

La Plombée

COMMENT JOUER ?

DESSIN ET MODÈLE PROTÉGÉS

LE MEILLEUR SCORE GAGNE AVEC 3 BOULES
GAGNE LA MANCHE

Jouez à la pétanque autrement

PAR Le Pétanqueur.fr



IMPORTANT : LA PLOMBÉE N'EST PAS UN JEU D'ARGENT. TOUT USAGE, TOUTE DÉFORMATION OU DÉSORIENTATION DU JEU A UNE DESTINATION DE JEU D'ARGENT ENGAGE LES USAGERS À DES POURSUITES PÉNALES. ÉGALEMENT - LUTTE CONTRE LE TABAGISME et L'ALCOOLISME - RESPECT DE LA LOI EVIN :
La loi du 10 janvier 1991 relative à la lutte contre le tabagisme et l'alcoolisme,

LA PLOMBÉE est un jeu d'adresse qui se pratique seul, avec un adversaire ou en équipe. Le but est de gagner la partie **en 3 manches gagnantes minimum**. ; Les joueurs peuvent aussi décider de jouer la gagne en 5 manches gagnantes. Celui qui a fait le plus grand score avec ses 3 lancers à gagné la manche. Une manche gagnante est remportée en accumulant le plus grand nombre de points après le lancé de ses 3 boules de couleurs (le coffret inclut 3 boules noires et 3 boules grises + **le but est posé sur la zone 13 points. (13 pour mes amis du SUD)**)
Interdit aux enfants de moins de 3 ans et interdiction pour les enfants de jouer sans la surveillance d'un adulte.



Le départ :

Le premier lanceur, la première lanceuse est départagé par un lancer unique d'une seule boule. Le score le plus élevé donne le choix de commencer la partie ou de laisser l'adversaire commencer à sa place. **La zone de départ** est face au tapis à une distance minimum de : 2 à 3 pas pour les adultes. 1/2 à 1 pas pour les enfants de +3ans et sous la surveillance d'un adulte. Le vainqueur de chaque manche garde la primeur de choisir s'il lance le premier ou s'il décide que l'adversaire commence la nouvelle partie à sa place. Les joueurs jouent une boule chacun à leur tour

Les zones de points :

Celui qui a fait le plus grand score avec ses 3 lancers à gagné la manche.

La partie se gagne en 2 manches gagnantes minimum. Chaque partie peut aussi se jouer en 3 ou 5 manches gagnantes.

Les joueurs annoncent au démarrage le nombre de manches souhaité pour le gain de la partie.

Les manches se gagnent grâce à l'accumulation du plus grand score de points effectué par le lanceur avec ses 3 boules de couleur.

Le joueur se doit de jouer avec les mêmes couleurs de boules.

SEUL UN LANCER EN CLOCHE SAVAMMENT DOSÉ À DESTINATION DE L'AIRE DE JEU EST ACCEPTÉE POUR PRENDRE EN COMPTE LE POINT DE LA BOULE. IL EST INTERDIT DE TIRER EN DIRECTION D'UN JOUEUR OU DE SE SERVIR DES BOULES POUR UN AUTRE USAGE DE MARQUER DES POINTS SUR L'AIRE DE JEU.

Calcul des points :

Il s'opère par le calcul et le cumul de nombres positifs et négatifs quand il est existant.

Le joueur qui a le plus grand nombre de points après ses 3 lancers a gagné la manche.

Il est libre de pousser avec ses boules les boules de son adversaire et ainsi que de les sortir de la zone de jeu avec son tir.

La partie se gagne en 2 manches gagnantes minimum. Peut se jouer en 3 ou 5 manches gagnantes.

Sont interdit les actions suivantes ou ce qui ne donnent pas de points :

Toutes les boules qui sont sorties de la zone du tapis ou qui mordent sur l'extérieur ne comptent pas dans le cumul de point.

Les boules qui sont entre deux lignes sont à rejouer par le tireur

La balle qui sort du cadre du terrain est considérée comme nulle et ne donne pas de point.

Il est interdit de faire rouler la boule pour accéder au tapis de point.

Il est interdit de faire rebondir en dehors de la zone du tapis la boule pour la faire entrer sur la zone de point. Seul un LANCÉ EN CLOCHE et qui tombe dan l'air de jeu est accepté. Toutes boules qui en sort es ne sont pas comptabilisées.

Master licence LE PÉTANQUEUR® et LA PLOMBÉE® par **ITLIGENTSIA sas**

- RCS Paris 838 984 342. TVA FR-45838984342 -
ORIGINAL@LEPETANQUEUR.FR et itligentsia@itligentsia.com

FABRIQUÉ EN FRANCE

Les joueurs annoncés au démarrage le nombre de manches souhaité pour la gain de la partie.

Chaque lanceur jette une boule. Sont autorisées les actions suivantes :

La zone dans laquelle la boule tombe correspond à la valeur de point à calculer.

La zone 13 est une zone qui permet d'avoir 13 points même si la boule tirée ne reste pas sur la zone.

Ce tir x13 permet d'obtenir ce bonus 13 points.

Doubler la valeur du point : Si votre boule tombe sur la zone cible qui symbolise le point, même si elle la touche, votre nombre est doublé (voir croquis).

Le but est remis sur la zone pour que le tireur suivant puisse aussi avoir la chance d'obtenir ce bonus de 13 points s'il lui reste des lancers à faire.

Toutes boules sortant de l'air de jeu sont perdues, elles ne rapportent pas de point et ne peuvent pas être rejouées.

Les boules qui sont entre deux lignes sont à rejouer par le tireur, aucun doute ne doit subsister le tir est à refaire.

Seule une position claire de la boule donne lieu à un cumul de point

Sortir la boule de l'adversaire de la zone de jeu avec sa boule. Sortir la boule de l'adversaire avec son tir.

La boule après son lâcher doit impérativement tomber dans la zone de points.

Sont interdit les actions suivantes ou ce qui ne donnent pas de points :

Toutes les boules qui sont sorties de la zone du tapis ou qui mordent sur l'extérieur ne comptent pas dans le cumul de point.

Les boules qui sont entre deux lignes sont à rejouer par le tireur

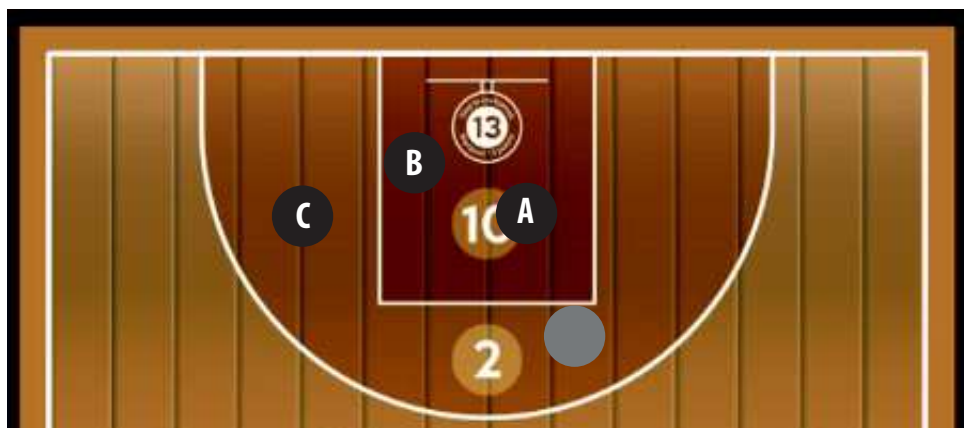
La balle qui sort du cadre du terrain est considérée comme nulle et ne donne pas de point.

Il est interdit de faire rouler la boule pour accéder au tapis de point.

Il est interdit de faire rebondir en dehors de la zone du tapis la boule pour la faire entrer sur la zone de point. Seul un LANCÉ EN CLOCHE est accepté.

LE GESTE PARFAIT QUI TE FAIT DOUBLER LE POINT. LA PLOMBÉE parfaite c'est quoi ?

Le fait de plomber une zone de score et que la boule reste sur cette zone même en la touchant. IL suffit que la boule soit dessus. Cette immobilisation sur le chiffre vous fait doubler le point qu'il soit positif ou négatif.



La boule noire A ici vaudra 20

La boule noire B ici vaudra 10

La boule noire C ici vaudra 2

Total des boules noires : 32

La boule grise ici vaudra 2

RAPPEL pour la zone **bonus 13.**

Seul un tir direct sur le 13 et qui dégage le cochonnet donne le bonus au tireur.

Remplacer le but sur sa zone pour que votre adversaire est aussi la chance de vous suivre.

Si une boule bloque le 13 ou lui fait écran, il est interdit de tirer dans la mélé.

Aucun point ne sera accordé et le tireur qui aura cassé le jeu se voit perdre la partie.

Doubler la valeur du point : Si votre boule tombe sur la zone cible qui symbolise le point, même si elle la touche, votre nombre est doublé (voir croquis).



Si quelque chose n'est pas clair, envoyez un message sur notre INSTAGRAM (Assistance directe) @LEPETANQUEUR.FR

Master licence LE PÉTANQUEUR® et LA PLOMBÉE® par **ITLIGENTSIA sas**

- RCS Paris 838 984 342. TVA FR-45838984342 -

ORIGINAL@LEPETANQUEUR.FR et itligentsia@itligentsia.com

FABRIQUÉ EN FRANCE