

PÉTANQUE

Défiche 1

TOP AS N°78

PROMOTION

Composition d'équipe	Équipes collèges, lycées = 3 joueurs (mixité obligatoire) Equipes sport partagé = 3 joueurs mixité conseillée Nombre d'équipes illimité
Jeune Organisateur	Aident au traçage des cercles / veillent à la sécurité et au respect des règles sanitaires.
Jeune Arbitre	Organise / juge le combiné et note les scores sur la feuille de score.
Jeune Coach – Jeune Capitaine	Conseille ses coéquipiers, les motive.
Jeune Reporter	Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.
Chiffres « clés » du TOP AS UNSS N°78	Nombre d'élèves participant au TOP AS 79 et 80 PETANQUE % / nombre d'élèves scolarisés. Saisie sur OPUSS

PÉTANQUE

Défiche 2

TOP AS N°79

ETABLISSEMENT / EXCELLENCE

Composition d'équipe

Équipes collèges, lycées = 3 joueurs (mixité obligatoire)
Nombre d'équipes illimité mais une seule (la mieux classée) comptera dans le classement général.

Jeune Organisateur

Aident au traçage des cercles / veillent à la sécurité et au respect des règles sanitaires.

Jeune Arbitre

Organise / juge le combiné et note les scores sur la feuille de score.

Jeune Coach – Jeune Capitaine

Conseille ses coéquipiers, les motive.

Chiffres « clés » du TOP AS UNSS N°78

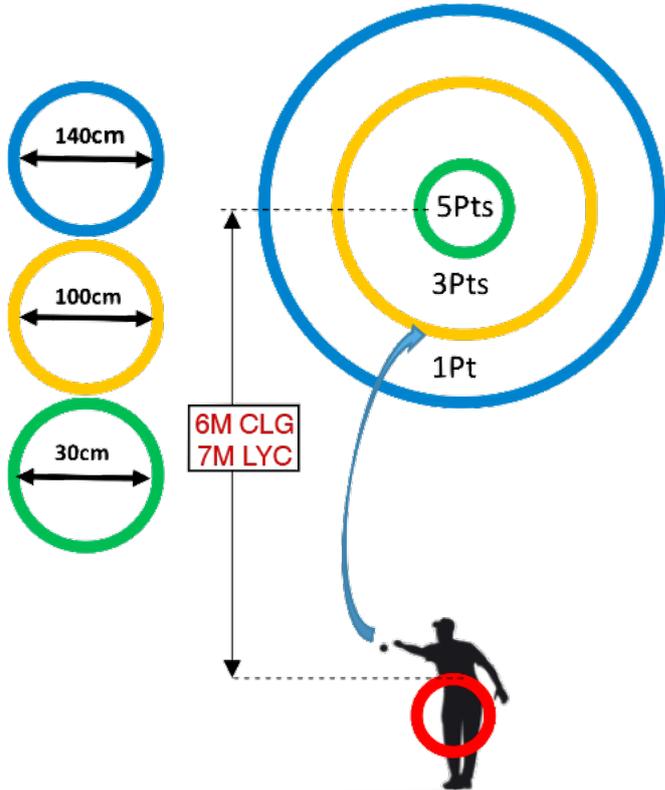


Utilisation de l'appli TROPHEE DES AS PETANQUE
OBLIGATOIRE. Un classement national sera établi par le nombre de points cumulés sur l'ensemble des 2 épreuves. (Combiné + Triplette). Ce classement national attribuera un certain nombre de points à l'AS.

Application :

<https://pastoral-chickens-9333.glideapp.io/>

EPREUVE 1 du TOP AS N° 79 = COMBINÉ

<p>Illustration</p> 	<p>Dispositif</p> <p>3 cercles dont le centre est placé à 6 m en collège et 7m pour les lycées du bord du cercle rouge</p> <ul style="list-style-type: none">- La zone bleue = 1 pt.- La zone orange = 3 pts.- La zone verte = 5 pts. <p>Déroulement</p> <p>Équipe composée de 3 joueurs A / B / C.</p> <p>Le combiné Tir / Point se déroule en 3 temps :</p> <ul style="list-style-type: none">- Temps 1 = A pointe / B tire / C compte.- Temps 2 = B pointe / C tire / A compte.- Temps 3 = C pointe / A tire / B compte. <p>Au total des 3 temps il y aura 12 boules jouées.</p>
	<p>Pointeur</p> <ul style="list-style-type: none">- 1 boule pointée dans la zone bleue = 1 pt.- 1 boule pointée dans la zone orange = 3 pts.- 1 boule pointée dans la zone verte = 5 pts.

Boules	1, 3 ou 5
Boule 1	
Boule 2	
Boule 3	
Boule 4	
Boule 5	
Boule 6	
Boule 7	
Boule 8	
Boule 9	
Boule 10	
Boule 11	
Boule 12	
Total Pts Combiné	

Tireur

Si la boule cible est touchée et reste dans le grand cercle = **1 pt.**

Si la boule cible est touchée, sort du grand cercle et celle du tireur sort aussi du grand cercle = **3 pts.**

Si la boule cible sort du grand cercle et que la boule du tireur reste dans celui-ci (= carreau) = **5 pts.**

Exemple : déroulement du

« Temps 1 »

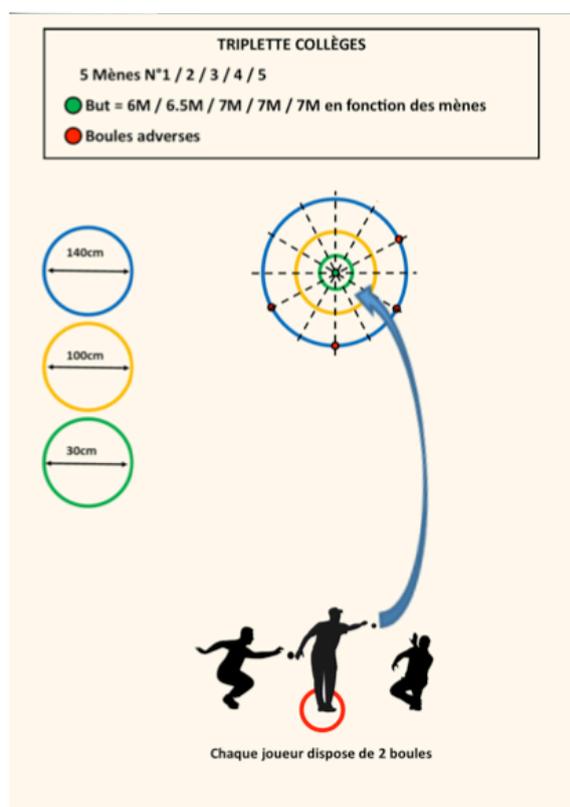
« A » commence comme pointeur :

Il ne pointe pas sa boule dans la zone = **il joue sa 2^{ème} boule.**

Il pointe sa boule dans une des zones =
**« B » essaie de tirer la boule de « A »
et dans ce cas :**

- si « B » réussit son tir alors « A » **joue sa 2^{ème} boule.**
- Si « B » rate son 1^{er} tir, **il retire avec sa 2^{ème} boule.**
- Si « B » rate son 2^{ème} tir, **alors « A » joue sa 2^{ème} boule.**
- Si « A » a joué ses deux boules, qu'il n'y en a plus dans le grand cercle et que « B » a encore des boules, **alors « A » reprend une de ses boules et la pose au centre du cercle pour que « B » essaie de la tirer.**

EPREUVE 2 du TOP AS N° 79 = **TRIPLETTE**



Dispositif

Un terrain de pétanque : longueur ≈ 12 m / largeur ≈ 3 m.

3 cercles de 140 cm / 100 cm / 30 cm de diamètre et de même centre qui serviront à positionner les boules de l'équipe « **Challenge / Virtuelle** ».

Déroulement

On part du principe qu'une équipe d'établissement joue contre l'équipe « **Challenge / Virtuelle** » dont les boules sont déjà jouées par avance.

Chaque joueur dispose de 2 boules, l'ordre des joueurs est libre.

Au début d'une mène

Le jeune officiel se sert du plan pour mettre en place :

- Le but ● **déposé à la distance indiquée sur les plans.**
- Les boules adverses ● disposées en fonction des plans et dans l'ordre des mènes (mène 1 / mène 2 / mène 3 / mène 4 / mène 5).

Attention !! Si lors d'une mène, le but sort du grand cercle, on doit le remettre au centre. Les autres boules restent à leur place.

À la fin de chaque mène, on regarde quelle équipe marque des points : l'équipe « Challenge » ou l'équipe « Établissement ».

Le jeune officiel remplit la fiche de score.

À la fin des 5 mènes

Le jeune officiel reporte sur la fiche récapitulative des résultats le différentiel positif ou négatif de l'équipe « Établissement ».

	Équipe Établissement	Équipe « Challenge / Virtuelle »
Mène 1		
Score après Mène 1		
Mène 2		
Score après Mène 2		
Mène 3		
Score après Mène 3		
Mène 4		
Score après Mène 4		
Mène 5		
Score après Mène 5		
Score Total		
Différentiel	+ OU -	

PÉTANQUE

Défiche 3

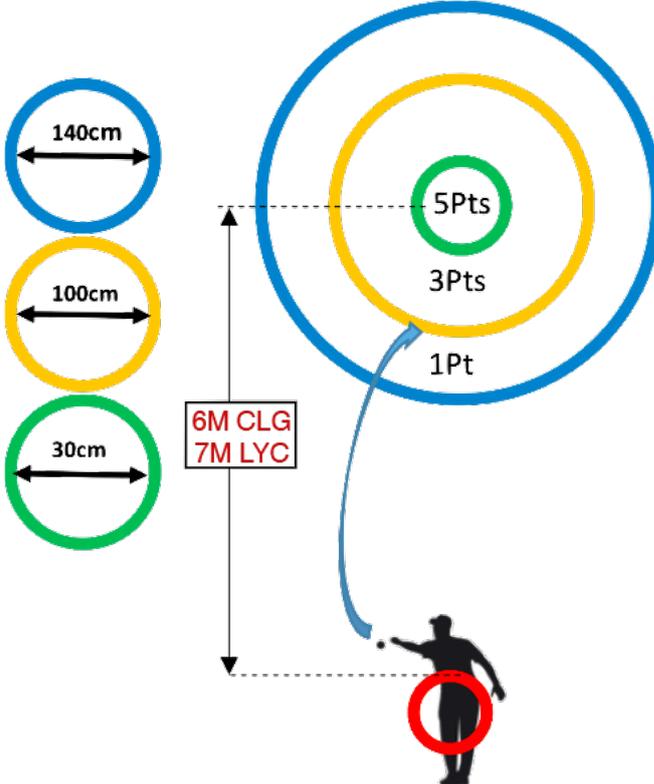
TOP AS N°80

SPORT PARTAGÉ

Composition d'équipe	3 joueurs mixité conseillée Nombre d'équipes illimité
Jeune Organisateur	Aident au traçage des cercles / veillent à la sécurité et au respect des règles sanitaires.
Jeune Arbitre	Organise / juge le combiné et note les scores sur la feuille de score.
Jeune Coach – Jeune Capitaine	Conseille ses coéquipiers, les motive.
Jeune Reporter	Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.
Chiffres « clés » du TOP AS UNSS N°80	Utilisation de l'appli TROPHEE DES AS PETANQUE OBLIGATOIRE . Un classement national sera établi par le nombre de points cumulés sur l'ensemble des 2 épreuves. (Combiné + Triplette). Ce classement national attribuera un certain nombre de points à l'AS. Application : https://pastoral-chickens-9333.glideapp.io/



EPREUVE 1 du TOP AS N° 80 = COMBINÉ

<p>Illustration</p>  <p>140cm 100cm 30cm</p> <p>6M CLG 7M LYC</p> <p>5Pts 3Pts 1Pt</p>	<p>Dispositif</p> <p>3 cercles dont le centre est placé à 6 m en collège et 7m pour les lycées du bord du cercle rouge</p> <ul style="list-style-type: none">- La zone bleue = 1 pt.- La zone orange = 3 pts.- La zone verte = 5 pts. <p>Déroulement</p> <p>Équipe composée de 3 joueurs A / B / C.</p> <p>Le combiné Tir / Point se déroule en 3 temps :</p> <ul style="list-style-type: none">- Temps 1 = A pointe / B tire / C compte.- Temps 2 = B pointe / C tire / A compte.- Temps 3 = C pointe / A tire / B compte. <p>Au total des 3 temps il y aura 12 boules jouées.</p>
	<p>Pointeur</p> <ul style="list-style-type: none">- 1 boule pointée dans la zone bleue = 1 pt.- 1 boule pointée dans la zone orange = 3 pts.- 1 boule pointée dans la zone verte = 5 pts.

Boules	1, 3 ou 5
Boule 1	
Boule 2	
Boule 3	
Boule 4	
Boule 5	
Boule 6	
Boule 7	
Boule 8	
Boule 9	
Boule 10	
Boule 11	
Boule 12	
Total Pts Combiné	

Tireur

Si la boule cible est touchée et reste dans le grand cercle = **1 pt.**

Si la boule cible est touchée, sort du grand cercle et celle du tireur sort aussi du grand cercle = **3 pts.**

Si la boule cible sort du grand cercle et que la boule du tireur reste dans celui-ci (= carreau) = **5 pts.**

Exemple : déroulement du

« Temps 1 »

« A » commence comme pointeur :

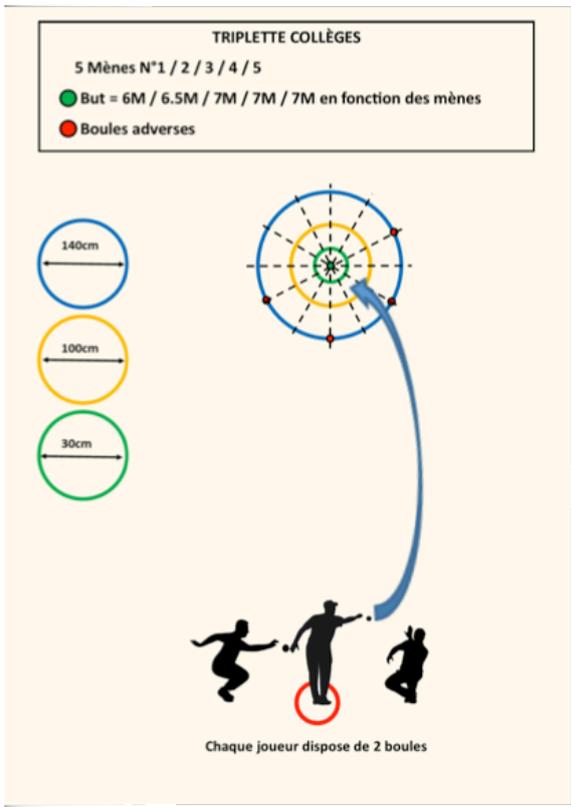
Il ne pointe pas sa boule dans la zone = **il joue sa 2^{ème} boule.**

Il pointe sa boule dans une des zones =

« B » essaie de tirer la boule de « A » et dans ce cas :

- si « B » réussit son tir alors **« A » joue sa 2^{ème} boule.**
- Si « B » rate son 1^{er} tir, **il retire avec sa 2^{ème} boule.**
- Si « B » rate son 2^{ème} tir, **alors « A » joue sa 2^{ème} boule.**
- Si « A » a joué ses deux boules, qu'il n'y en a plus dans le grand cercle et que « B » a encore des boules, **alors « A » reprend une de ses boules et la pose au centre du cercle pour que « B » essaie de la tirer.**

EPREUVE 2 du TOP AS N° 80 = **TRIPLETTE**

 <p>TRIPLETTE COLLÈGES</p> <p>5 Mènes N°1 / 2 / 3 / 4 / 5</p> <p>● But = 6M / 6.5M / 7M / 7M / 7M en fonction des mènes</p> <p>● Boules adverses</p> <p>140cm</p> <p>100cm</p> <p>30cm</p> <p>Chaque joueur dispose de 2 boules</p>	<h3>Dispositif</h3> <p>Un terrain de pétanque : longueur \approx 12 m / largeur \approx 3 m.</p> <p>3 cercles de 140 cm / 100 cm / 30 cm de diamètre et de même centre qui serviront à positionner les boules de l'équipe « Challenge / Virtuelle ».</p>
	<h3>Déroulement</h3> <p>On part du principe qu'une équipe d'établissement joue contre l'équipe « Challenge / Virtuelle » dont les boules sont déjà jouées par avance.</p> <p>Chaque joueur dispose de 2 boules, l'ordre des joueurs est libre.</p>
	<h3>Au début d'une mène</h3> <p>Le jeune officiel se sert du plan pour mettre en place :</p> <ul style="list-style-type: none">- Le but ● déposé à la distance indiquée sur les plans.- Les boules adverses ● disposées en fonction des plans et dans l'ordre des mènes (mène 1 / mène 2 / mène 3 / mène 4 / mène 5).
	<p>Attention !! Si lors d'une mène, le but sort du grand cercle, on doit le remettre au centre. Les autres boules restent à leur place.</p> <p>À la fin de chaque mène, on regarde quelle équipe marque des points : l'équipe « Challenge » ou l'équipe « Établissement ».</p> <p>Le jeune officiel remplit la fiche de score.</p>
	<h3>À la fin des 5 mènes</h3> <p>Le jeune officiel reporte sur la fiche récapitulative des résultats le différentiel positif ou négatif de</p>

l'équipe « Établissement ».

	Équipe Établissement	Équipe « Challenge / Virtuelle »
Mène 1		
Score après Mène 1		
Mène 2		
Score après Mène 2		
Mène 3		
Score après Mène 3		
Mène 4		
Score après Mène 4		
Mène 5		
Score après Mène 5		
Score Total		
Différentiel	+ OU -	