une zone

### Mise en place :



Les cuvettes sont tracées au sol. Il s'agit de tomber dans la cuvette par la portée et non de rester dans celle-ci.

### Critères de réussite :

- ✓ La boule doit tomber dans les cuvettes
- ✓ Faire le maximum de points
- ✓ Gagner

### Variantes :

- ✓ Agrandir ou réduire les zones-cibles
- ✓ Rapprocher ou éloigner les zones-cibles
- ✓ Modifier l'attribution des points

## Situation 7 : La portée obligée

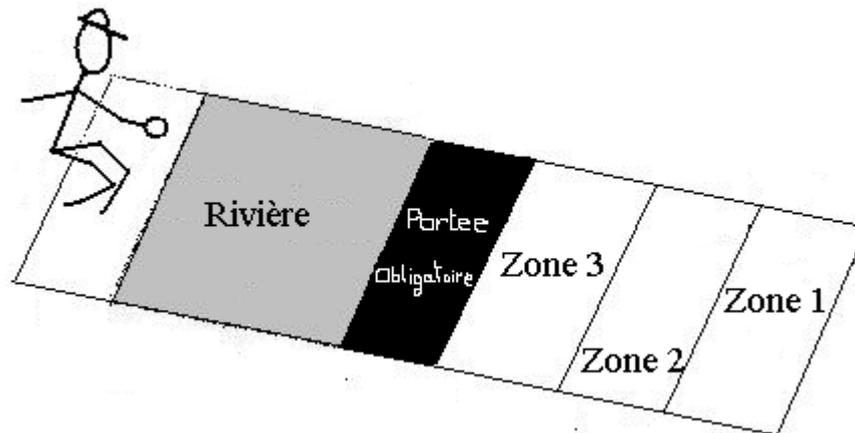
### Objectif :

- ✓ Envoyer la boule dans une zone cible par-dessus une zone interdite

### But :

- ✓ Envoyer la boule pour la faire tomber dans une zone déterminée pour atteindre une zone cible plus ou moins éloignée

### Mise en place :



Chacun joue à tour de rôle une boule :

- ✓ portée pour atteindre la Zone 1 (portée basse). Si réussite = 1 point.
- ✓ Puis, portée pour atteindre la Zone 2 (portée plus haute). Si réussite = 2 points.
- ✓ enfin, portée pour atteindre la Zone 3 (portée haute). Si réussite = 3 points.

### Critères de réussite :

- ✓ La boule est envoyée par-dessus la rivière.
- ✓ La boule tombe dans la zone de portée obligatoire.
- ✓ La boule s'arrête dans la zone souhaitée.

### Variantes :

- ✓ Agrandir ou réduire la rivière
- ✓ Rapprocher ou éloigner la zone de portée obligatoire
- ✓ Agrandir ou réduire les zones-cibles
- ✓ Rajouter des zones
- ✓ Modifier l'attribution des points par zone

# Pour apprendre à tirer

## Situation 1 : La zone et la cible

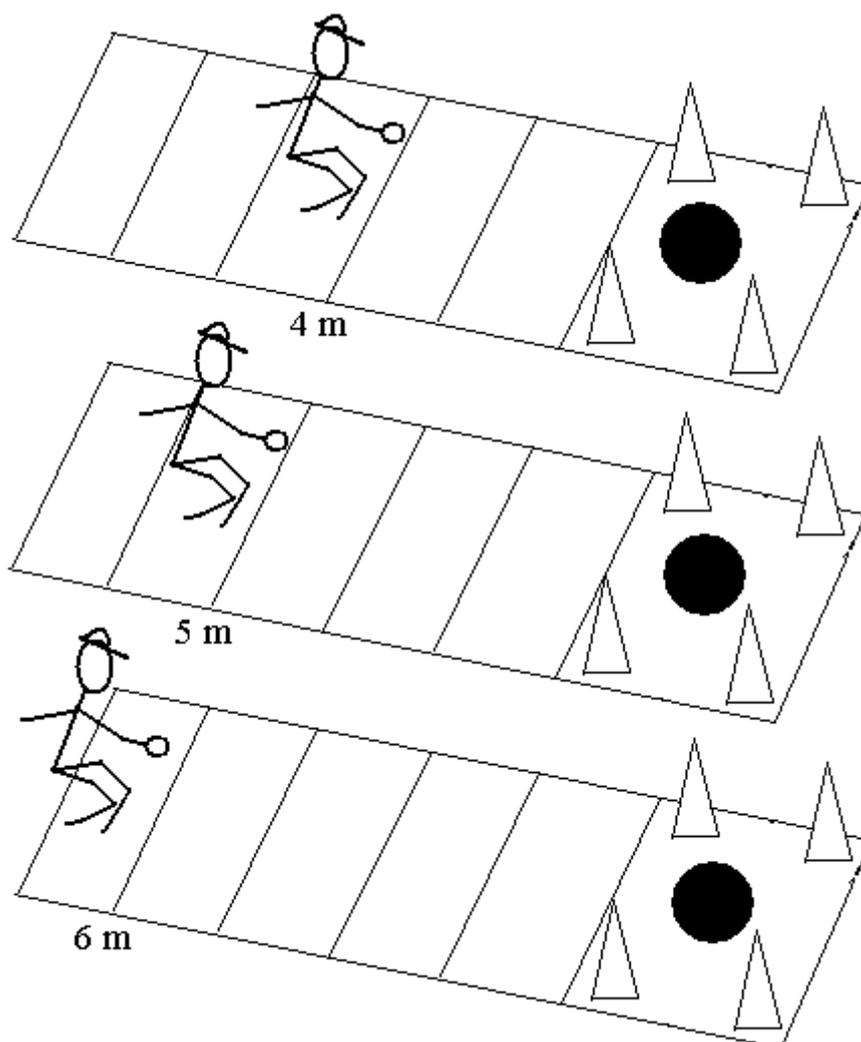
### Objectifs :

- ✓ Atteindre la cible :
  1. sans contrainte technique particulière
  2. à « la rafle »
  3. « plein fer »

### But :

- ✓ Avec la boule, faire sortir le ballon de la zone

### Mise en place :



### Critères de réussite :

- ✓ 1 point (au tir plein fer) si la boule atteint la zone mais pas le ballon
- ✓ 2 points si le ballon est touché mais ne sort pas de la zone
- ✓ 3 points si le ballon sort de la zone

### Variantes :

- ✓ Le ballon peut être remplacé par un plot, une balle, une boule (cible de plus en plus petite)
- ✓ Agrandir ou réduire la taille de la zone
- ✓ L'élève recule sur une aire de lancer plus éloignée quand sur 3 boules tirées, 2 au moins ont atteint la cible.

## Situation 2 : Les cibles multiples

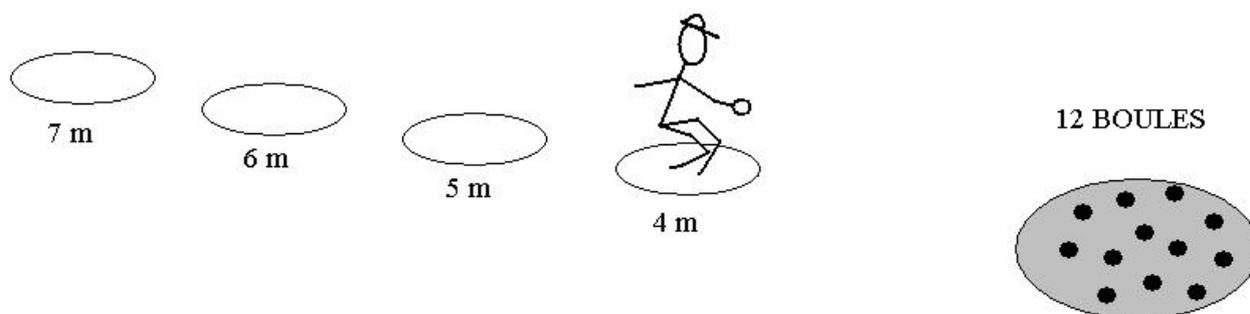
### Objectifs :

- ✓ Atteindre des cibles en faisant preuve de plus en plus de précision :
  1. sans contrainte technique particulière
  2. à « la rafle »
  3. « plein fer »
  4. en adaptant la technique de tir à la situation de jeu et au terrain.

### But :

- ✓ Par équipe de 4 joueurs (chacun lance 2 boules), faire sortir toutes les boules du cercle

### Mise en place :



Jouer 4 séries avec 1 rotation des élèves dans l'ordre de tir

### Critères de réussite :

- ✓ Nombre de boules sorties du cercle  
ou
- ✓ 1 point par boule sortie du cercle ou par boule non jouée (si le cercle a été vidé avec moins de 8 boules)

### Variantes :

- ✓ Nombre de boules dans le cercle
- ✓ Taille du cercle
- ✓ Distance : quand un groupe d'élèves sort au moins 3 fois 10 boules sur 12 au cours des 4 séries, il recule d'1 mètre.
- ✓ Sans limiter le nombre de boules tirées, sortir toutes les boules du cercle

### Situation 3 : Le jeu de l'échelle

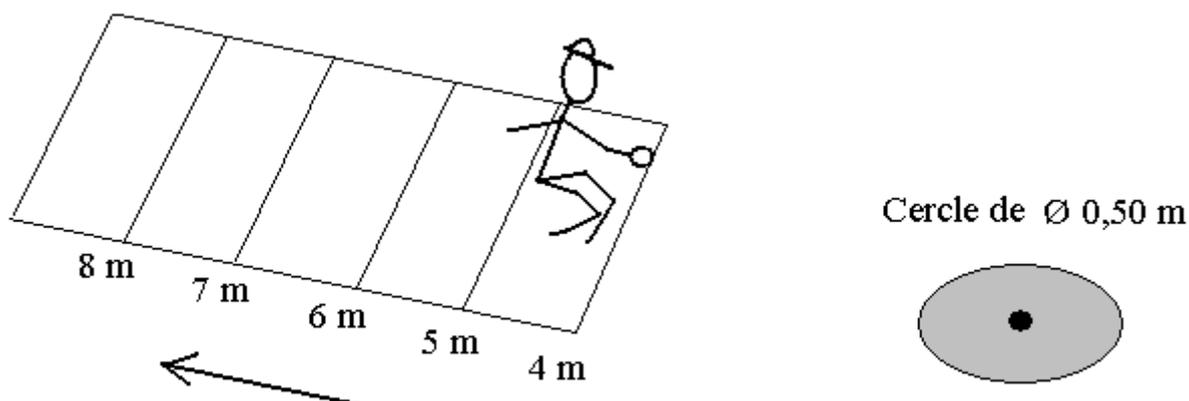
#### Objectif :

- ✓ Atteindre une cible à la rafle et plein fer

#### But :

- ✓ Toucher la boule à partir d'une aire de tir de plus en plus éloignée en utilisant les 2 techniques de tir

#### Mise en place :



Chaque joueur tire 3 boules. Pour reculer d'un « barreau », il doit toucher la boule-cible une fois à la rafle et une fois au fer.

NB : Quand la boule lancée tombe dans le cercle avant de toucher la cible, le tir est considéré « au fer »

#### Critère de réussite :

- ✓ Progression dans l'échelle de distance

#### Variantes :

- ✓ Nombre de boules disponibles pour tirer
- ✓ Nombre de boules-cibles et annonce préalable de la boule visée

## Situation 4 : Le tir aveugle

### REGLES DE SECURITE

- ✓ Les élèves doivent toujours se tenir derrière le lanceur.
- ✓ Lâcher la boule avant que le bras ne remonte trop haut

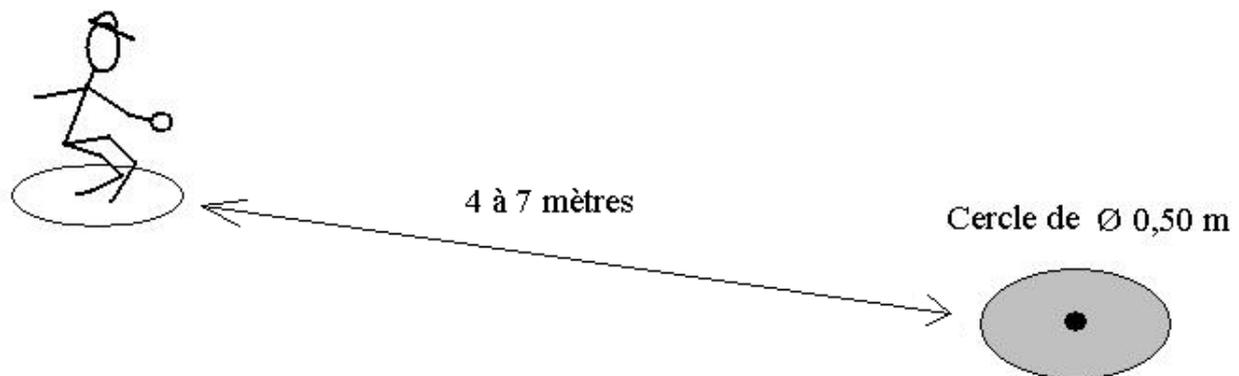
### Objectif :

- ✓ Atteindre une cible après mémorisation de l'emplacement de celle-ci

### But :

- ✓ Atteindre une zone ou, au mieux, toucher la boule-cible les yeux fermés après un temps de concentration et de visée préalable

### Mise en place :



**NB : Les ateliers doivent être bien écartés et on ne va ramasser les boules que lorsque les élèves de tous les ateliers ont fini de tirer.**

### Critères de réussite :

- ✓ 1 point par boule atteignant la zone
- ✓ 5 points par boule touchant la boule-cible mais ne la sortant pas de la zone
- ✓ 10 points par boule sortant la boule-cible de la zone
- ✓ Sur 3 boules tirées, on ne comptabilise que le meilleur résultat.

### Variantes :

- ✓ La distance de la boule cible
- ✓ Le nombre de boules à disposition pour tirer

# Pour développer les rôles, la tactique et la stratégie

## Situation 1 : Les rôles

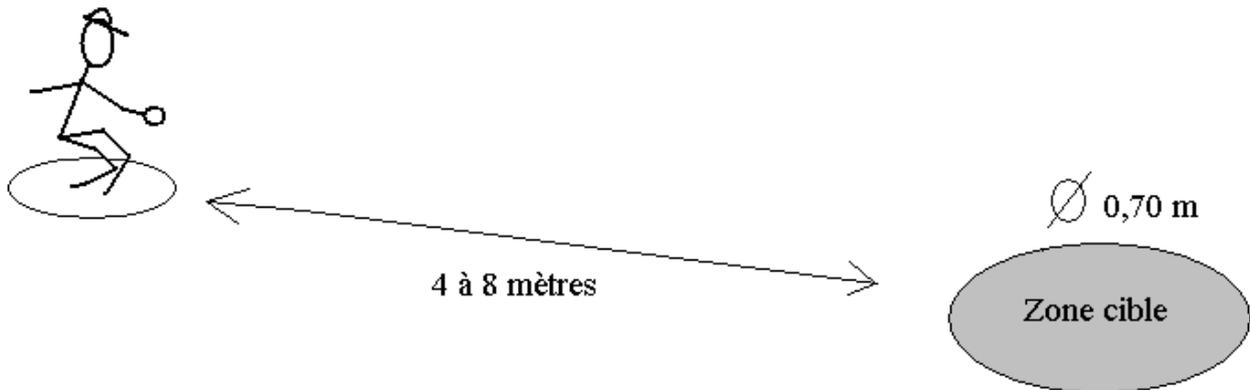
### Objectif :

- ✓ Assumer un rôle imposé (pointeur ou tireur)

### Buts :

- ✓ Le pointeur doit atteindre la cible avec ses 2 boules.
- ✓ Le tireur doit faire sortir de la cible les boules du pointeur.

### Mise en place :



Chaque joueur lance successivement toutes ses boules (le pointeur, puis le tireur).

Si le pointeur ne parvient pas à atteindre la cible avec aucune de ses 2 boules, on reprend la situation avec les mêmes rôles.

Les rôles sont inversés après chaque situation.

### Critères de réussite :

- ✓ Le pointeur marque 1 point par boule atteignant la cible.
- ✓ Le tireur marque 1 point quand il fait sortir 1 boule de la cible.

### Variantes :

- ✓ La distance cercle-zone cible
- ✓ Le nombre de boules lancées par joueur
- ✓ La taille de la zone-cible
- ✓ Imposer la technique de point (glissé, porté,...) et la technique de tir (à la rafle, au fer)

## Situation 2 : La stratégie

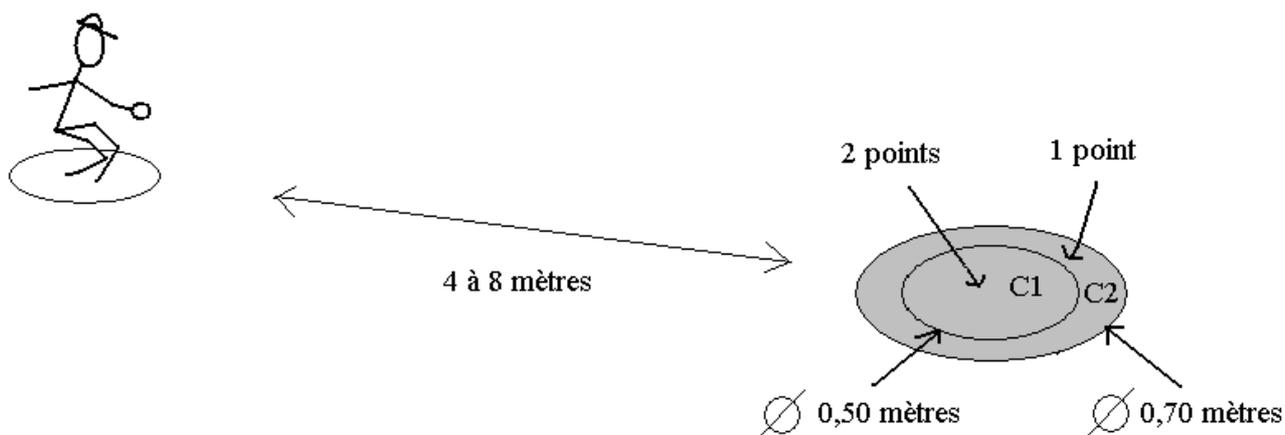
### Objectif :

- ✓ Assumer un rôle différent en fonction des boules jouées par l'adversaire

### But :

- ✓ Etre plus efficace que l'adversaire en marquant plus de point que lui

### Mise en place :



Les boules sont jouées alternativement.

Le premier joueur pointe.

- ✓ S'il atteint la cible 1 (C1), le 2<sup>ème</sup> tire.
- ✓ S'il atteint la cible 2 (C2), le 2<sup>ème</sup> tire ou pointe.
- ✓ S'il n'atteint aucune des deux cibles, le 2<sup>ème</sup> pointe.
- ✓ Ainsi de suite.

### Critères de réussite :

- ✓ A la fin de la partie, chaque boule restée dans une des deux cibles rapporte le nombre de points correspondant.
- ✓ L'élève qui a le plus grand nombre de points est celui qui remporte la partie.

### Variantes :

- ✓ Distance cercle-cible.
- ✓ Le nombre de boules mis à disposition
- ✓ La dimension de la cible

### Situation 3 : La tactique

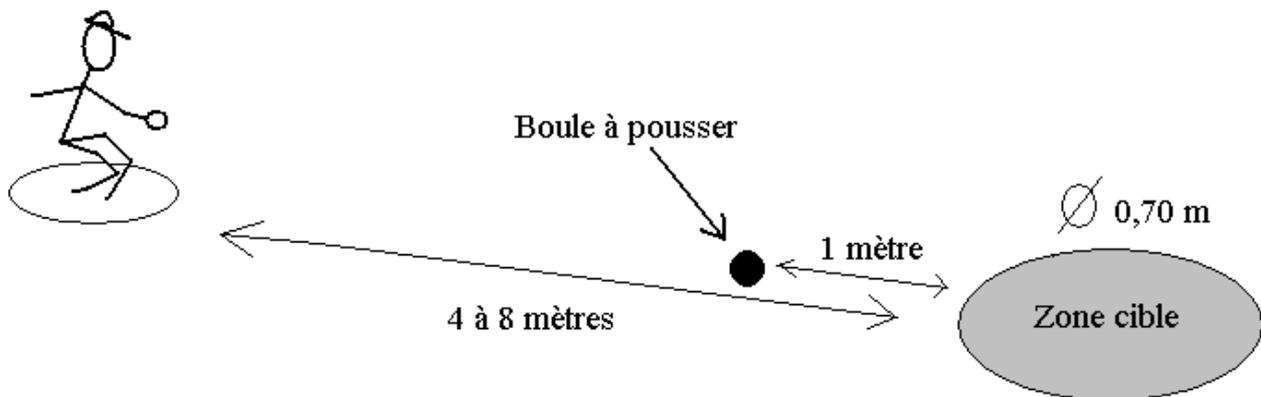
#### Objectif :

- ✓ Pousser une boule pour marquer ou rajouter 2 points

#### But :

- ✓ Faire entrer la boule-but dans la cible et, au mieux, la boule-but et la boule jouée.

#### Mise en place :



Chaque joueur doit jouer au moins 2 boules.

Après chaque lancer, la boule-but est remise en place, si elle a été touchée.

#### Critère de réussite :

- ✓ Chaque boule entrant dans la cible rapporte 1 point.

#### Variantes :

- ✓ Distance cercle/boule-but.
- ✓ Dimension de la cible
- ✓ Distance boule-but/cible
- ✓ Imposer une technique : en glissé, en portée...

### Situation 4 : La partie

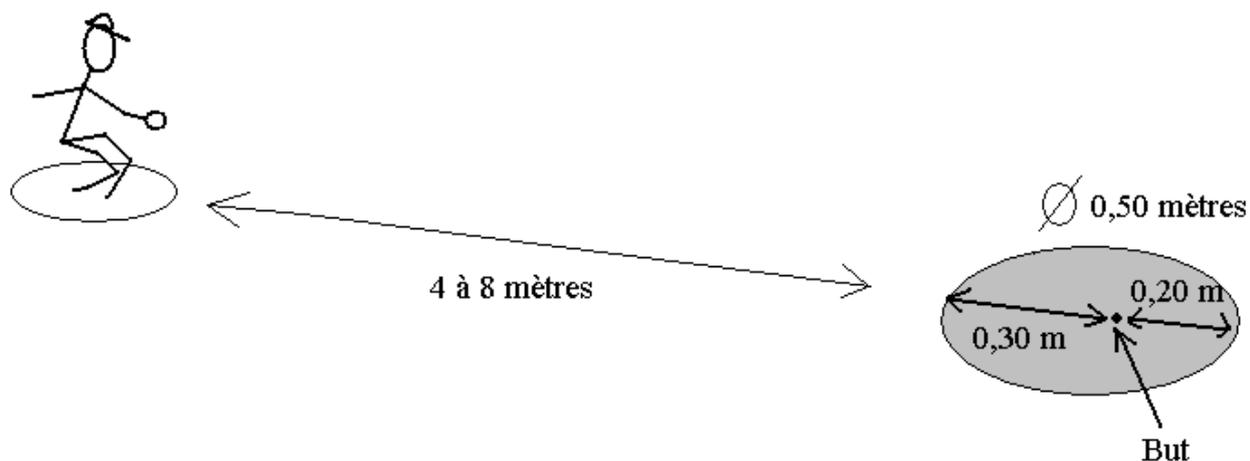
#### Objectif :

- ✓ Gagner la partie en assumant les 2 rôles en fonction du jeu

#### But :

- ✓ Etre plus efficace que l'adversaire pour atteindre le score de 13 points avant lui

#### Mise en place :



- ✓ La partie se joue en tête à tête et chaque joueur dispose de 3 boules.
- ✓ Si l'adversaire place une boule dans le cercle du but, l'élève doit tirer au moins une boule, sauf si c'est la dernière.
- ✓ Auto-arbitrage.

#### Critère de réussite :

- ✓ Marquer un maximum de points

#### Variante :

- ✓ La distance de jeu

## **Situation 5 : La tactique**

### **Objectif :**

- ✓ Définir une stratégie pour marquer le plus de points possible au cours d'une mène

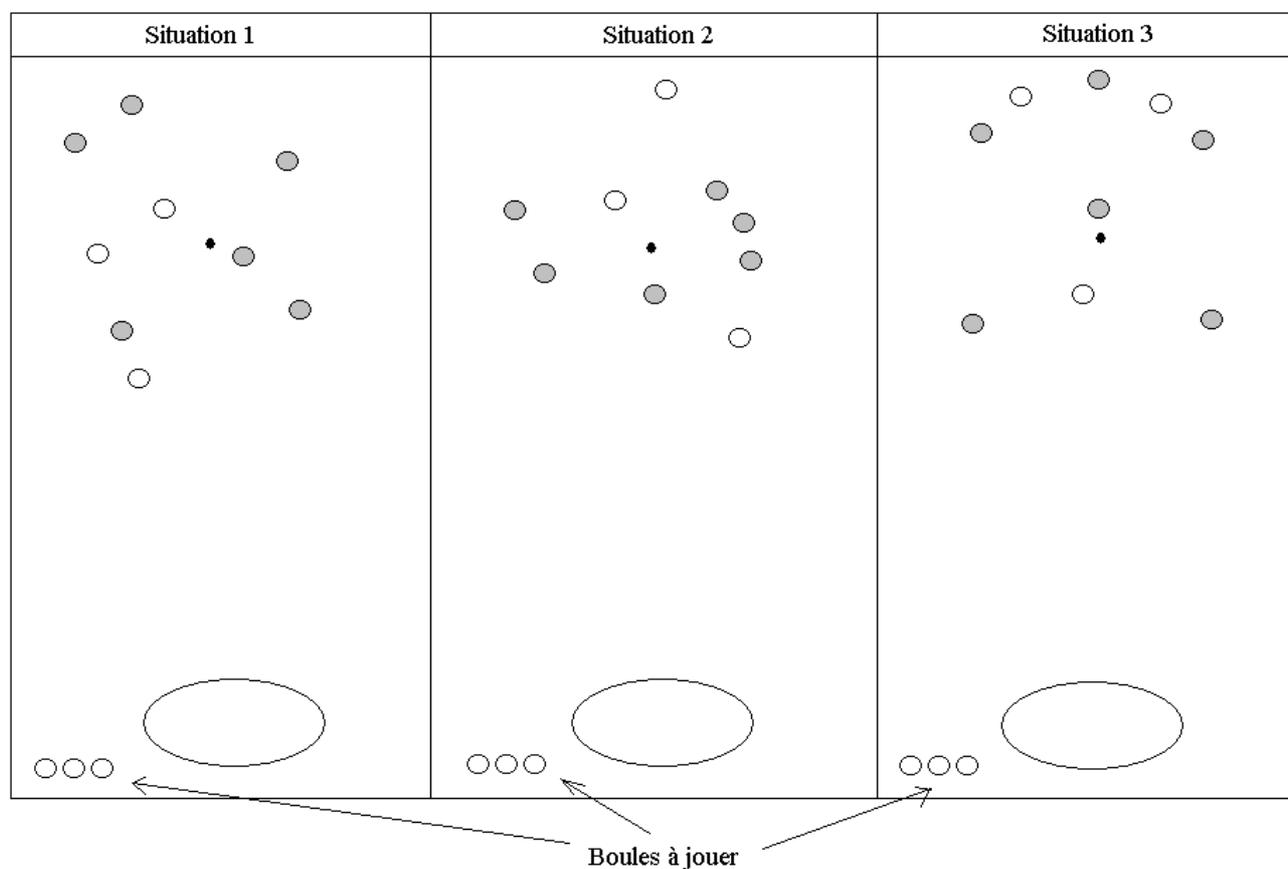
### **But :**

- ✓ Démarquer l'adversaire pour prendre le point et ensuite essayer d'en rajouter

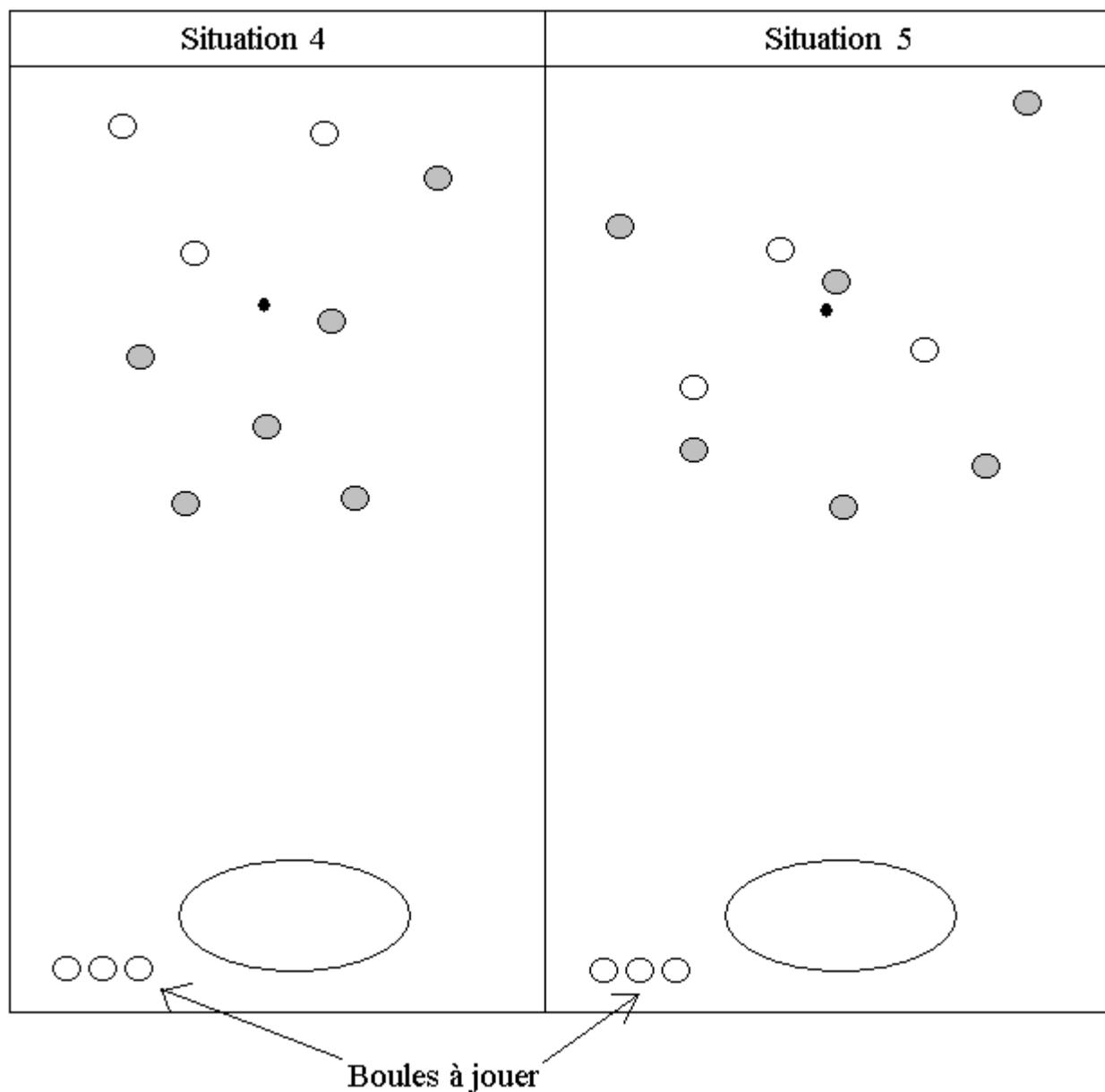
### **Mise en place :**

- ✓ Les adversaires ont le point mais n'ont plus de boules.
- ✓ Equipe de 4 (3 joueurs avec 1 boule et un arbitre par équipe)
- ✓ L'équipe définit une stratégie ainsi que le nombre de points marqués envisagés sur la mène et l'annonce à l'arbitre.

**3 situations simples, où on tente de démarquer l'adversaire pour prendre le point et ensuite essayer d'en ajouter :**



**3 situations plus complexes où on peut marquer plusieurs points tout en jouant une boule :**



**Critères de réussite :**

- ✓ Emporter la mène
- ✓ Marquer plusieurs points
- ✓ Réaliser la stratégie annoncée

# Construire une séance

## MISE EN TRAIN :

- ✓ Transporter et mettre en place le matériel
- ✓ Se remettre en contexte d'apprentissage par **des situations mises en œuvres lors de l'entrée dans l'activité ou lors de la (ou des) séance(s) précédente(s)**

## SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :

Mettre en place **plusieurs ateliers** comportant :

- ✓ une situation identique et que l'on fait évoluer en fonction du niveau et des progrès du groupe  
ou
- ✓ des situations différentes en fonction des niveaux et des besoins des différents groupes de la classe  
ou
- ✓ des situations différentes auxquelles chaque groupe de la classe, dans le cadre d'une rotation, sera confronté en fonction de son niveau et de ses besoins

## JEU ou SITUATION DE REFERENCE :

Mettre en place :

- ✓ **une ou des situations de jeu,**  
ou
- ✓ **la situation de référence** (voir « Construire un module d'apprentissage »)

## FIN DE SEANCE :

- ✓ Analyser les performances réalisées pour prévoir éventuellement le contenu des ateliers de la séance prochaine
- ✓ Ramasser, transporter et ranger le matériel

Selon les convictions, les habitudes de pratique des uns et des autres, les deux parties constituant le corps de la séance peuvent être inversées. En effet, la situation de référence peut également être mise en œuvre juste après la mise en train afin de (re)mettre en évidence les apprentissages à réaliser et à déterminer les situations d'apprentissage organisées, dans un second temps, dans le cadre d'ateliers.

Néanmoins, quel que soit le déroulement, il est toujours bon de **finir la séance par une situation de jeu.**

# La rencontre de pétanque USEP

## Le règlement de la partie

### ***Equipe de 3 joueurs (triplette)***

- ✓ Les triplettes sont constituées avant la rencontre, mais leur composition est libre. En effet, le résultat final de la rencontre correspond à l'addition des scores obtenus au cours de toutes les parties.

### ***Chaque joueur dispose de 2 boules.***

- ✓ Les boules sont toutes de même nature, en métal, de 72 mm de diamètre.

### ***La partie se joue au temps.***

- ✓ De 15 à 30 minutes, suivant le nombre de triplettes par association.
- ✓ Une mène commencée (lorsque la première boule a été jouée) sera néanmoins terminée.
- ✓ Le score à la fin du temps ou de la mène entamée est le score de la partie. Il s'additionne par association au score des autres parties de la rencontre.

### ***Distance***

- ✓ Le but est lancé à une distance comprise entre 4 et 8 m, mesurée à partir du bord le plus rapproché du cercle.
- ✓ Il doit être à 1 mètre minimum de tout obstacle.
- ✓ Les joueurs tirent au sort l'équipe qui lance le but à la première mène.
- ✓ A partir de la fin de la première mène, c'est l'équipe qui a marqué qui lance le but, de l'endroit où il était à la mène précédente.
- ✓ Une équipe a trois jets consécutifs pour lancer le but à distance réglementaire. Si elle n'y parvient pas, l'équipe adverse a à son tour 3 jets possibles. Si elle n'y parvient pas, l'arbitre pose le but au sol, dans les limites réglementaires.
- ✓ Si le but est déplacé accidentellement en cours de mène, il est remis à sa place primitive. S'il est déplacé par une boule au cours de jeu, il est laissé à sa nouvelle place.

### **Le terrain n'est pas standardisé.**

- ✓ La partie se joue sur le terrain affecté par les organisateurs quel que soit sa nature, sa déclivité, etc.
- ✓ Après avoir lancé le but, il est interdit aux joueurs de supprimer, déplacer, ou écraser un obstacle quelconque (pierre, sable, feuille...) se trouvant sur l'aire de jeu.

### **Le jeu**

- ✓ Les joueurs lancent les boules les pieds à l'intérieur d'un cercle ("le rond") de 35 à 50 cm de diamètre, et distant d'au moins 1 m de tout obstacle.
- ✓ Au début d'un mène, c'est l'équipe qui a lancé le but qui joue la première. L'équipe adverse joue ensuite.
- ✓ Au cours de la mène, c'est l'équipe qui n'a pas le point (dont une boule n'est pas la plus proche du but) qui doit jouer, jusqu'à la reprise du point ou à l'épuisement des boules à jouer. C'est alors à l'équipe adverse de jouer, dans les mêmes conditions.
- ✓ Les joueurs ne peuvent sortir du cercle que lorsque la boule qu'ils jouent a touché le sol.
- ✓ Chaque joueur dispose d'une minute maximum pour jouer sa boule, après l'arrêt du but ou de la boule jouée précédemment.
- ✓ Au cours de la même mène toute boule lancée ne peut être rejouée.

### **La tenue**

- ✓ Patience et courtoisie sont de rigueur envers les adversaires et les partenaires. Les joueurs des deux équipes appelées à se rencontrer se serrent la main au début et à la fin de la partie.
- ✓ Lorsqu'un joueur se prépare et joue sa boule, les adversaires ne doivent rien faire qui puisse le déranger : parler fort, marcher, gesticuler
- ✓ Les adversaires du joueur dans le rond doivent se tenir à une distance d'au moins 2 mètres du rond ou du but.
- ✓ Aucun joueur ne peut arrêter volontairement une boule jouée.
- ✓ Cas de la boule arrêtée accidentellement :
  - ↳ *par un spectateur ou par l'arbitre* : elle est laissée là où elle s'est immobilisée,
  - ↳ *par un partenaire* : elle est nulle et retirée du jeu,
  - ↳ *par un adversaire* : elle est soit rejouée, soit laissée à son point d'immobilisation, au choix du joueur.

### **Mesure et points**

- ✓ La mesure d'un point incombe à l'équipe qui a joué en dernier. Les adversaires ont toujours le droit de mesurer ensuite
- ✓ Lorsque l'arbitre est consulté sa décision est sans appel.
- ✓ Le point est perdu pour une équipe si l'un de ses joueurs, effectuant une mesure, déplace le but ou l'une des boules mesurées.
- ✓ Lorsque deux boules adverses sont à égale distance du but :
  - ↳ c'est à l'équipe qui a joué en dernier de rejouer ;
  - ↳ si les deux équipes ne disposent plus de boules, la mène est nulle et le but est lancé par l'équipe ayant marqué à la dernière mène.
- ✓ A la fin d'une mène, toute boule enlevée avant le décompte des points est nulle.

- ✓ Le nombre de points marqués à la fin d'une mène correspond au nombre de boules plus proches du but que celles de l'adversaire. Ce décompte des points est fait en commun par les deux équipes. Si un litige subsiste, l'arbitre est appelé et tranche.
- ✓ Les points marqués lors de chaque mène sont additionnés à ceux marqués lors des mènes précédentes, jusqu'à la fin du temps de la partie.

## L'arbitrage

- ✓ L'arbitrage se fait prioritairement par les joueurs eux-mêmes, lorsqu'ils sont engagés dans une partie, en tenant compte de toutes les règles signalées ci-dessus. Ce n'est que lorsqu'un litige persiste entre les adversaires qu'un arbitre est appelé.
- ✓ Chaque association doit prévoir, pour chaque temps d'une série simultanée de parties, de 1 à 5 arbitres, suivant le nombre de triplettes engagées dans la série (6 ou 7) et l'effectif de l'association. Les arbitres des deux associations sont numérotés et interviennent à tour de rôle, à l'appel des équipes en jeu.
- ✓ Les arbitres d'une série de parties intègrent ensuite une triplette comme joueurs, les joueurs qu'ils remplacent étant à leur tour arbitres de la série de parties suivantes, et ainsi de suite jusqu'à la dernière série.
- ✓ L'arbitre est appelé principalement pour mesurer un point litigieux. Il doit être entraîné à mesurer, sa décision étant sans appel. Appelé pour d'autres raisons, l'arbitre tranche en se référant au règlement ci-dessus qu'il doit connaître et avoir sur lui. Lorsqu'il ne peut pas trancher, pour une cause non prévue dans ce règlement, il se consulte avec les autres arbitres de la série et les adultes organisateurs.
- ✓ L'arbitre doit faire preuve de la plus grande impartialité dans ses décisions. Les joueurs qui font appel à un arbitre ne doivent exercer sur lui aucune pression et se plier à sa décision sans discussion.
- ✓ Les arbitres, lorsqu'ils ne sont pas appelés, observent le déroulement des parties et n'interviennent que si le comportement des joueurs est contraire à l'esprit du jeu ( gêner les adversaires en train de jouer, perdre volontairement du temps...). Ils appliquent les sanctions prévues.

### **Les sanctions**

1. Boule annulée (sortie du jeu et non rejouable dans la même mène) :
  - ↪ joueur lançant sa boule en dehors du rond,
  - ↪ joueur sortant du rond avant que sa boule n'ait touché le sol,
  - ↪ boule arrêtée ou déplacée par un joueur de la même équipe,
  - ↪ joueur ne jouant pas à son tour ou dépassant son temps pour jouer (1 minute),
  - ↪ joueur "préparant" le terrain avant de jouer,
  - ↪ boule enlevée avant le décompte des points.
2. Une mène de suspension pour le joueur qui :
  - ↪ arrête, détourne, déplace volontairement une boule ou le but au cours d'une mène ;
  - ↪ gêne volontairement un adversaire en train de jouer.

*NB : pendant la mène de suspension, son équipe joue 4 boules contre 6 à l'adversaire.*

3. Exclusion de la partie, et des parties restant à jouer par sa triplète pour un joueur :
- ↳ récidiviste d'une cause entraînant une mène de suspension,
  - ↳ faisant un usage inconséquent de ses boules (les lancer en l'air en dehors du jeu, les jouer vers des joueurs ramassant leurs boules...), menaçant l'intégrité physique des personnes (partenaires ou adversaires) présentes autour du jeu,
  - ↳ proférant des insultes envers les adversaires ou les partenaires, ou les bousculant agressivement.

*NB : toutes les parties restant à jouer par la triplète dont un joueur a été exclu seront jouées avec 4 boules contre 6 à l'adversaire.*

## L'organisation de la rencontre

- ✓ Les associations devant se rencontrer constituent à l'avance un certain nombre de triplettes (6 à 8 triplettes, numérotées de 1 à 6, 7 ou 8), l'effectif d'élèves restant assumant le rôle d'arbitres.
- ✓ Chaque association doit pouvoir désigner au moins 1 arbitre.  
*Exemples :*
  - ↳ effectifs de 19 et 21 : constitution de 6 triplettes (= 18), la première désignant 1 arbitre, la deuxième désignant 3 arbitres ;
  - ↳ effectifs de 20 et 24 : constitution de 6 triplettes par association (= 18), la première désignant 2 arbitres, la deuxième désignant 6 arbitres ;
  - ↳ effectif de 22 et 25 : constitution de 7 triplettes (= 21), la première désignant 1 arbitre, la deuxième désignant 4 arbitres ;
  - ↳ effectifs de 26, 24 et 22 : constitution de 7 triplettes (= 21), la première désignant 5 arbitres, la deuxième désignant 3 arbitres, et la troisième 1 arbitre ;
  - ↳ effectifs de 25 et 27 : constitution de 8 triplettes (= 24), la première désignant 1 arbitre, la deuxième 3 arbitres.
- ✓ Les arbitres de la première série de parties deviennent joueurs dans une triplète, à la place de ceux qui assurent l'arbitrage de la deuxième série et ainsi de suite pour chaque série.
- ✓ Ces remplacements et la désignation des arbitres successifs doivent être prévus par chaque association avant la rencontre.

Ce document a été réalisé par :

- l'inspection académique de l'Aveyron (groupe départemental EPS),
- l'USEP Aveyron (délégué départemental),
- le comité départemental de pétanque et jeu provençal de l'Aveyron (conseiller technique départemental).

Ce document est très largement inspiré d'un document produit par l'USEP Alpes Maritimes et Bouches du Rhône. Qu'elles soient ici vivement remerciées de l'autorisation qu'elles nous ont donnée afin de nous permettre de reprendre le fruit de leur excellent travail !

Les rédacteurs