



Fédération Française de pétanque et de jeu provençal
Comité régional des pays de la Loire



Le boulevard des défis

Règlement

Le déroulement de cette activité se fait en trois temps.

1^{er} gagner une vie dans un des 5 jeux.

2^{ème} négocier sa vie dans l'espace des négociations en proposant un défi

3^{ème} réaliser le défi.

Les défis peuvent se réaliser 1 contre 1 ou 2 contre 2.

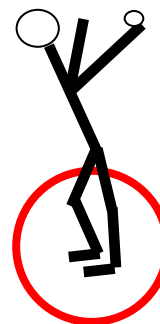
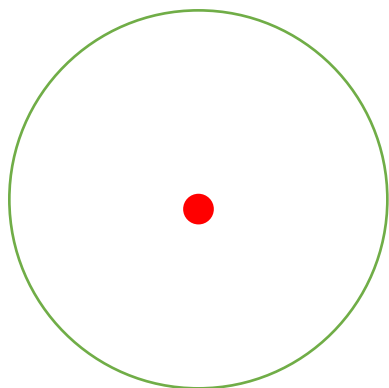
J'ai ou nous avons réalisé le défi, je ou nous retournons dans l'espace des négociations pour proposer un autre défi.

J'ai ou nous avons perdu notre défi, je ou nous retournons dans l'espace jeu afin de regagner une vie. (Jouer à chaque fois dans un jeu différent).

Jeu n°1 :

Rentrer 2 boules sur 3 dans la cible.

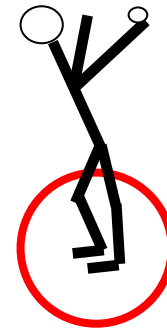
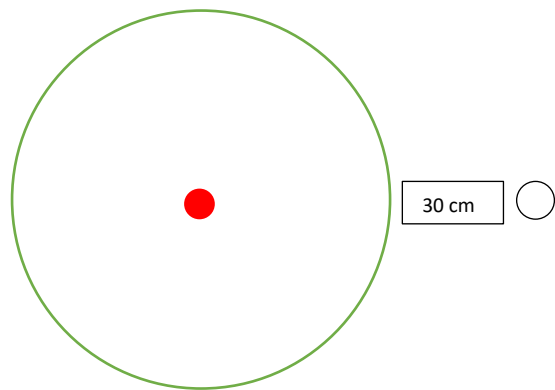
(Distance et 7 m)



Jeu n°2 :

Rentrer la boule blanche 1 fois sur 3 dans la cible.

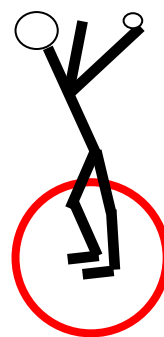
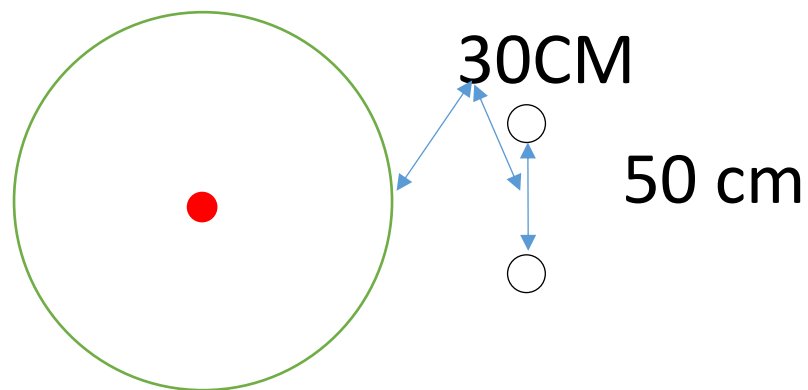
(Distance 7 m)



Jeu n°3:

Rentrer dans la cible 2 fois sur 3 sans toucher les boules blanches.

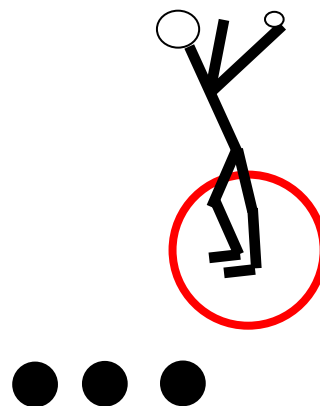
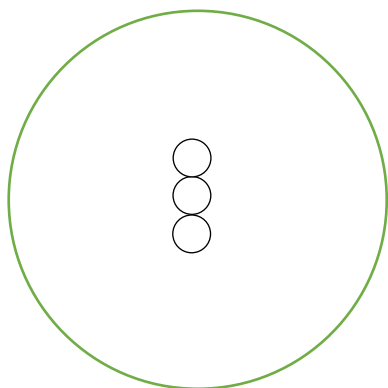
(Distance 7 m)



Jeu n°4:

Sortir 2 boules blanches de la cible sur 3.

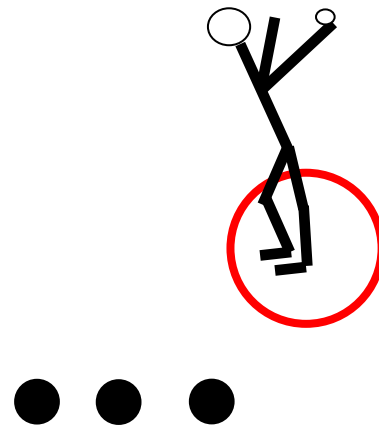
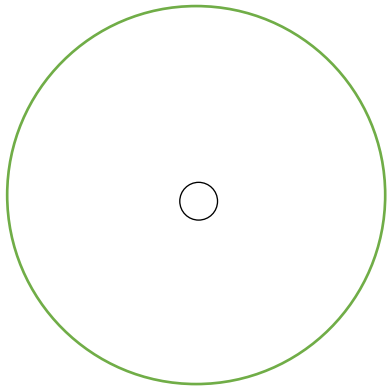
(Distance 7 m)



Jeu n°5:

Sortir la boule blanche de la cible 1 fois.

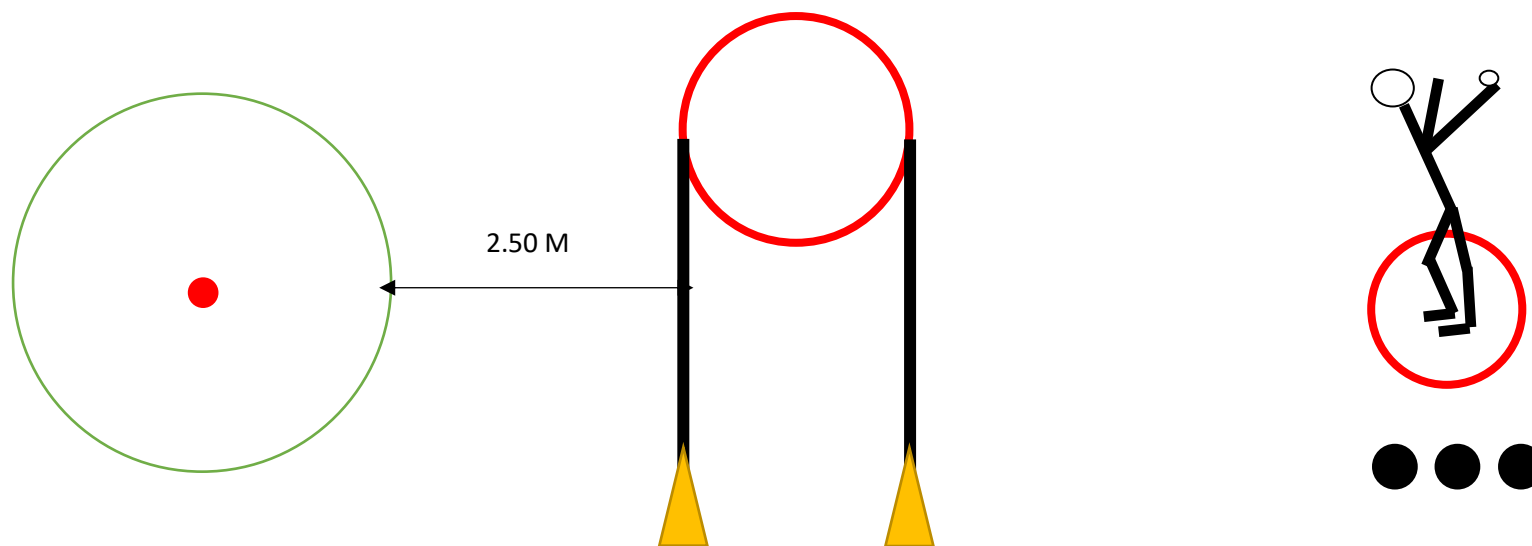
(Distance 7 m)



Jeu n°6:

Passer 2 boules sur 3 dans le cercle et arriver 1 fois dans la cible.

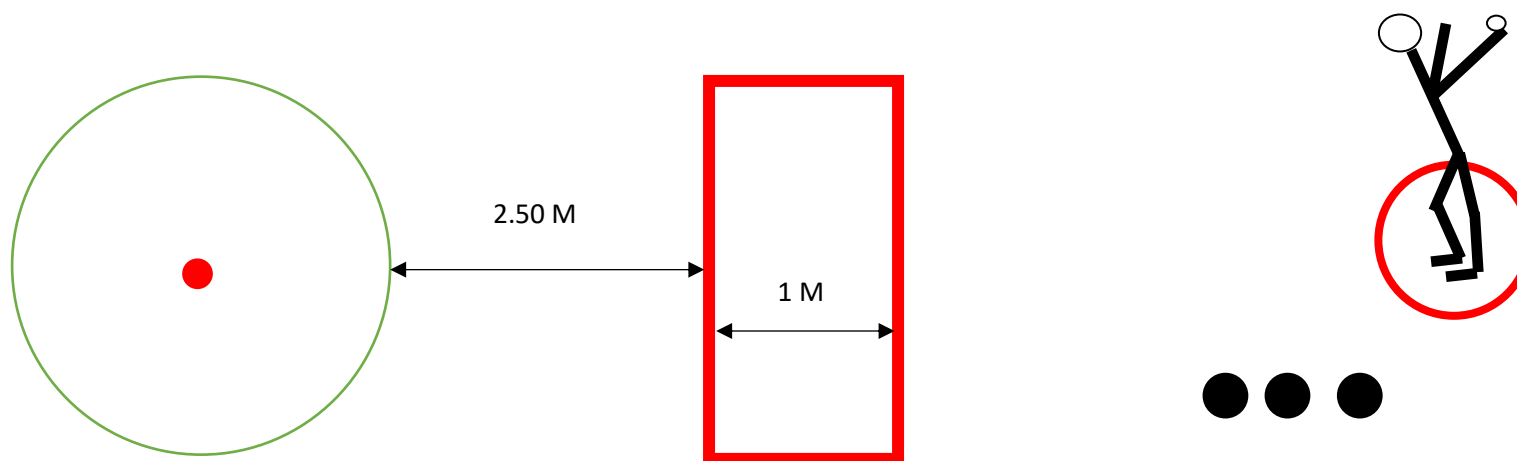
(Distance 7 m)



Jeu n°7:

Jouer 2 boules sur 3 dans la zone et arriver 1 fois dans la cible.

(Distance 5 m pour les jeunes et 7 m pour les adultes)



Les défis :

Défi N° 1 : Gagner une partie en 7 points.



Défi N° 2 :

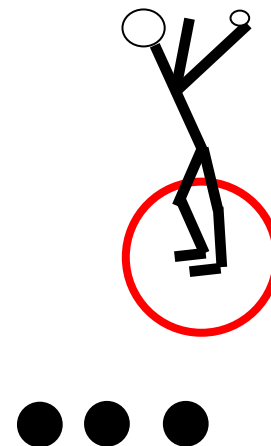
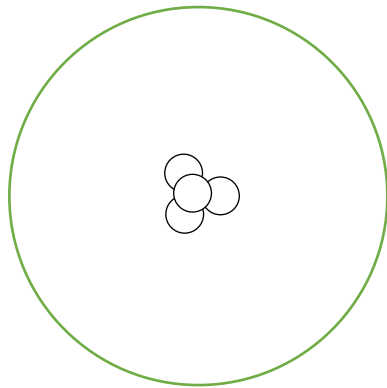
Gagner la partie avec une boule de moins, tête à tête 2 boules contre 3 et doublette 5 boules contre 6, (partie en 7 points)



Défi N° 3 :

Tirer la pyramide des boules, sortir de la cible les 4 boules avec 3 boules de tir. (Partie en 3 manches)

(Distance 7 m)



Défi N° 4 :

Jeu du combiné, Gagner la partie en 6 mènes.

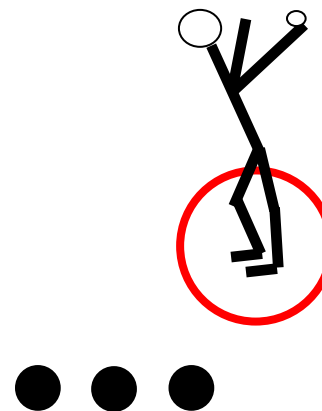
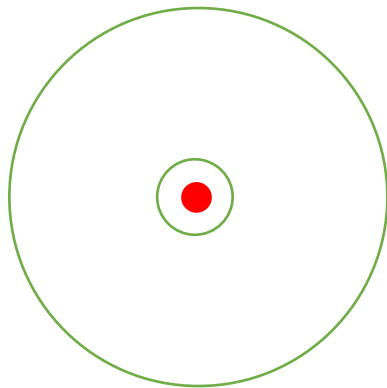
Une mène je ou on pointe et l'autre mène je ou on tire. (2 mènes au point / 2 mènes au tir)

(Distance 7 m)

Au point : 1 boule dans la cible = 1 point, 1 boule au bouchon = 2 points.

Au tir : 1 boule touchée = 1 point, 1 carreau 2 points.

Le joueur ou l'équipe doit jouer jusqu'à la réussite.

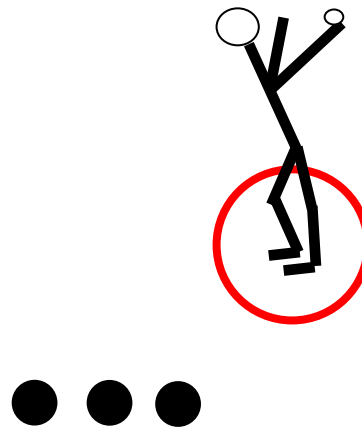
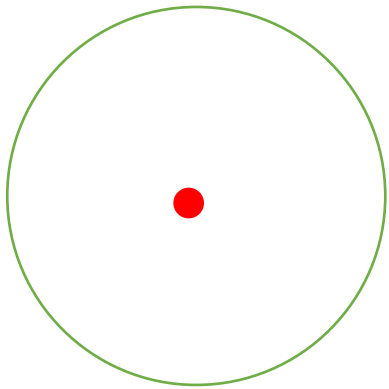


2 CIBLES UNE DE 1.40 M ET UNE DE 30 CM

Défi N° 5 :

Tir au bouchon en 3 manches.

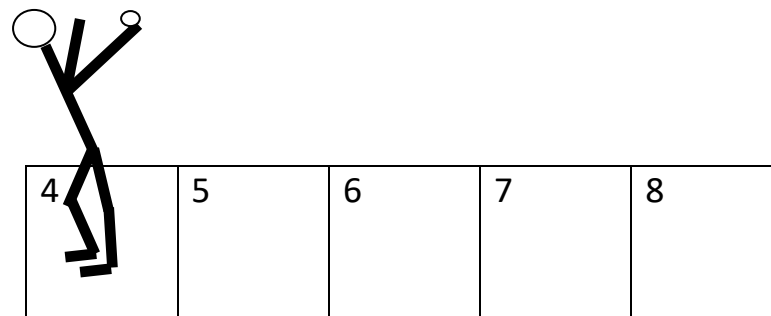
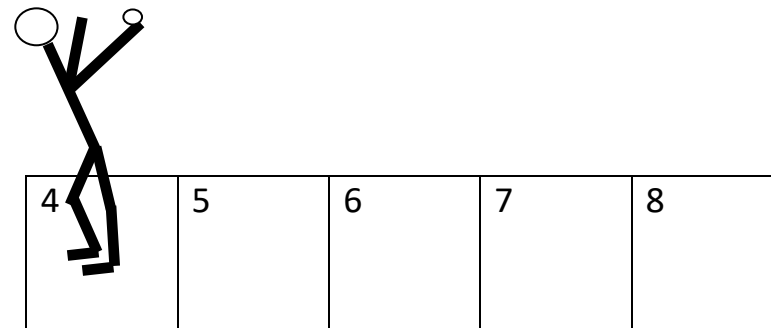
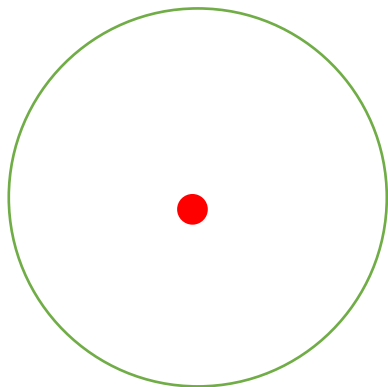
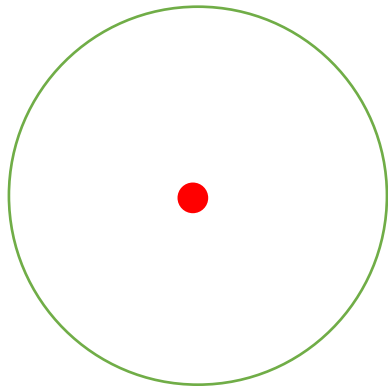
(Distance 7 m)



Défi N° 6 : L'échelle au point

Le jeu consiste à monter l'échelle avec le moins de boules possible, chaque joueur dispose de 12 boules.

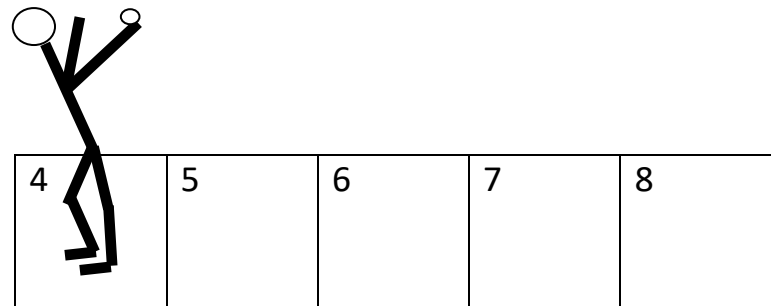
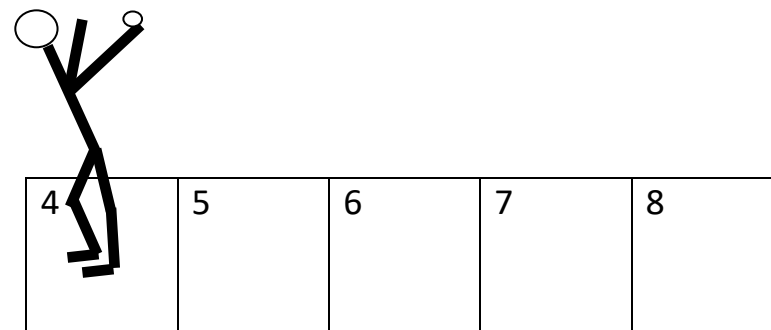
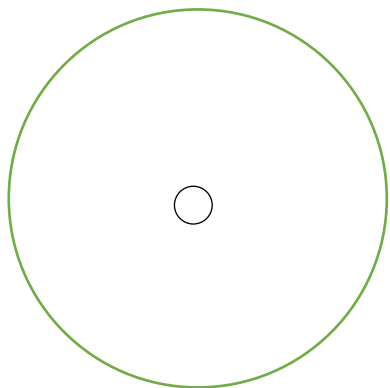
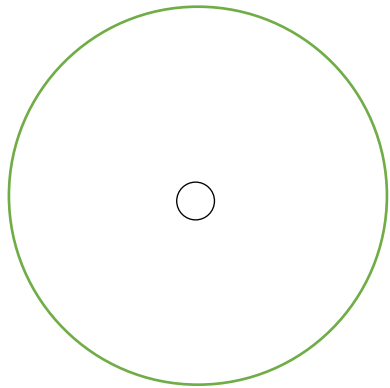
Chaque joueur joue alternativement.



Défi N° 7 : L'échelle au tir.

Le jeu consiste à monter l'échelle avec le moins de boules possible, chaque joueur dispose de 12 boules.

Chaque joueur joue alternativement.

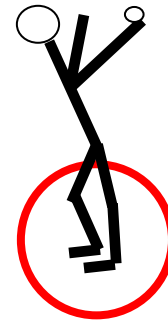
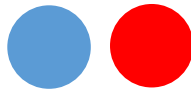
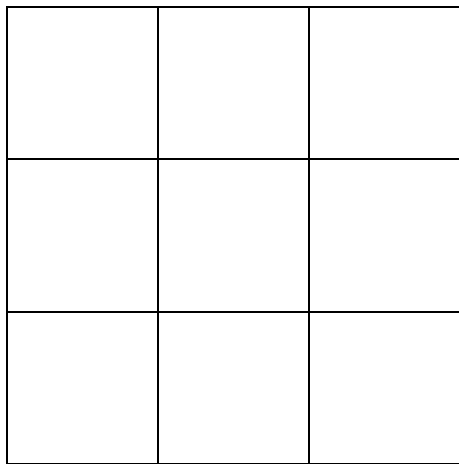


Défi N° 8: Le morpion au point

(Distance 5 m)

Le jeu consiste à tracer les lignes horizontales, verticales ou diagonales. (Une seule boule par case, chaque joueur ou équipe jouent alternativement)

jeu en 3 manches de 9 boules par manche

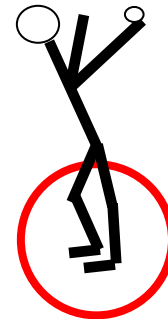
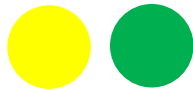
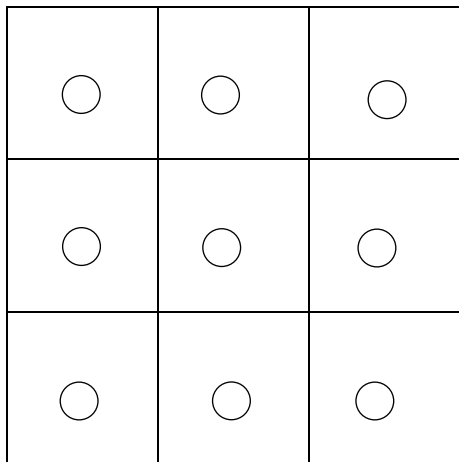


Défi N° 9: Le morpion au tir

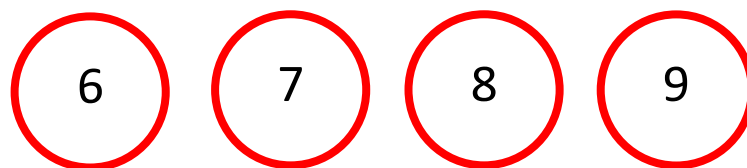
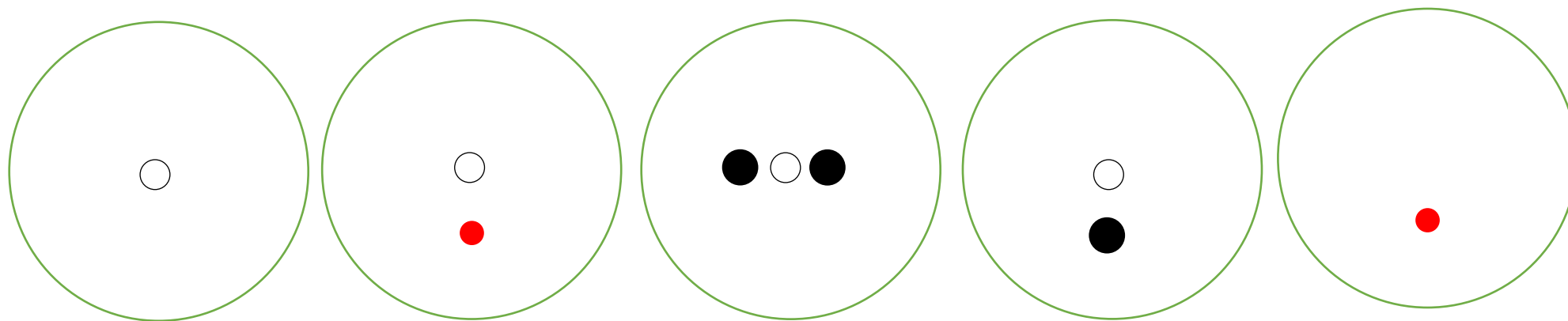
(Distance 5 m)

Le jeu consiste à tracer les lignes horizontales, verticales ou diagonales. (Une seule boule par case, chaque joueur ou équipe jouent alternativement)

jeu en 3 manches de 9 boules par manche



Défi N° 10 : Le tir de précision.

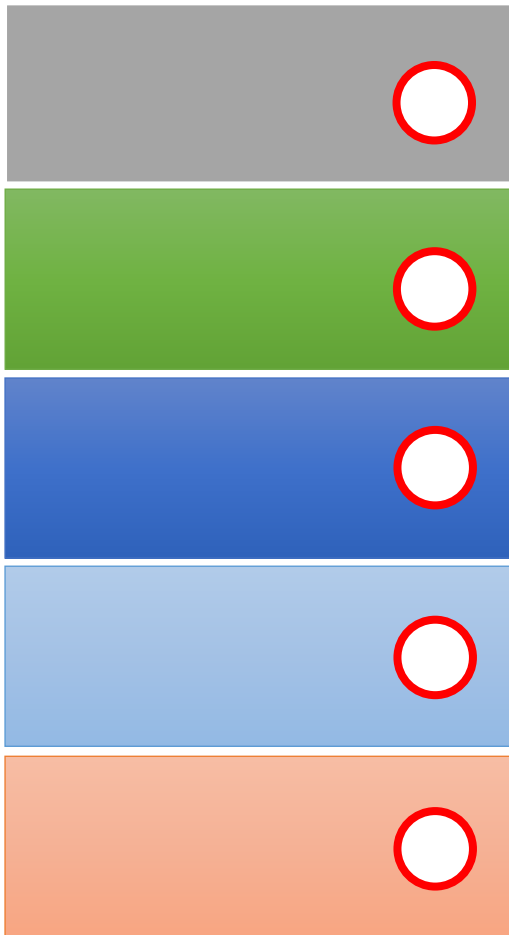


4 distances par cible / 1 boule par distance

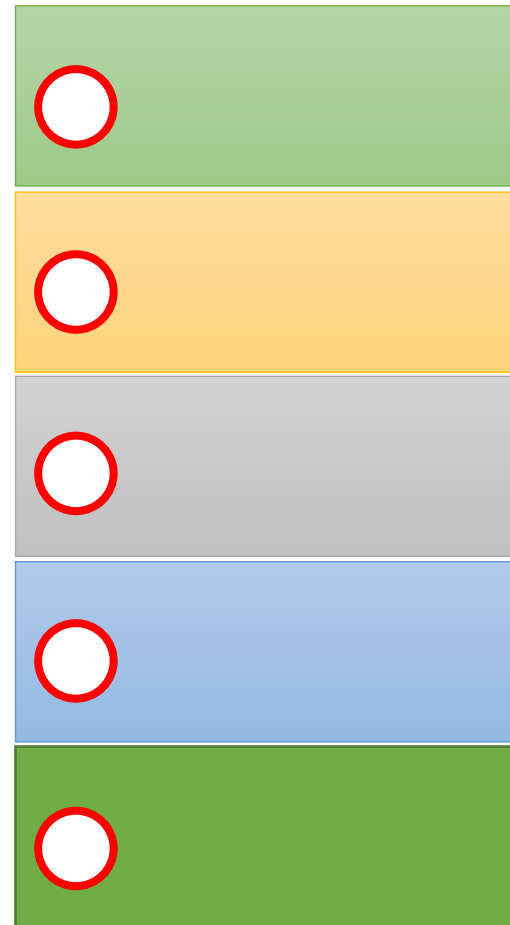
Chaque joueur joue alternativement à chaque distance

Plan des terrains

1 *Gagner des vies*



3 *Réaliser les défis*



2 Espace des négociations

