

# LE JEU TRADITIONNEL



Le principe du jeu traditionnel est simple. Il s'agit de placer ses boules le plus près possible d'un objectif appelé "but". L'adversaire essaie à son tour de placer les siennes encore plus près de ce but ou d'enlever celles qui le gênent ... Toutes les boules une fois jouées marquent la fin d'une mène.

En revanche le contexte du jeu l'est moins. Il est très règlementé et se joue dans un cadre bien défini où les joueurs doivent se présenter munis de boules, but, cinquante réglementaires. Toutes les boules ainsi que le but sont marqués par deux traits à 90° et ne peuvent être déplacés que sous certaines conditions en pointant ou en tirant. (Les principales règles du Sport-Boules sont répertoriées par rubriques dans un petit livret édité par la F.I.B., intitulé le Règlement Technique International (R.T.I.), que vous pouvez vous procurer auprès des instances fédérales de votre région).

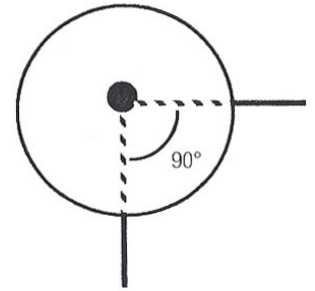
On distingue donc 2 actions de jeux, aux objectifs opposés, qui font l'objet d'une technique particulière mais pas universelle (elle varie d'un individu à l'autre) : **le point et le tir**.

- **L'action de pointer** consiste à lancer sa boule afin de la placer le plus près possible du but, en la faisant rouler sur le sol et en tenant compte du terrain et de la distance. C'est la première action d'une partie, une fois que le but est lancé.

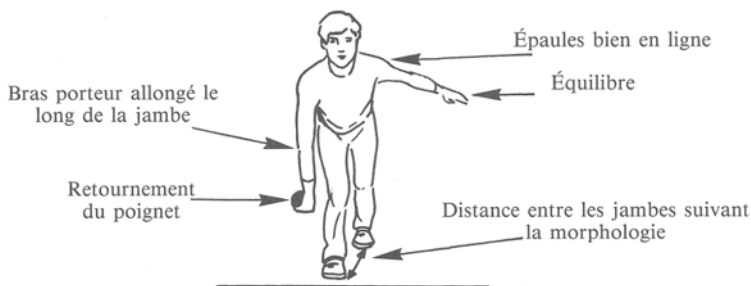
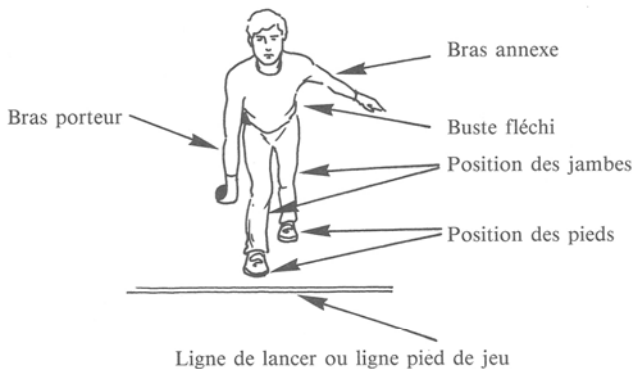
A la différence de la pétanque, le joueur de lyonnaise pointe en mouvement. L'attitude la plus répandue est la suivante : la jambe d'appui est placée de façon perpendiculaire à la ligne de jeu, la boule dans la paume de la main et le bras porteur parallèle au corps. L'autre jambe est étirée en arrière, le corps en position de flexion sur les deux jambes, les épaules bien en ligne, le buste droit, le regard fixant le but puis le point d'impact choisi pour la boule qui va être lancée. Un balancement sur les jambes, en arrière, puis en avant, accompagné d'un mouvement synchronisé du bras lanceur, l'autre bras en extension pour mieux équilibrer l'ensemble, puis une détente de tout le corps vers l'avant au moment du lancer. Au moment où la boule part, le joueur retourne le poignet.

Il existe deux possibilités de jeu au point, le lancer roulé ou glissé avec ou sans effet de boule (imprimer à la boule une rotation particulière) et le lancer porté avec une trajectoire en courbe et en hauteur (par exemple lorsque le joueur souhaite éviter une zone irrégulière du terrain).

Marquer une boule



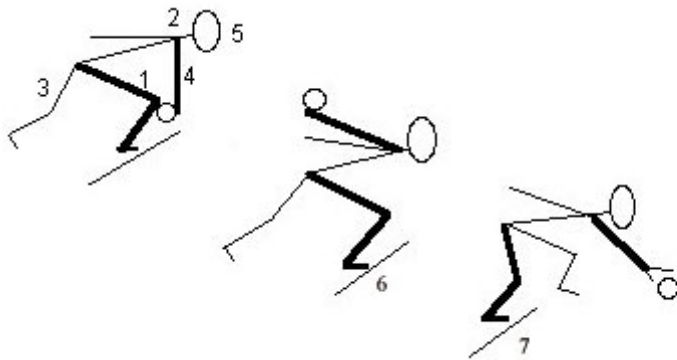
**LE POINT**  
Position sur la ligne de lancer



**LE LANCER**

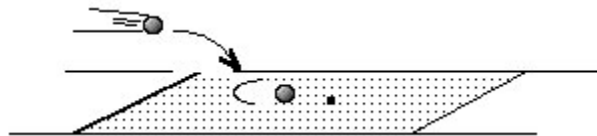


## LE POINT



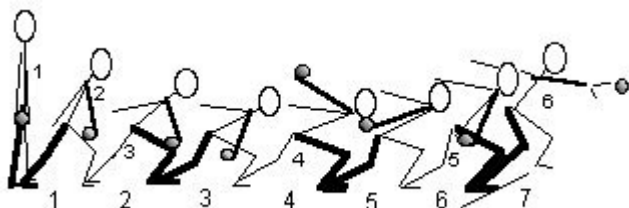
1. La jambe du bras lanceur fléchie, supporte le poids du corps - le pied bien droit en direction de l'objectif
2. les épaules bien // au sol et en avant de la jambe fléchie
3. l'autre jambe très en arrière maintien l'équilibre sur le bout du pied
4. le bras lanceur droit et au sol - la main à environ 50 cms du sol
5. le regard en direction de l'objectif
6. le bras lanceur s'élève en arrière, bien // au corps - c'est L'ARMÉ le regard est fixé sur la donnée
7. Puis, simultanément
  - le bras lanceur redescend assez rapidement // au corps
  - le corps bascule en avant
  - la jambe arrière est vivement ramenée en avant
  - la boule est lâchée avant que le pied ne repose au sol
  - l'équilibre n'est rétabli qu'après 3 ou 4 foulées rectilignes
  - la trajectoire de la boule est suivie en course légère

- **L'action de tirer** se traduit, elle, par un long lancer de boule, précédé d'une course d'élan, pour qu'elle atterrisse dans le rectangle des 5 m du cadre de jeu. L'objectif du lancer est de déplacer un objet annoncé (boule adverse ou but). L'impact doit être direct ou à moins de 50 cm dans l'arc de cercle tracé avec le cinquante.

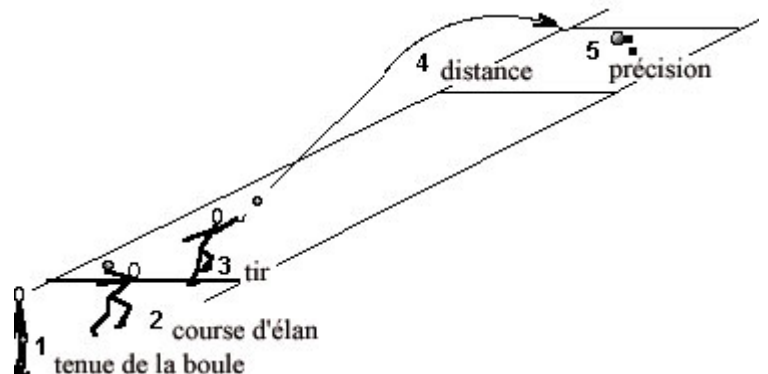


L'attitude la plus répandue est la suivante : le tireur prend son élan du fond du cadre. Il tient la boule dans la paume de la main. Il se concentre, puis il s'élançe d'environ 6 pas. L'important étant la synchronisation entre le balancement du bras porteur de la boule en arrière puis en avant du corps et l'enchaînement des pas. Le tireur doit arriver sur la ligne de jeu avec la jambe correspondant au bras lanceur (tirer sur le bon pied). La boule quitte la main avant que le pas suivant ne pénètre dans le cadre.

## LE TIR



1. la boule sera tenue correctement et légèrement serrée - les pieds sont joints - les bras sont le long du corps - le regard sur l'objectif
2. départ sur pied opposé au bras lanceur - le buste est fléchi en avant
3. les deux premières foulées préparent le lancer
4. l'armé est pratiqué dans la 4<sup>e</sup> foulée - buste incliné - Bras-buste = 90°
5. en fin de 6<sup>e</sup> foulée (7<sup>e</sup> appui), la jambe fléchit - le bras lance avec une extension du train porteur et du buste qui participent ainsi, à la propulsion
6. la boule est lâchée légèrement sous l'horizontale - le mouvement du bras est continué jusqu'à hauteur des épaules, main largement ouverte.



Ces deux actions ont en commun de gérer la distance, la précision mais aussi le poids et la grosseur de la boule.

### Principe du jeu traditionnel :

Au début du jeu, l'équipe qui a gagné le but au tirage au sort, le lance puis joue sa première boule. Par la suite, l'équipe qui ne tient pas le point doit jouer jusqu'à ce qu'elle le reprenne ou le détruit par le tir. Lorsqu'une équipe n'a plus de boules, son adversaire joue et essaie de placer d'autres points, soit en pointant, soit en tirant, s'il y a lieu, les boules qui gênent. Il peut aussi tirer le but (le faire sortir du cadre de jeu) soit pour annuler la mène soit pour faire compter toutes les boules qui lui resteront à jouer. Il doit alors être obligatoirement annoncé. Une partie se déroule en 11 points et dure entre 1 h 30 et 2 h 30. L'équipe désignée gagnante sera celle qui a atteint la première le nombre de points prévus ou celle qui totalise le plus grand nombre de points à la fin du temps réglementaire.

Il existe quatre types d'épreuves au jeu traditionnel :

- Le simple ou « tête-à-tête » : 1 joueur contre 1 avec 4 boules par joueur. Durée d'une partie : 1 h 30.
- Le double : 2 joueurs contre 2 avec 3 boules par joueur. Durée d'une partie : 2 h.
- Le triple : 3 joueurs contre 3 avec 2 boules par joueur. Durée d'une partie : 2 h.
- La quadrette : 4 joueurs contre 4 avec 2 boules par joueur. Durée d'une partie : 2 h 30.