

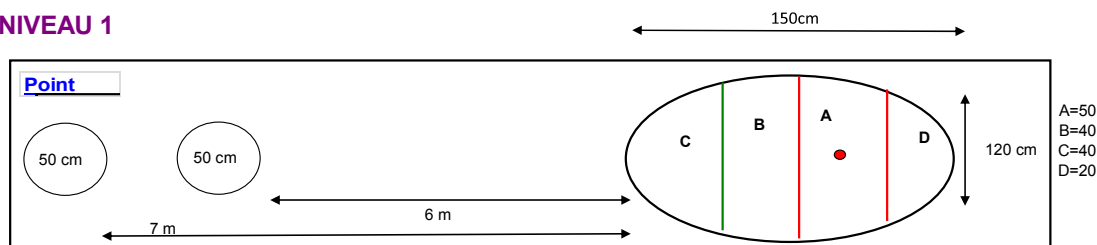
INTERNATIONAL PASS



C'est le Passeport International fait par la F.I.P.J.P.

Pour pratiquer le sport Pétanque, vous devez pointer, tirer et lancer le but .
Trois niveaux de progression sont proposés
Deux distances : 6m et 7 m

NIVEAU 1



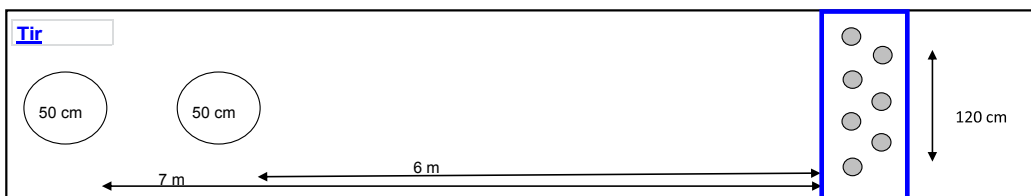
6 boules de point .

18 pts pour le test

Objectif : pointer les boules dans les zones d'objectif

Les zones correspondent au seuil de précision de la réussite, leur valeur est donc calculée par niveaux de difficulté,

Zone A = 6 Points, B = 5 Points, C = 4 Points, D = 3 Points. Les boules pointées à l'extérieur de l'ellipse sont nulles = 0



6 boules à tirer afin de sortir un maximum de boules du cadre

18 pts pour le test

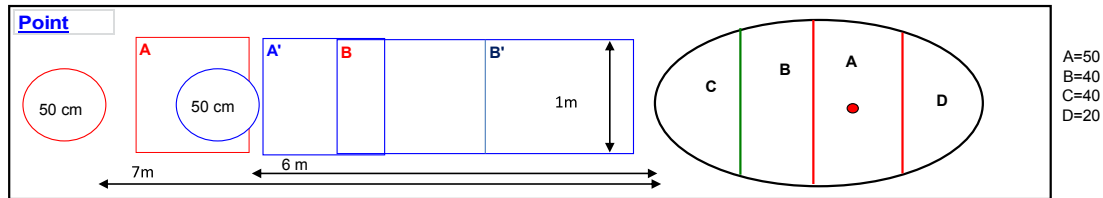
Boule sortie = 5 Points, boule touchée = 3 Points et carreau = 6 points



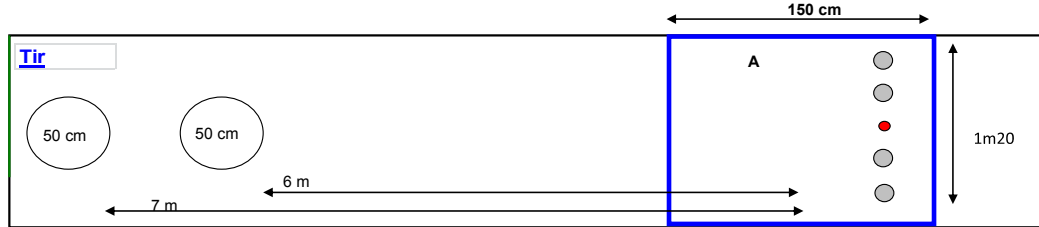
3 buts à lancer A= 1pts B= 3pts C= 5pts

5pts pour le test

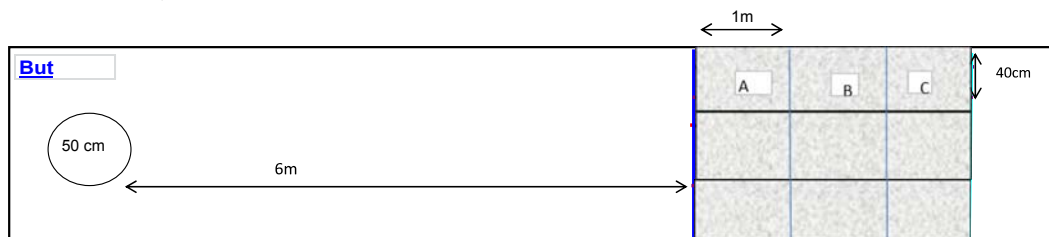
NIVEAU 2



6 boules de point impérativement dans 3 zones d'impact distinctes A : point glissé, B : 1/2 portée 18 pts pour le test
 Les zones rouges pour la distance à 7 m et les bleues pour la distance de 5 m. Retirer les boules à chaque lancer
 Objectif : pointer au plus près du but dans la zone A = 6, dans la zone B = 5, dans la zone C = 4 dans la zone D = 3, Et en dehors de l'ellipse = 0
 3 boules sont jouées en point glissé et en 1/2 portée



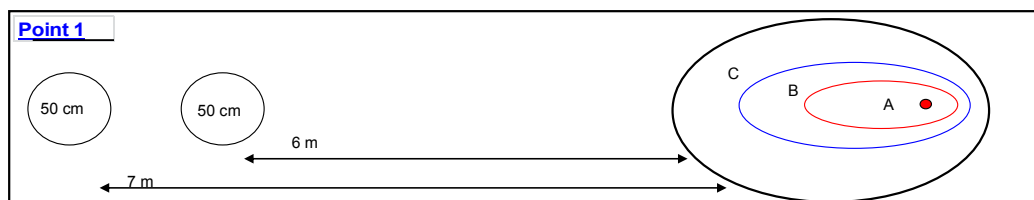
6 boules de tir. 18 pts pour le test
 Tirer les boules dans l'ordre gauche à droite ou de droite à gauche au choix du joueur et finir par le but
 les boules doivent impérativement tomber dans la zone d'impact A, autrement boule nulle = 0. Remettre les boules en place à chaque tir.
 Boule sortie = 5 Points, boule touchée = 3 Points et carreau = 6 Points.



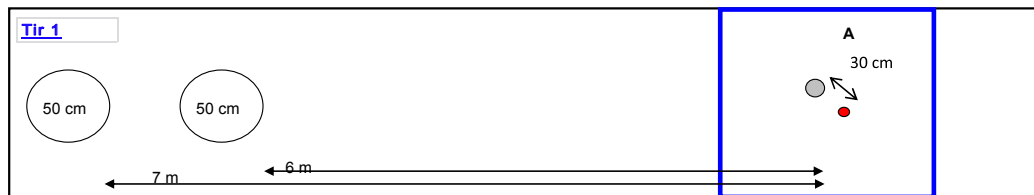
3 buts à lancer dans les zones 1 à gauche 1 au milieu 1 à droite
 A=1pt B= 3 pts C= 5pts

5pts pour le test

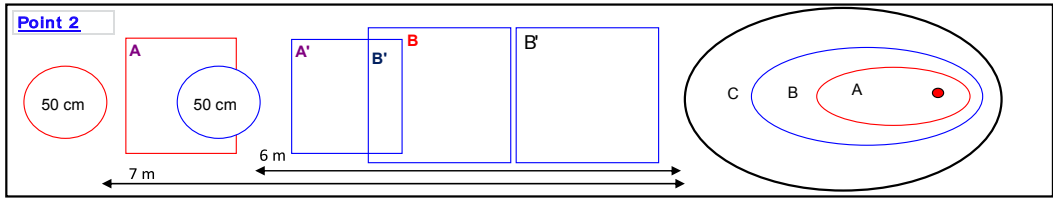
NIVEAU 3 : THE RACE



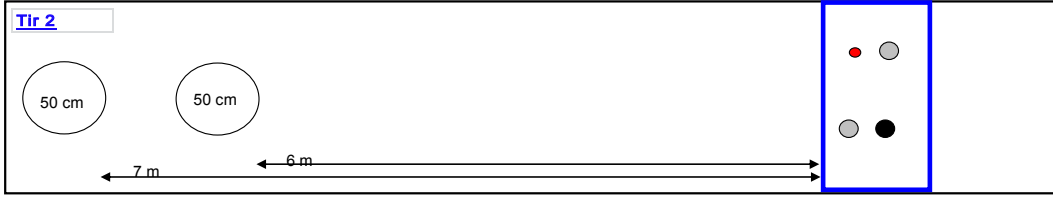
6 boules de point et 3 jets de but
 Objectif : pointer la boule et le but dans la zone A = 6 Points, B = 3 Points, C= 1 Points
 Les zones correspondent aux niveaux de difficulté et de précision. Boule en dehors de l'ellipse = 0



6 boules de tir : Remettre la boule et le but en place après chaque lancer
 Tirer une boule sur la boule puis une sur le but et ainsi de suite en tombant impérativement dans la Zone d'impact A sinon = 0
 Boule sortie = 5 Points, boule touchée = 3 Points, carreau = 6 Point, but sorti = 6 Points, but touché = 3 Points



6 boules de point et 3 jets de but, 3 boules sont jouées en point glissé et 3 en 1/2 portée
 Pointer impérativement dans les zones A point glissé et B 1/2 portée et atteindre la zone d'objectif A = 6 Points, B = 3 Points, C = 1 Point
 Les boules pointées en dehors de l'ellipse sont nulles = 0



6 boules de tir : tirer successivement la boule blanche sans déplacer le but ou la boule noire. Remise en place des boules à chaque tir
 Boule blanche sortie = 5 Points, boule blanche touchée = 3 Points, carreau = 6 Points. Si le but ou la boule noire sont sortis, le tir est nul = 0

Pour réussir The Race, faire 80 points minimum en 10 minutes