

SPORT BOULES

REGLEMENTS SPORTIFS



Règlement applicable jusqu'au 31/07/2012

Mis à jour avril 2012

SPORT ADAPTE



Sommaire

○ Préambule page 01

- A. Historique page 01
- B. Nature de cette activité sportive page 01

○ Article 1 : Règles générales page 02

- A. Les boules page 02
- B. Le but page 02
- C. La baguette page 02
- D. Le cadre de jeu page 03
- E. La composition des équipes page 05
- F. Les instruments de jeu page 05
- G. Le marquage des objets page 05
- H. La validité du point page 06
- I. La validité du tir page 07



○ Article 2 : Epreuves officielles par division et catégorie d'âge page 08

Tableau des épreuves Division 1, Division 2 et Division 3 par équipe et individuelles

○ Article 3 : Règlement des épreuves page 10

Division 1	Division 2	Division 3
<p>Epreuves par équipe p 9/10</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tir de précision p9 - Course poursuite p10 - Point des A.S p10 <p>Epreuve individuelle p15</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tir progressif 	<p>Epreuves par équipe p11/12</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tir sur cible p11 - Course poursuite p11 - Point des A.S p12 <p>Epreuve individuelle p16</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tir Cadence Rapide 	<p>Epreuves par équipe p13/14</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tir de précision p13 - Course poursuite p14 - Point multi cercle p14 <p>Epreuve individuelle p17</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tir Cadence Rapide

○ Article 4 : Organisation des compétitions page 18

- A. Rencontres Sportives Sport Boules découverte/loisirs
- B. Championnat départemental et/ou régional
- C. Championnat de France
- D. Epreuve d'Appui en cas d'égalité de point par équipe

○ Article 5 : Ateliers découverte ou situation d'apprentissage page 19

○ Article 6 : Annexes page 22

Le Sport Boule à venir : épreuves en « parties » p22
 Fiche de notation épreuves équipe D1/ D2/ D3 p23 à 25
 Fiche de notation épreuves individuelles D1/ D2/ D3 p 26 à 28

Préambule

A. Un peu d'histoire

Le jeu de boules nous vient de la nuit des temps. On en trouve des vestiges en Grèce, en Italie, en Égypte et même en Chine des millénaires avant l'ère Chrétienne. Il fut amené en France par des marins Phéniciens et très vite se répandit, d'abord en Septimanie (sur la côte méditerranéenne), puis dans toute la vallée du Rhône.

Au Moyen-âge, le jeu de boules devint tellement populaire que les rois l'interdirent, estimant qu'il détournait le peuple d'exercices plus profitables à la défense du Royaume tels le tir à l'arc ou l'arbalète.

C'est au XIX^{ème} siècle que le jeu de Boules trouva sa Terre d'élection : Le Lyonnais. A cette époque furent créées les premières sociétés boulistes; On jouait au "jeu de grosses boules" sur les quais bas du Rhône et de la Saône, puis dans les fameux clos, au cœur de la ville et sur les places. La Place Bellecour est d'ailleurs restée très célèbre puisque le premier concours de Boules s'y déroula en 1900.

En 1981, la Fédération Française du Sport- Boules devient une fédération de sport de Haut Niveau. Très rapidement, apparaissent les épreuves sportives dès 1985. En 2002, le « France Tirs » naît à Lyon.

En 2004, la signature de la convention lie les fédérations nationales de Sport Adapté et de Sport Boules.

B. Nature de cette activité sportive

Le Sport Boules est un sport qui propose différentes actions de jeux:



– Pointer

C'est lancer la boule en la faisant rouler sur le sol le plus près possible du « but », et en tenant compte du terrain et de la distance.

– Tirer

C'est lancer une boule après une course d'élan pour qu'elle touche, après une trajectoire aérienne un objet annoncé. L'impact doit être direct ou à moins de 50cm dans l'arc de cercle tracé avec le cinquante.

– Tirer en navette

C'est tirer sur des cibles en course continue dans un sens du jeu puis dans l'autre.

Article 1 : Règles générales

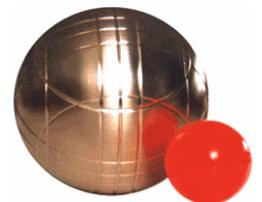
A. Les boules

Les boules utilisées doivent être rigoureusement conformes au cahier des charges arrêté par la Fédération Internationale de Boules.

En Division 1, elles devront être exclusivement en métal ou alliage métallique.

Elles devront :

- être sphériques, équilibrées.
- les – de 18 ans en Division 1 les boules devront avoir un diamètre compris entre 88 mm et 110 mm.
- Et d'un poids compris entre 800 et 1200g



Les autres catégories pourront utiliser des boules plus petites et plus légères.

B. Le but

Le but, d'un diamètre de 35 à 37 mm est en bois, non ferré, non coloré ou uniformément coloré en blanc, non gravé et non plombé.

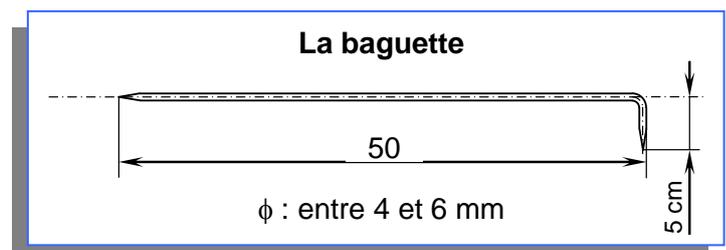
Un but d'une autre couleur, mais toujours uniformément coloré, peut être utilisé si les deux équipes sont d'accord (exception : au tir de précision le but cible doit être blanc, le but obstacle rouge).



C. La baguette

Tige métallique de 0,50 m utilisée par le pratiquant :

- Pour le traçage du cadre de jeu.
- Pour le marquage de l'emplacement des boules et du but sur le cadre de jeu.



- Pour délimiter la zone de validité du Tir. En sport boules le Tir est jugé régulier quand l'impact de la boule tirée se situe à moins de 0,50 m de la cible.

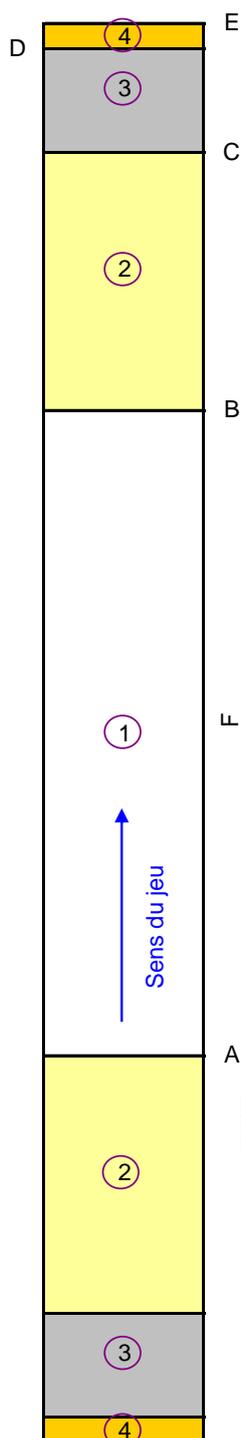
D. Le cadre de jeu

La partie se déroule sur un emplacement rectangulaire appelé cadre, dont les dimensions sont les suivantes :

Longueur totale : 27,50 m (tolérance de 5 cm en + ou en -).

Largeur minimum : 2,50 m & Largeur maximum : 4 m

La ligne extrême (ou « planche ») devra être matérialisée par une bordure d'arrêt d'une hauteur minimum de 20 cm.



Nomenclature du cadre

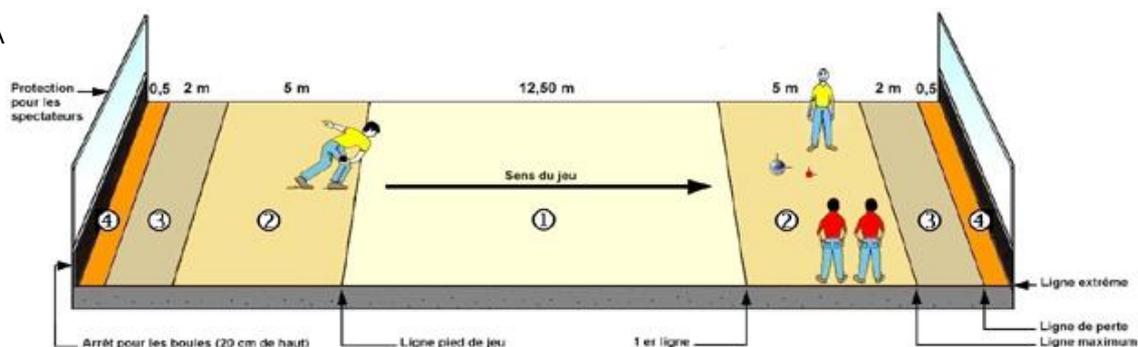
- A : ligne "pied de jeu"
- B : 1^{ère} ligne
- C : 2^{ème} ligne ou ligne maximum
- D : 3^{ème} ligne ou ligne de perte
- E : 4^{ème} ligne ou ligne extrême
- F : ligne latérale

Parties du cadre

- 1 : rectangle central
- 2 : rectangle de validité du lancement du but
- 3 : rectangle ajouté
- 4 : zone de fond
- 2 + 3 : aire de jeu
- 2 + 3 + 4 : rectangle des 7,5m ou zone d'élan

Tracé du cadre

Il doit être fait avec la baguette.



E. La composition des équipes

La composition d'une équipe doit rester la même pendant toute la durée de la compétition. Toute infraction constatée en cours de partie entraîne la disqualification immédiate de l'équipe fautive.

Si l'infraction est constatée à l'issue d'une partie, l'équipe fautive, si elle est gagnante, est disqualifiée. Elle perd tous ses droits aux prix.

Chaque équipe doit avoir un capitaine désigné qui, seul, parlera en son nom.

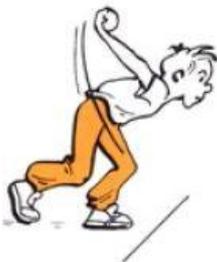
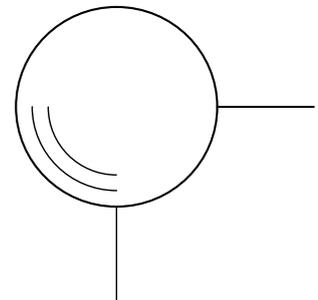
F. Les instruments du jeu

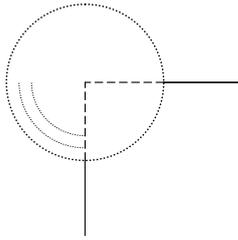
Les joueurs doivent se présenter dans le cadre, munis de boules, but et baguette réglementaires. Le but utilisé durant toute la partie sera celui de l'équipe qui l'a gagné par tirage au sort.

G. Le marquage des objets

Les boules.

Chaque équipe doit marquer ses boules par deux traits à 90° parallèles aux lignes de jeu. Si le marquage n'est pas réglementaire, en cas de mesure douteuse consécutive à un déplacement ou un dérangement, la décision rendue sera défavorable à l'équipe responsable du marquage.





Pour retrouver l'emplacement d'un objet, prolonger les marques jusqu'à leur intersection.

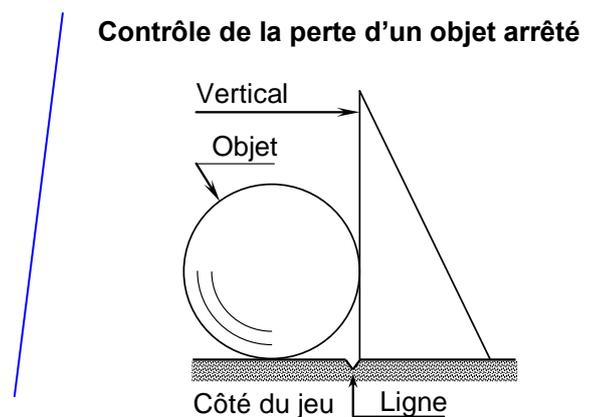
👉 **Le but.**

Le but est marqué par l'équipe qui l'a lancé ou placé et, s'il y a déplacement, par l'équipe qui tient.

👉 **Objets perdus à l'arrêt.**

Un objet, est perdu si son pourtour extrême dépasse le bord extérieur de la ligne latérale ou de perte. Le but est aussi perdu si son pourtour extrême dépasse le bord extérieur de la première ligne.

Pour vérifier, on utilise une équerre.



👉 **Objet perdu en mouvement.**

Un objet est perdu lorsque son centre surplombe ou dépasse l'axe de la ligne latérale ou de perte. Le but est aussi perdu si, en retournant sur la première ligne, son centre surplombe ou dépasse l'axe de cette ligne.

👉 **Objet annoncé au tir.**

Le joueur qui veut tirer doit désigner nettement l'objet annoncé. Cet objet ne pourra jamais être une boule de son camp. L'annonce de ce joueur est seule valable.

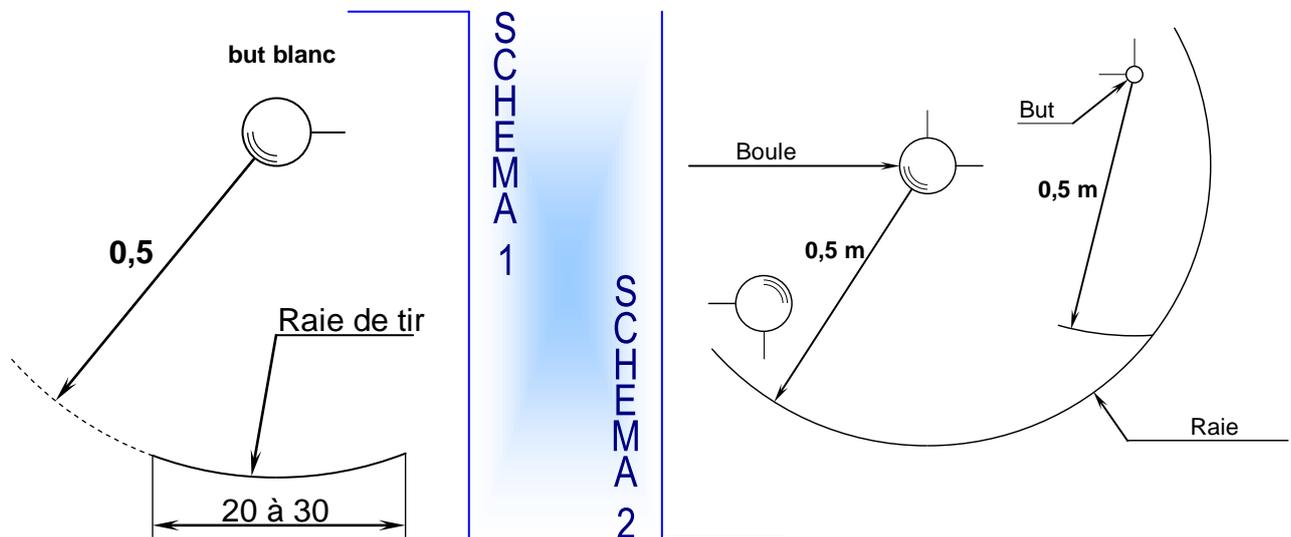
👉 **Annonce manquant de précision ou pas faite.**

Dans ce cas, le tireur sera censé avoir annoncé la boule adverse la plus proche du but.

👉 **Traçage des raies de tir.**

Une raie est tracée par les adversaires à 0,50 m en avant de l'objet annoncé. Ce trait, en forme d'arc de cercle, aura une longueur de 20 à 30 centimètres. (Schéma 1).

Lorsque l'objet annoncé est entouré d'objets divers, l'arc est prolongé dans les sens utiles. Devant tous les objets situés à moins de 0,50 m de l'objet annoncé, il faut tracer une raie de tir à la condition qu'elle se trouve à l'intérieur d'un cercle concentrique au pourtour de l'objet annoncé et situé à 0,50 m de ce dernier. (Schéma 2).

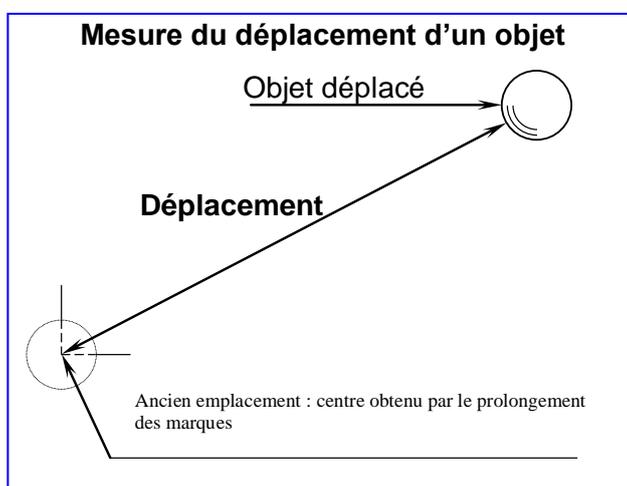


I. La validité du point

Une boule pointée est régulière lorsqu'elle :

1. Ne se perd pas.
2. S'immobilise à 2 m au plus de la première ligne.
3. Ne déplace en toute direction, directement ou indirectement, aucun objet de plus 0,50 m

Ces trois conditions doivent être remplies simultanément.



Mesure des distances :
Les distances se mesurent en ligne droite, en partant du point obtenu par la réunion des deux marques de l'objet déplacé, au bord extérieur de cet objet.

Les distances respectivement parcourues par les objets déplacés ne s'ajoutent pas.

J. La validité du tir

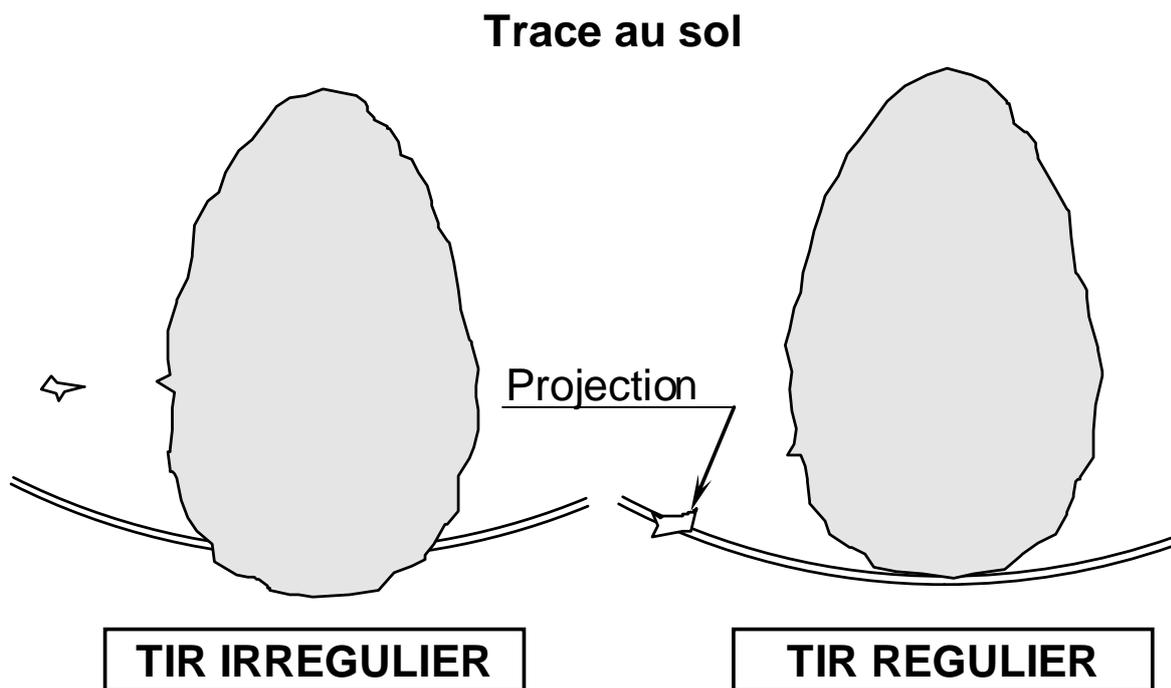
Une boule tirée est régulière lorsque :

- le point de chute n'est pas à plus de 0,50 m de l'objet annoncé
- le point de chute n'est pas à plus de 0,50 m de l'objet frappé en premier
- l'objet frappé en premier n'est pas à plus de 0,50 m de l'objet annoncé

Cette distance est mesurée sur le pourtour extrême de l'objet en cause.

Le tir est également régulier lorsque la boule frappe directement, sans toucher le sol, un objet situé au maximum à 0,50 m de l'objet annoncé.

Toutes les conséquences d'un tir régulier sont obligatoirement acceptées par les deux équipes.



Article 2 : Tableau des épreuves officielles individuelles et par équipe par divisions.

CHAMPIONNAT INDIVIDUEL	CHAMPIONNAT PAR EQUIPE	REGLEMENTS DES EPREUVES
Catégories H -15 H-18 H+18 F-15 F-18 F+18	CATEGORIES -15 -18 +18 MIXITE AUTORISEE	Equipes constituées de 4 à 6 joueurs maximum Prise en compte des 4 meilleures performances à chaque épreuve.
D1 TIR PROGRESSIF R.T.I. TAPIS – 15F Temps de course : 3'	D1 PRECISION 4 alvéoles R.T.I. -15 COURSE POURSUITE/ Jeu de l'oie POINT SUR CIBLE TYPE A.S.	4 alvéoles application R.T.I. -15 en vigueur Distance 12.50m. 9 cases 1m/1m. 10 boules par joueur 2 pts par boule réussie Distance 12.50m 10 boules par joueur 1 pt par boule réussie
D2 TIR CADENCE RAPIDE distance tir 8m impact 1,40m. temps de course 2'.	D2 TIR SUR CIBLE avec boules obstacle COURSE POURSUITE / Jeu de l'oie POINT DES A.S.	Distance 8m. 10 boules par joueur 1 boule blanche entre deux plots rouges espacés de 0,50m zone impact 1,40m 3pts si boule blanche touchée seule réglementairement 1pt si boule blanche et plot rouge touchés réglementairement Distance 9m. 6 cases de 1m/1.50m 10 boules par joueur 2 pts par case réussie Distance 9m cibles 1,40m 10 boules par joueur 1pt par boule réussie
D3 TIR CADENCE RAPIDE Distance tir 7m impact 2.5m temps de course 1'	D3 TIR DE PRECISION COURSE POURSUITE / Jeu de l'oie MULTI CERCLE (point sur cible)	Distance 7m un plot vert entre 2 plots jaunes 10 boules par joueur. Zone impact : 2,50m Plot vert seul 3pts. Plot jaune 1pt. Plots jaune et plot vert 1pt. Distance 7m 6 cases de 1,50m*1,50m. 10 boules par joueur. 2pt par case réussie. Distance 7m. 10 boules par joueur. Cible de 2,00m 1 pt. Cible de 1,60 m 2 pts. Cible de 1,20 m 3 pts



Article 3 : Règlement des épreuves

EPREUVES PAR EQUIPE

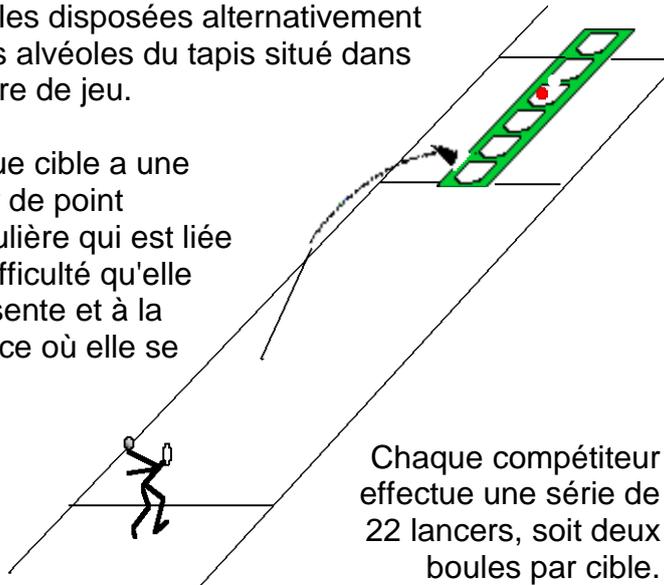
Les compétitions par équipe sont constituées pour chacune des divisions de trois épreuves : une épreuve dite « de tir » et de deux épreuves dites « de point ». Les équipes sont constituées de 4 à 6 joueurs. Pour chacune des trois épreuves, seront comptabilisées les quatre meilleures performances réalisées par les sportifs constituant l'équipe.

DIVISION 1 : (Tir de précision, Course poursuite, Point sur cible type A.S)

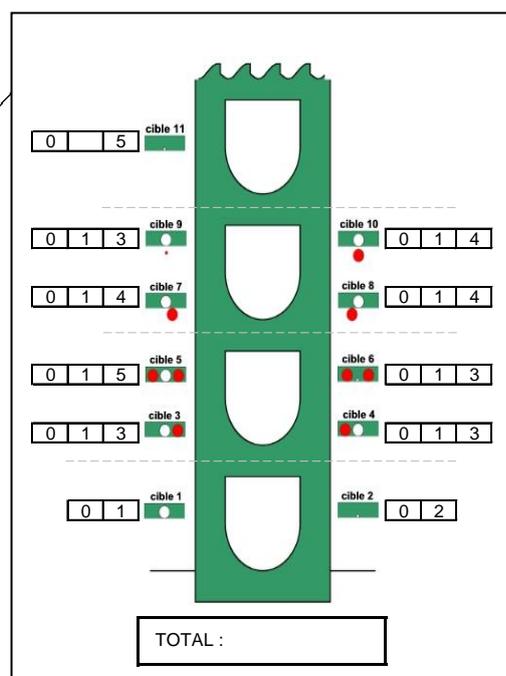
Le Tir de précision 4 alvéoles (D1)

C'est un parcours d'adresse au tir de 11 cibles disposées alternativement sur les alvéoles du tapis situé dans le cadre de jeu.

Chaque cible a une valeur de point particulière qui est liée à la difficulté qu'elle représente et à la distance où elle se situe.



Chaque compétiteur effectue une série de 22 lancers, soit deux boules par cible.



Les adversaires tirent deux boules, l'un après l'autre, avec un temps maximum de 30 secondes par boule.

Si la boule cible est touchée, seule et réglementairement, le tireur marque le nombre de points correspondants à la valeur de cette cible.

Si la boule cible est touchée, avec l'obstacle et réglementairement, le tireur marque 1 point.

Dans les autres cas de figure, le tireur ne marque aucun point.

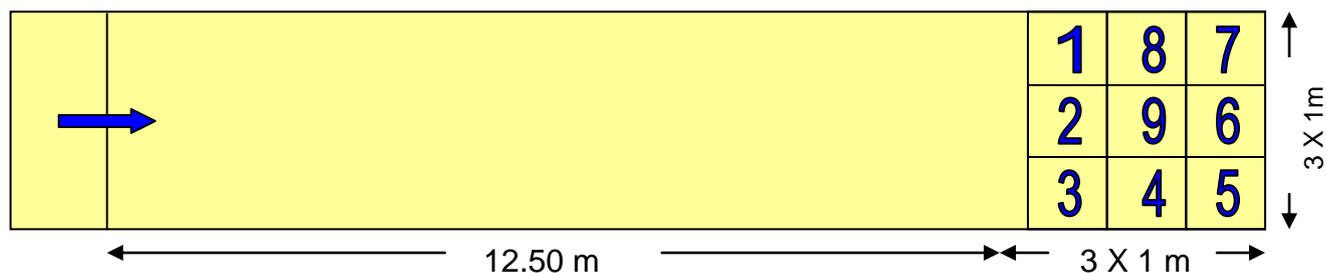
Courses poursuite 6 cases – Jeu de l'Oie (D1)

Distance de point: 12.50m
10 boules par joueur

Description du tracé : 9 cases de 1m /1m
2 points par boule réussie

Au départ le but se trouve dans la case 1. Quand le joueur réussit la case 1 le but passe à la case 2 puis ainsi de suite jusqu'à la case 9. Si la case 9 est atteinte, recommencer à la case 1.

Attention, ne sont comptabilisées uniquement les boules entièrement à l'intérieur des cases (cf. règlement ci-dessus p5). Une boule sur la ligne est ainsi considérée comme « perdu » ou « nulle ».



Chaque case réussie vaut 2 points. On comptabilise les points marqués par l'équipe à l'issue du lancement de 10 boules par chaque joueur.

Pour le score de l'équipe nous retiendrons les quatre meilleures performances.

Le point des AS (D1)

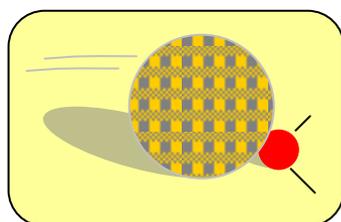
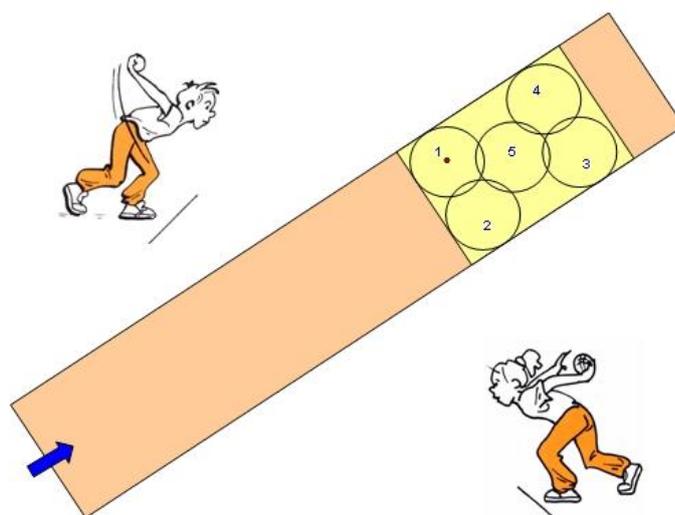
Distance de point : 12.50 m
10 boules par joueur

Description du tracé : 5 cercles de 1.40m de diamètre
1 point par boule réussie

Epreuve de point individuelle qui consiste à pointer pour chaque joueur 2 boules par cible dans l'ordre chronologique.
(Du cercle n°1 au cercle n°5)

Chaque boule positionnée entièrement dans la cible rapporte pour 1 point.

Le biberon entraîne **1 point bonus**.



Le biberon est considéré comme tel si la boule pointée s'immobilise à 0,50 cm maximum du but qui détermine le centre de la cible.

En cas de projection du but le biberon n'est valable que si la projection est inférieure ou égale à 0,50 m.

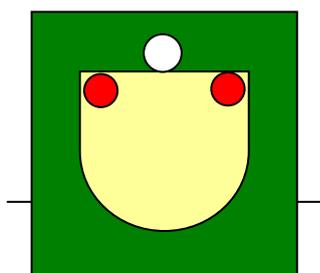
DIVISION 2 : (Tir sur cible, Course poursuite, Point des A.S)**Le tir sur cible avec boules obstacles (D2)**

Distance de tir : 8m

zone impact : 1.40m

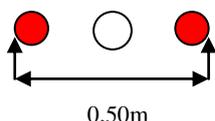
Description du tracé : Une boule blanche entre deux boules rouges espacées de 0,50m en considérant le pourtour extérieur des boules obstacle.

10 boules par joueur



3 points si boule blanche touchée réglementairement (respect zone impact) et sortie de son emplacement du tapis sans toucher les boules obstacle.

1 point si boule rouge et blanche touchées, ou si boule rouge touchée réglementairement (avec respect de la zone d'impact).

**Courses poursuite 6 cases – jeu de l'Oie (D2)**

Distance de point: 9 m

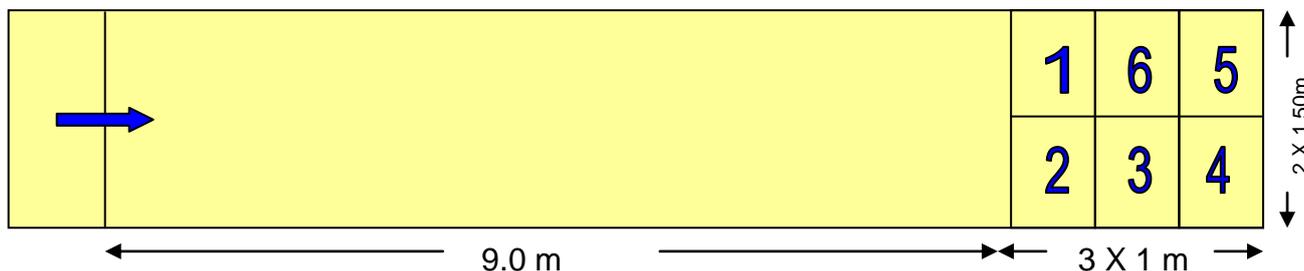
Description du tracé : 6 cases de 1m /1,50m

10 boules par joueur

2 points par boule réussie

Au départ le but se trouve dans la case 1. Quand le joueur réussit la case 1 le but passe à la case 2 puis ainsi de suite jusqu'à la case 6. Si la case 6 est atteinte, recommencer à la case 1.

Attention, ne sont comptabilisées uniquement les boules entièrement à l'intérieur des cases (cf. règlement ci-dessus p5). Une boule sur la ligne est ainsi considérée comme « perdu » ou « nulle ».



Chaque case réussit vaut 2 points. On comptabilise les points marqués par l'équipe à l'issue du lancement de 10 boules par chaque joueur.

Pour le score de l'équipe nous retiendrons les quatre meilleures performances.

Le point des AS (D2)

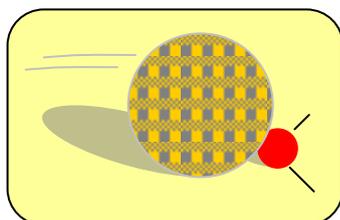
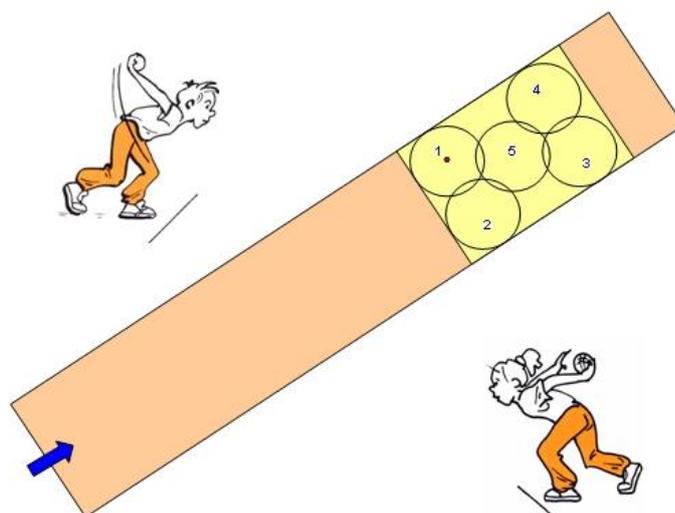
Distance de point : 9 m
10 boules par joueur

Description du tracé : 5 cercles de 1.40m de diamètre
1 point par boule réussie

Epreuve de point individuelle qui consiste à pointer pour chaque joueur 2 boules par cible dans l'ordre chronologique.
(Du cercle n°1 au cercle n°5)

Chaque boule positionnée entièrement dans la cible rapporte pour 1 point.

Le biberon entraîne **1 point bonus**.



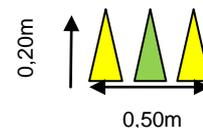
Le biberon est considéré comme tel si la boule pointée s'immobilise à 0,50 cm maximum du but qui détermine le centre de la cible.

En cas de projection du but le biberon n'est valable que si la projection est inférieure ou égale à 0,50 m.

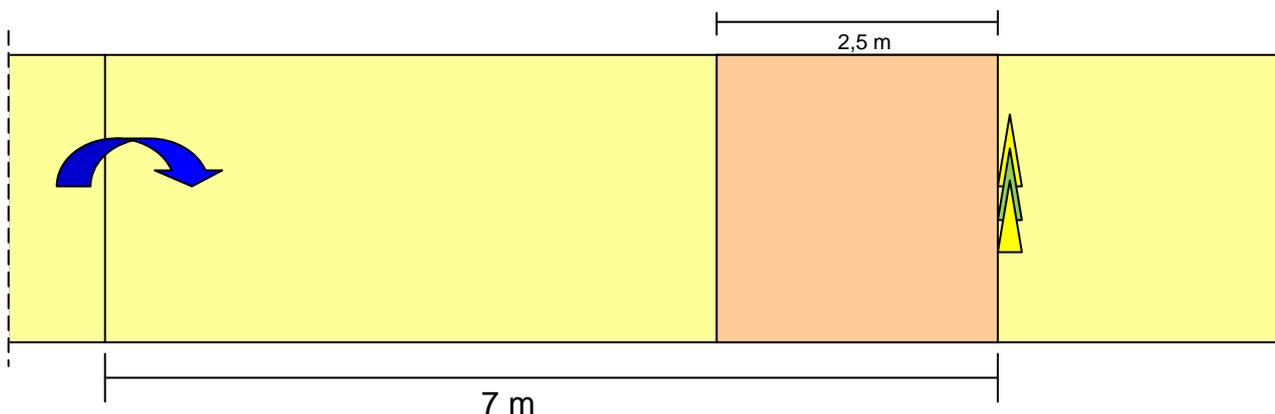
DIVISION 3 : (Tir de précision, Course poursuite, Point sur cible)

Le Tir de précision (D3)

Distance de tir : 7 m
Zone d'impact : 2.50m
10 boules par joueur



Positionner les plots jaunes espacés de 0,50m en considérant le pourtour extérieur de la base des plots. Hauteur des plots : 0,20m



Si le joueur touche le plot vert, seul règlementairement
(ie avec impact de la boule dans la zone des 2.50 mètres) = 3 points

Si le joueur touche un plot jaune, seul règlementairement
(ie avec impact de la boule dans la zone des 2.50 mètres) = 1 points

Si le joueur touche à la fois un plot jaune et un ou plusieurs plot vert règlementairement
(ie avec impact de la boule dans la zone des 2.50 mètres) = 1 point

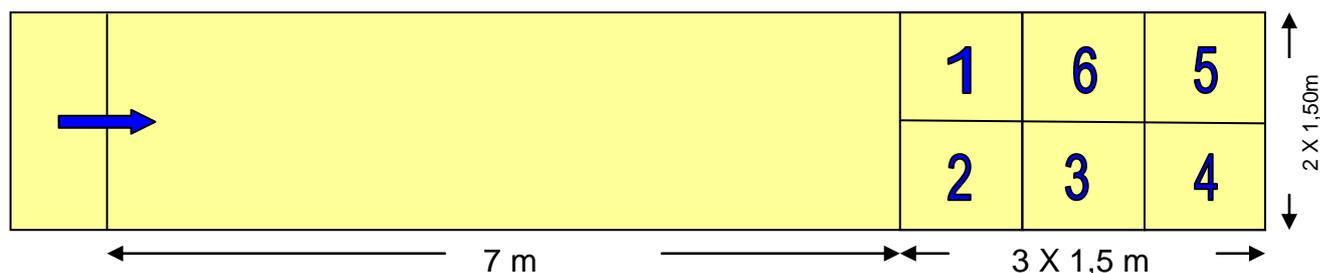
Courses poursuite 6 cases – jeu de l'oie (D3)

Distance de point: 7 m
10 boules par joueur

Description du tracé : 6 cases de 1.50m /1.50m
2 points par boule réussie

Au départ le but se trouve dans la case 1. Quand le joueur réussit la case 1 le but passe à la case 2 puis ainsi de suite jusqu'à la case 6. Si la case 6 est atteinte, recommencer à la case 1.

Attention, ne sont comptabilisées uniquement les boules entièrement à l'intérieur des cases (cf. règlement ci-dessus p5). Une boule sur la ligne est ainsi considérée comme « perdu » ou « nulle ».



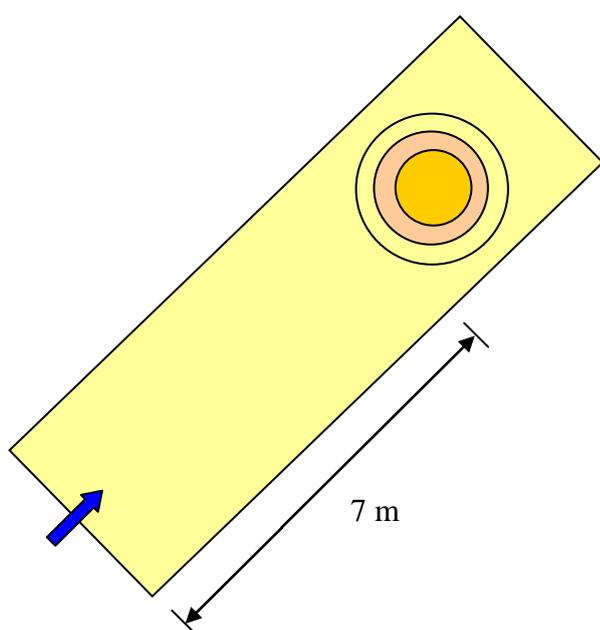
Chaque case réussie vaut 2 points. On comptabilise les points marqués par l'équipe à l'issue du lancement de 10 boules par chaque joueur.

Pour le score de l'équipe nous retiendrons les quatre meilleures performances.

Point sur Cible / Multi cercles (D3)

Distance de point : 7 m
10 boules par joueur

Description du tracé : Cibles de 2.0m, 1.60m, 1.20m



Règlement : Epreuve collective qui consiste à faire le plus grand nombre de points possible en pointant dans les cercles.

Chaque joueur pointe 10 boules.

Si la boule s'arrête dans un des trois cercles on comptera les points de la manière suivante :

3 points dans le petit cercle diamètre 1.20m

2 points dans le cercle moyen diamètre 1.60m

1 point dans le grand cercle diamètre 2.0m.

Dès que les joueurs ont pointé 10 boules, on additionne leurs points et on conserve les quatre meilleurs scores pour obtenir le total de l'équipe.

EPREUVES INDIVIDUELLES

DIVISION 1 : Le tir progressif à 3 alvéoles

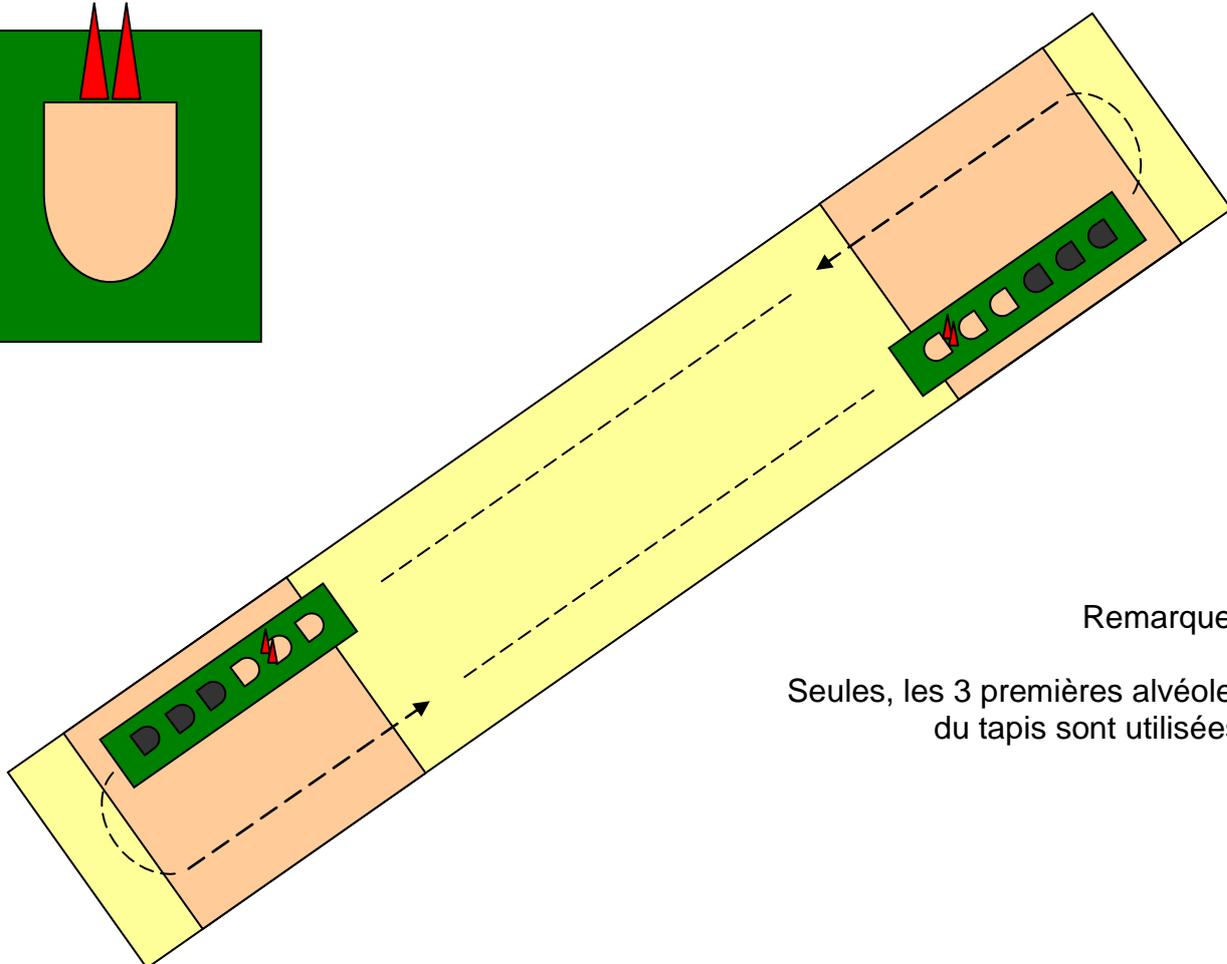
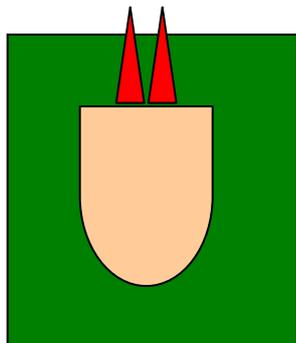
Distance de tir : 11.50m

Zone d'impact : 0.50m

C'est une épreuve individuelle qui consiste à toucher le plus grand nombre de plots possibles en course continue pendant **3 minutes**.

1 points = par plot touché réglementairement (impact dans l'alvéole).

A chaque fois que la cible est touchée la distance évolue progressivement et dégressivement. La distance évolue de 0,80m en 0,80m.



Remarque :

Seules, les 3 premières alvéoles du tapis sont utilisées.

Lorsque tous les joueurs sont passés, un classement est établi par catégorie.

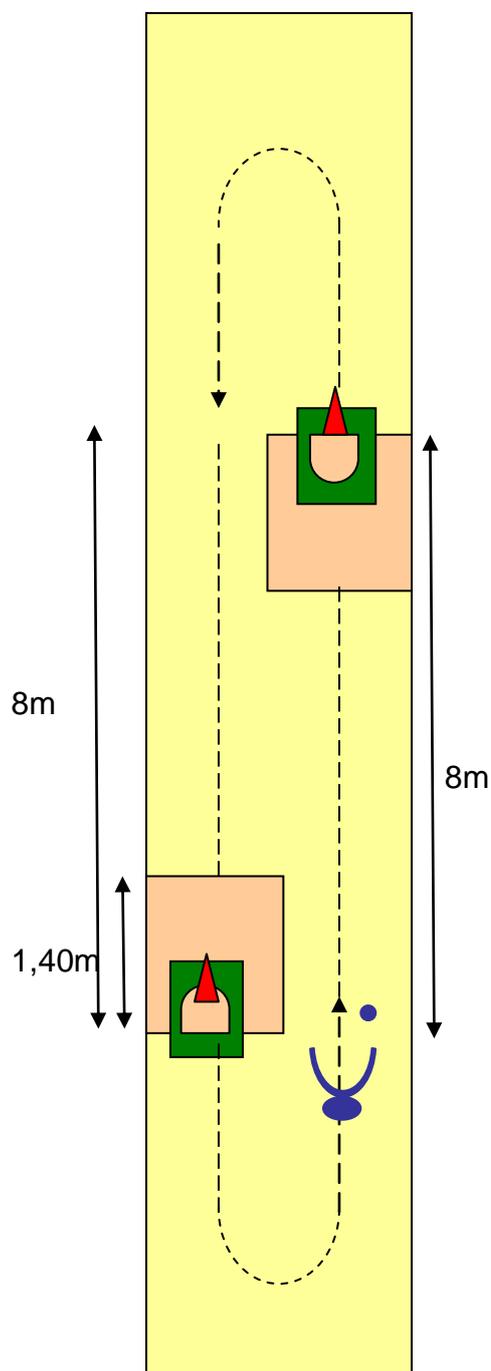
DIVISION 2 : Le tir cadence rapide

Distance de tir : 8m
Zone d'impact : 1,40m

C'est une épreuve individuelle qui consiste à toucher le plus grand nombre de plots possibles en course continue pendant **2 minutes**.

1 point par plot touché réglementairement
(ie : avec impact dans la zone)

Lorsque tous les joueurs seront passés, un classement sera établi pour chacune des catégories.



DIVISION 3 : Le tir cadence rapide

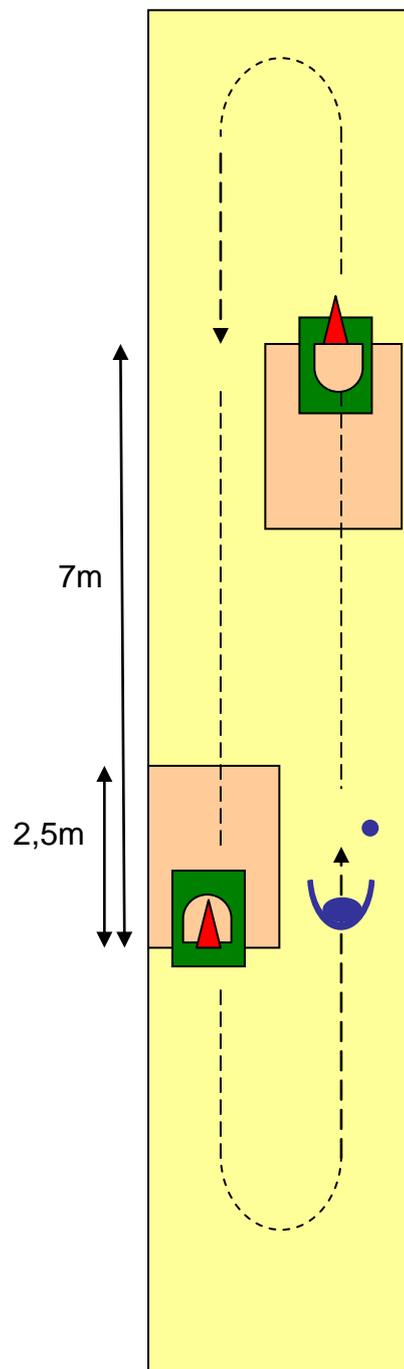
Distance de tir : 7m

Zone d'impact : 2.50m

C'est une épreuve individuelle qui consiste à toucher le plus grand nombre de plots possibles en course continue pendant **1 minute**.

1 point par plot touché réglementairement (ie : avec impact dans la zone)

Lorsque tous les joueurs seront passés, un classement sera établi pour chacune des catégories.



Article 4 : Organisation des compétitions

A. Rencontre Sport Boules découverte ou loisirs

L'organisation est laissée à la liberté des instances compétentes locales.

B. Championnat départemental et/ou régional

Application du présent règlement sportif sport Boules FFSA, en respectant les épreuves référencées pour chacune des divisions.

Compétition par équipe et compétition individuelles peuvent être réalisées séparément ou lors de même compétition.

C. Championnats de France

L'organisation se déroule selon les prises de décisions de la Commission Nationale Mixte FFSA/FFSB.

Chaque épreuve de la compétition (individuelle et collective) se joue en deux manches. Le classement est alors réalisé en additionnant les deux manches.

D. Epreuve d'appui championnat par équipe D1, D2 et D3, à réaliser en cas d'égalité parfaite des points obtenus.

L'épreuve d'appui se déroule selon l'épreuve de points Multi-cercles. Chaque division évoluera à la distance de points de chacune des divisions sportives concernées.

3 joueurs des équipes concernées pointent une boule pour atteindre la cible. Addition des points réalisés.

Seules les boules arrêtées entièrement à l'intérieur du plus grand cercle sont comptabilisées.

En cas d'arrêt d'une boule sur la ligne commune au cercle 1 et 2, il sera considéré le score du cercle supérieur ; dans ce cas le cercle 2. Il en sera de même si une boule s'immobilise sur la ligne commune au cercle 2 et 3, nous considéreront les points du cercle 3.

En cas d'égalité à l'issue de cette épreuve d'appui, il sera joué une boule par équipe. La boule immobilisée la plus près du but situé au centre de la cible attribuera le gain du match à l'équipe concernée.

Article 5 : Ateliers pour découverte ou Situation d'Apprentissage du Sport Boules

Vous trouverez ci-dessous un ensemble non exhaustif d'ateliers ludiques pouvant être utilisé lors de rencontres Sport Boules loisir.

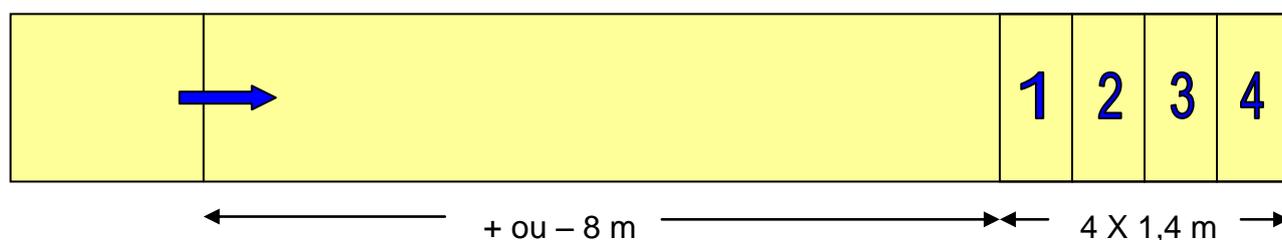
ATELIERS DE POINT :

Les 4 rivières

Epreuve collective qui consiste à faire le plus grand parcours possible en **20 minutes**. Chaque joueur pointe une boule à tour de rôle.

Au départ le but se trouve dans la case 1. Quand un des joueurs réussit la case 1, le but passe à la case 2, puis 3 jusqu'à la case 4.

Si l'équipe réussit le parcours avant les 20mn, elle repart de la case 1 et continue jusqu'à la fin du temps.



Chaque case réussie vaut 1 point.

A la fin des 20mn, on comptabilise les points marqués par l'équipe.

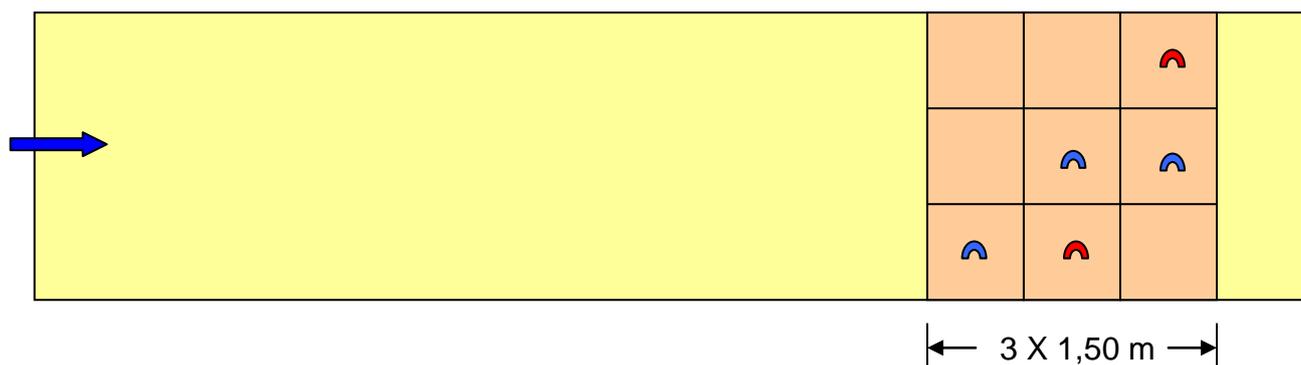
Le morpion

C'est une épreuve collective qui consiste à réaliser un maximum de lignes en 20 mn.

Chaque joueur pointe 1 boule à tour de rôle en direction du damier. Si la boule s'arrête dans un des carrés, le joueur place une soucoupe au centre de celui-ci.

Dès qu'une ligne est formée (Horizontale, Verticale ou Diagonale), l'équipe marque 1 point et on enlève les soucoupes du damier.

A la fin des 20 mn, on comptabilise les points marqués par l'équipe.



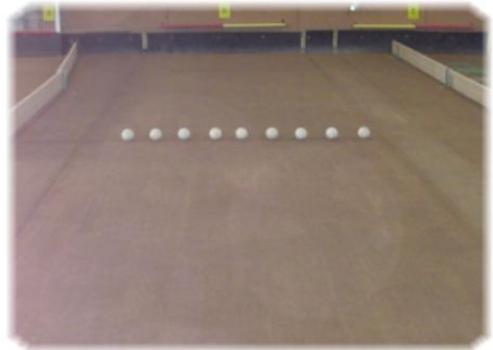
ATELIERS DE TIR :

Le tir sur ligne

C'est une épreuve collective qui consiste à toucher le maximum de boules blanches.

Chaque joueur joue 4 boules à la suite.

Toute boule touchée et sortie de la zone tracée derrière les boules cibles vaut 1 point.



Les boules touchées sont sorties du terrain et les autres sont resserrées au fur et à mesure au centre du terrain.

Si toutes les boules ont été touchées avant les 4 lancers alors on réaménage l'atelier dans son état initial pour que le tireur termine.

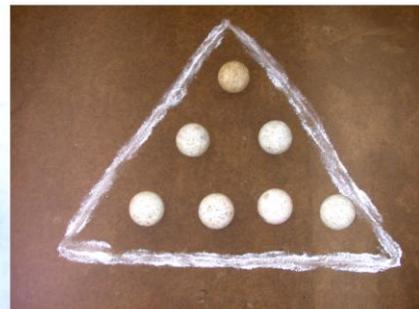
Dès que tous les joueurs ont tiré 4 boules, on additionne leurs points pour obtenir le total de l'équipe

Le massacre 7 boules

C'est une épreuve collective qui consiste à faire sortir le maximum de boules blanches du triangle.

Chaque joueur tire 4 boules à la suite. Toute boule sortie du triangle rapporte 1 point.

Dès que tous les joueurs ont tiré 4 boules, on additionne leurs points pour obtenir le total de l'équipe.

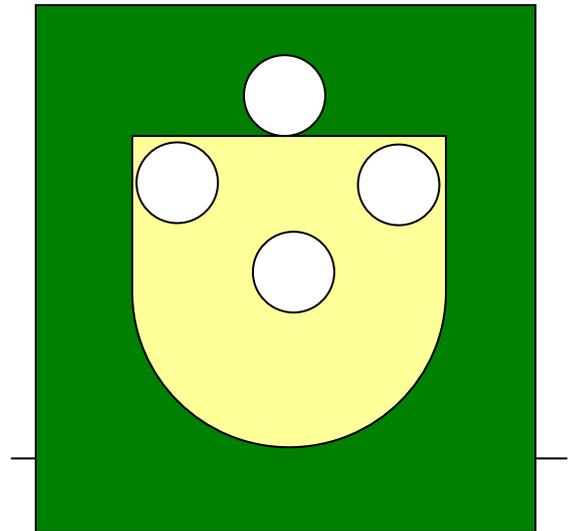


Le massacre 4 boules



Chaque joueur tire 6 boules.

2 points par boule touchée
réglementairement et sortie du tapis.



Article 6 : Annexes

Pour aller encore plus loin dans le Sport boules, une évolution à venir sera de réaliser des épreuves sous forme de « parties ».

La partie

Le principe du jeu consiste à placer ses boules le plus près possible d'un objectif appelé but. L'adversaire essaie, à son tour, de placer les siennes plus près de ce but ou d'enlever celles qui gênent. On joue alors en simple, ou en double :

Le simple		contre		<u>4 boules</u> par joueur
Le double		contre		<u>3 boules</u> par joueur

La partie peut être limitée en temps et/ou en nombre de points à réaliser, selon l'organisation.

Le Tradipoint

2 boules par joueur.
La partie se déroule en **20 minutes**.
Le jet du but lance la mène.

Le joueur A pointe sa première boule.
Par la suite le joueur qui ne tient pas le point, doit jouer jusqu'à ce qu'il parvienne à le reprendre.

Lorsqu'un joueur n'a plus de boules, son adversaire joue et essaie de placer d'autres points.

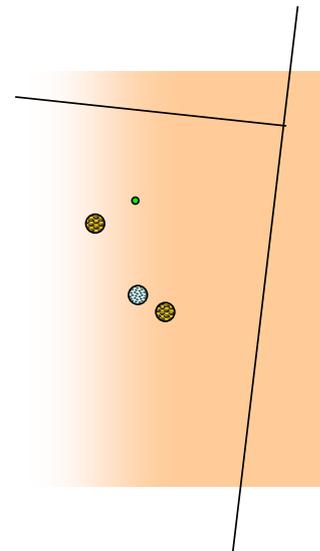
Le lancer du but est effectué par le joueur qui marque le plus grand nombre de points durant la mène précédemment jouée.

Le joueur A pointe sa boule pour venir le plus près du but. Le joueur B pointe pour reprendre le point de A.

A l'issue de la mène, la boule la plus proche du but rapporte 2 points et la deuxième boule, située le plus près du but, rapporte 1 point.

Le joueur gagnant est celui qui possède le plus de points à l'issue du temps imparti.

Application du Règlement Technique International en ce qui concerne le déplacement de boules.



Division 1

Nom de l'équipe : _____

Epreuve de point : course poursuite (10 boules par joueur, 2 points par boule réussie)

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
Joueur 1											
Joueur 2											
Joueur 3											
Joueur 4											
Joueur 5											
Joueur 6											
TOTAL DES 4 MEILLEURES PERFORMANCES DE L'EQUIPE											

Epreuve de point : Le point des A.S (10 boules par joueur, 1 point par boule réussie)

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
Joueur 1											
Joueur 2											
Joueur 3											
Joueur 4											
Joueur 5											
Joueur 6											
TOTAL DES 4 MEILLEURES PERFORMANCES DE L'EQUIPE											

Epreuve de Tir : Tir de précision :

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	TOTAL
<i>Points possible</i>	1	2	3	3	5	3	4	4	3	4	5	37
Joueur 1												
Joueur 2												
Joueur 3												
Joueur 4												
Joueur 5												
Joueur 6												
TOTAL DES 4 MEILLEURES PERFORMANCES DE L'EQUIPE												

Somme des 3 épreuves : _____ + _____ + _____ = _____



FICHE DE NOTATION COMPETITION PAR EQUIPE



Division 2

Nom de l'équipe : _____

Epreuve de point : course poursuite (10 boules par joueur, 2 points par boule réussie)

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
Joueur 1											
Joueur 2											
Joueur 3											
Joueur 4											
Joueur 5											
Joueur 6											
TOTAL DES 4 MEILLEURES PERFORMANCES DE L'EQUIPE											

Epreuve de point : Le point des A.S (10 boules par joueur, 1 point par boule réussie)

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
Joueur 1											
Joueur 2											
Joueur 3											
Joueur 4											
Joueur 5											
Joueur 6											
TOTAL DES 4 MEILLEURES PERFORMANCES DE L'EQUIPE											

Epreuve de Tir : Tir sur Cible :

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
<i>Points possible</i>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Joueur 1											
Joueur 2											
Joueur 3											
Joueur 4											
Joueur 5											
Joueur 6											
TOTAL DES 4 MEILLEURES PERFORMANCES DE L'EQUIPE											

Somme des 3 épreuves : _____ + _____ + _____ = _____



FICHE DE NOTATION COMPETITION PAR EQUIPE



Division 3

Nom de l'équipe : _____

Epreuve de point : course poursuite (10 boules par joueur, 2 points par boule réussie)

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
Joueur 1											
Joueur 2											
Joueur 3											
Joueur 4											
Joueur 5											
Joueur 6											
TOTAL DES 4 MEILLEURES PERFORMANCES DE L'EQUIPE											

Epreuve de point : Point sur cible – multi cercle (10 boules par joueur)

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
<i>Points possible</i>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Joueur 1											
Joueur 2											
Joueur 3											
Joueur 4											
Joueur 5											
Joueur 6											
TOTAL DES 4 MEILLEURES PERFORMANCES DE L'EQUIPE											

Epreuve de Tir : Tir de Précision :

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
<i>Points possible</i>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Joueur 1											
Joueur 2											
Joueur 3											
Joueur 4											
Joueur 5											
Joueur 6											
TOTAL DES 4 MEILLEURES PERFORMANCES DE L'EQUIPE											

Somme des 3 épreuves : _____ + _____ + _____ = _____



DIVISION 1 - Tir Progressif à trois alvéoles (3 minutes)



Nom :

Prénom :

Association : Catégorie : ...

0 quand le plot est manquée, 1 point lorsque le plot touché règlementairement

TOTAL :



DIVISION 1 - Tir Progressif à trois alvéoles (3 minutes)



Nom :

Prénom :

Association : Catégorie :

0 quand le plot est manquée, 1 point lorsque le plot touché règlementairement

TOTAL :



DIVISION 2 - Tir Cadence Rapide (2 minutes)



Nom : Prénom :

Association : Catégorie :

0 quand le plot est manquée, 1 point lorsque le plot touché réglementairement

TOTAL :



DIVISION 2 - Tir Cadence Rapide (2 minutes)



Nom : Prénom :

Association : Catégorie :

0 quand le plot est manquée, 1 point lorsque le plot touché réglementairement

TOTAL :



DIVISION 3 - Tir Cadence Rapide (1 minute)



Nom : Prénom :

Association : Catégorie :

0 quand le plot est manquée, 1 point lorsque le plot touché règlementairement

TOTAL :



DIVISION 3 - Tir Cadence Rapide (1 minute)



Nom : Prénom :

Association : Catégorie :

0 quand le plot est manquée, 1 point lorsque le plot touché règlementairement

TOTAL :