



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

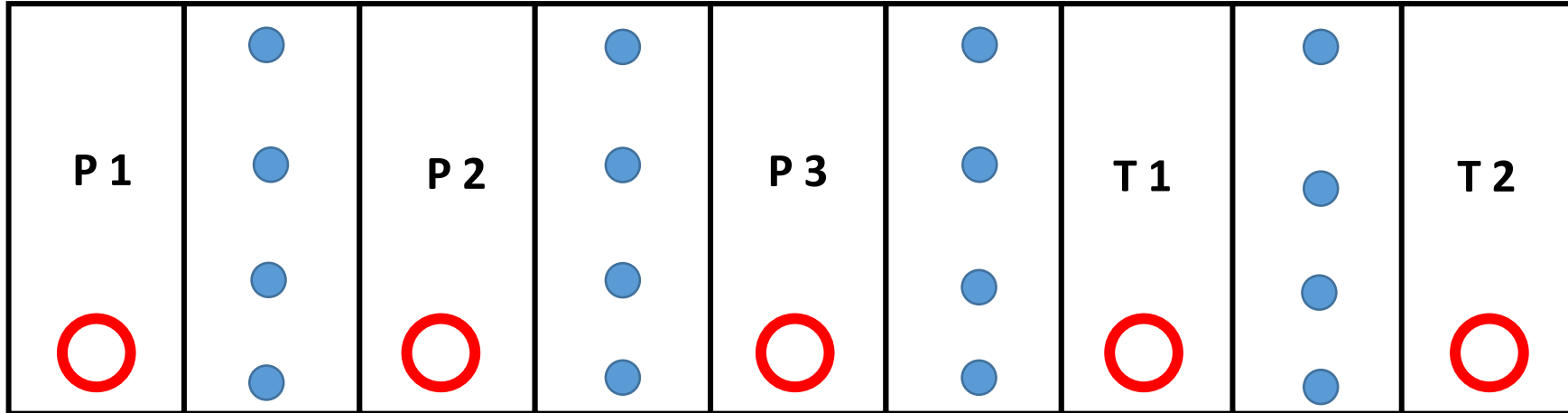


Animation du 20/09/2017 à Noirmoutier

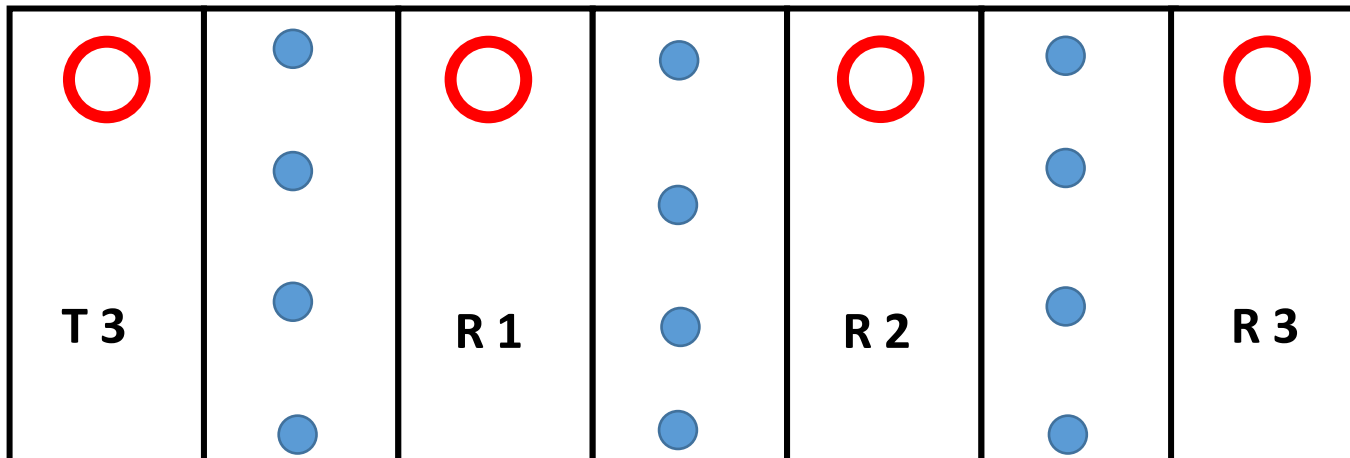
MINI GOLF PETANQUE



MINI GOLF PETANQUE



Attention à la sécurité



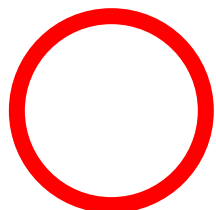


MINI GOLF PETANQUE



P1 Pointer dans une cible en passant par-dessus et dessous un obstacle

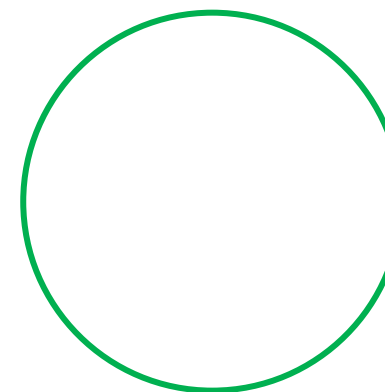
Distance : 8 M



Hauteur 1.50 m

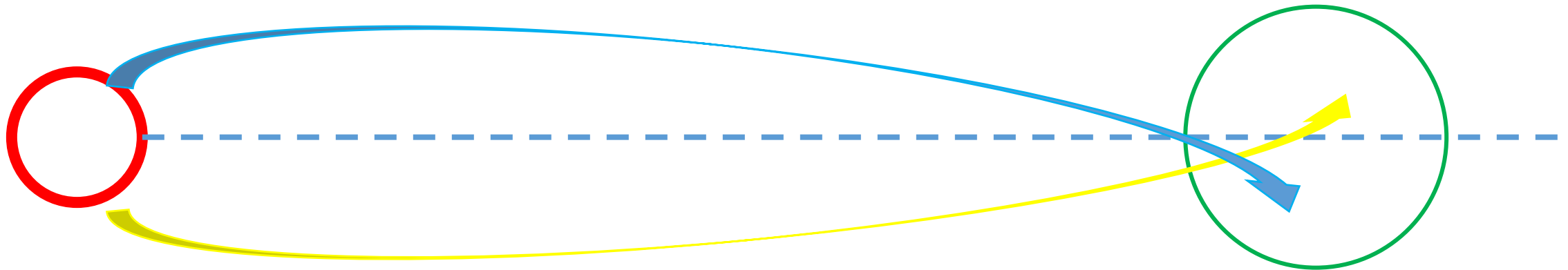


Hauteur 0.25 m



P2 Pointer dans une cible en franchissant une ligne droite (mettre de l'effet à droite ou à gauche)

Distance : 8 M



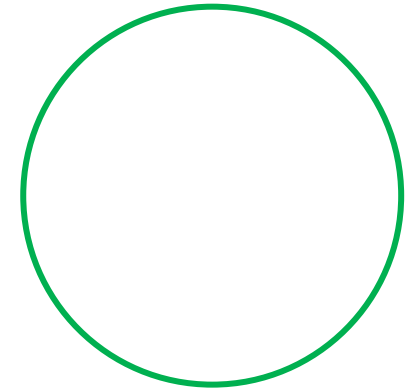
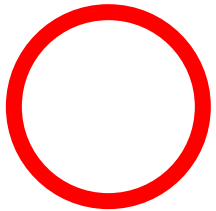


MINI GOLF PETANQUE



P3 Pointer sans sortir du chemin en roulant la boule

Distance : 8 M



Largeur du chemin 0.50 m et 4.00 m de longueur

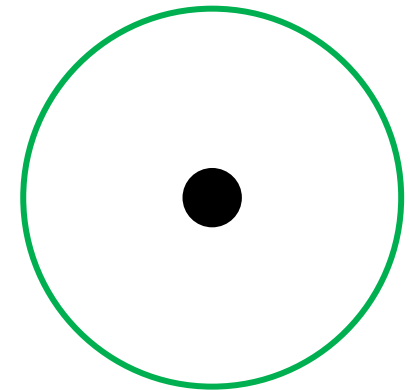
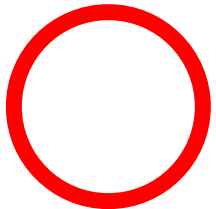


MINI GOLF PETANQUE



T1 Taper une boule dans une cible

Distance : 8 M



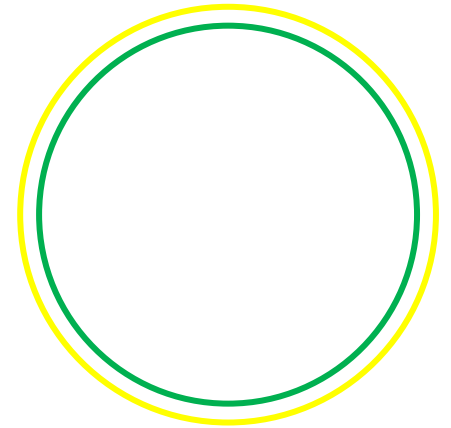
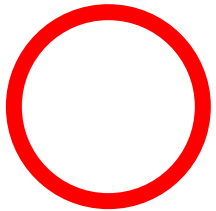


MINI GOLF PETANQUE



T2 Taper dans un cerceau en passant dans un autre cerceau

Distance : 8 M



Le cercle supérieur est posé sur des trois plots



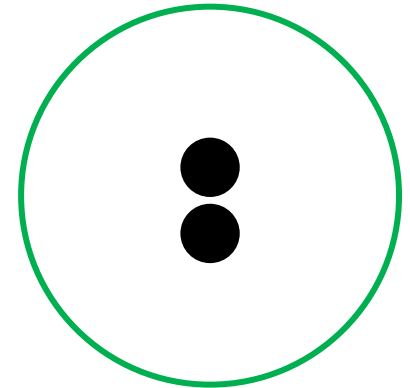
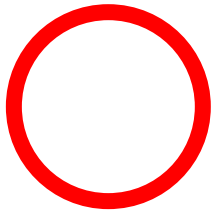


MINI GOLF PETANQUE



T3 Taper 2 boules à la fois séparées de 3 cm

Distance : 8 M



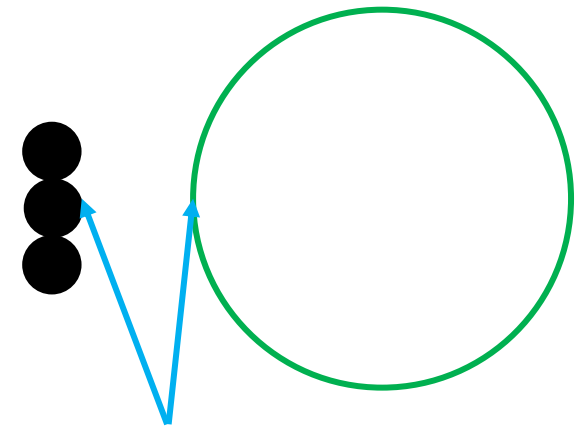
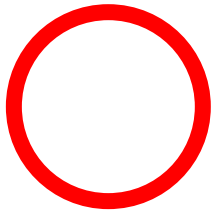


MINI GOLF PETANQUE



R1 Faire rentrer une des 3 boules qui se touchent dans une cible

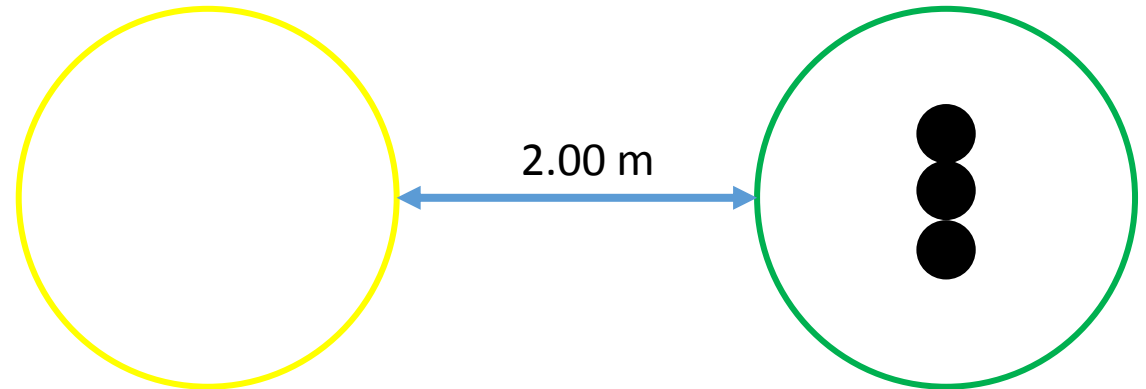
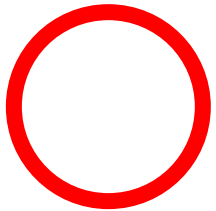
Distance : 8 M



Distance 0.30 m

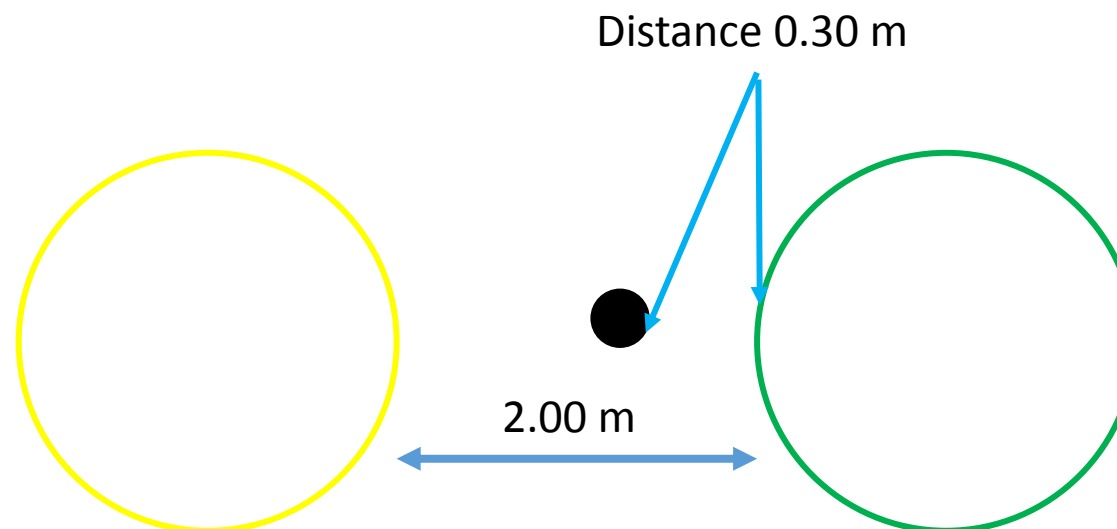
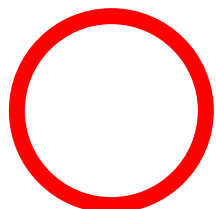
R2 Faire sortir une des trois boules de la cible en faisant obligatoirement sa donnée dans un cercle de 1 m

Distance : 8 M



R3 Faire rentrer une boule dans une cible en faisant obligatoirement sa donnée dans une zone définie

Distance : 8 M



MINI GOLF PETANQUE

MINI GOLF PETANQUE : Réussir avec le moins d'essais possible

NOM, Prénom

6 essais maxi - 1 croix dans la casse du nombre d'essais pour réussir

Meilleur score possible = 9 points

Noter **0** pour échec et **x** pour réussite

Plus mauvais score = 63 points

9 ateliers - 3 points / 3 tirs / 3 refentes - distance 8 m

	Essais	1	2	3	4	5	6	Echec 7	Total
	Ateliers								
P1 Pointer dans une cible en passant par-dessus et dessous un obstacle	P1								
P2 Pointer dans une cible en franchissant une ligne droite (mettre de l'effet à droite ou à gauche)	P2								
P3 Pointer sans sortir du chemin en roulant la boule	P3								
T1 Taper une boule dans une cible	T1								
T2 Taper dans un cerceau en passant dans un autre cerceau	T2								
T3 Taper 2 boules à la fois séparées de 3 cm	T3								
R1 Faire rentrer une des 3 boules qui se touchent dans une cible	R1								
R2 Faire sortir une des trois boules de la cible en faisant obligatoirement sa donnée dans un cercle de 1 m	R2								
R3 Faire rentrer une boule dans une cible en faisant obligatoirement sa donnée dans une zone définie	R3								
Total général									