

" MASTERS JEUNES 2010 "

OBJECTIFS ET CONCEPT

OBJECTIF

Permettre à tous les Jeunes (-9 ans, -11 ans et - 13 ans) de participer à une compétition sportive, quelque soit leur niveau de pratique bouliste.

Permettre à ces Jeunes isolés dans leurs AS, qui ne participent à aucune compétition officielle, de participer à une compétition Jeunes sur plusieurs dates.

PRINCIPE

Le Masters Jeunes comporte 4 épreuves techniques; de point, de tir, de course et de stratégie.

Les performances réalisées sont de type individuel.

L'addition des points réalisés à chaque épreuve permet d'établir un classement individuel.

ORGANISATION

Le Masters Jeunes est mis en place sur la zone Nord-Est.

Il regroupe les CBR de l'Ile-de-France, de la Franche-Comté, de la Lorraine, les CBD de la Nièvre, de l'Yonne, de la Côte d'Or, de la Haute-Savoie, et le Comité Sportif de Saône-et-Loire.

La Finale de Zone aura lieu au boudrome de DIGOIN le Dimanche 27 Juin 2010 (10h-17h)

QUALIFICATION

Afin de proposer aux jeunes, une grande compétition pour les -9 / -11 / -13 ans, il n'y aura pas d'épreuves qualificatives. Cette année, il s'agit d'une **grande compétition de développement** où plusieurs dizaines de jeunes sont attendus de tous les Comités ci-dessus.

Chaque Comité mettra en place des rencontres départementales ou régionales.

Pour le Comité de Saône-et-Loire, les 2 dates et lieux suivants ont été retenus:

Mercredi 9 décembre à Digoin - 14 heures

Mercredi 14 avril à Mâcon - 14 heures

La présence des jeunes à une de ces deux rencontres leur donnera le droit de participer à la Finale de Zone.

LE DAMIER 40

Le joueur doit d'abord pointer et faire **26 pts PILE**

Chaque joueur joue à tour de rôle. Le joueur a le droit de mettre un but dans la case qu'il veut jouer (+ visuel). Chaque case a une valeur différente. Le joueur joue à chaque lancer la case de son choix (sans l'annoncer). Il additionne les points de chaque case. Le joueur additionne ses points faits dans la précédente case avec ceux de la case qu'il vient de faire. S'il dépasse la barre des 26 pts, alors il soustrait au total les points de cette case du dernier lancer. Les boules sur les lignes sont bonnes (sauf 2 lignes latérales). Choix de la case si chevauchage de lignes intérieures.

Seulement quand le joueur a fait 26 points pile, il doit valider réglementairement 2 fois la case Tir à gauche du damier, puis valider réglementairement 2 fois la case Tir de droite du damier.

Tant que le joueur n'a pas réussi sa frappe, il reste sur la cible, jusqu'à réussite.

Les 2 cibles de tir à valider chacune 2 fois portent les valeurs des cibles identiques à celles du Tir de Précision (soit 2 x 4 pts, et 2 x 3 pts pour un total de 2 x 7 pts = 14 pts). Donc le point fait 26 pts, et les tirs font 14 pts.

Cible de gauche sur le damier: boule rouge devant la boule blanche à 40 cms (si plot alors le placer à 50 cms). Cible de droite sur le damier: Boule rouge à gauche de la boule blanche à la même hauteur à 20 centimètres d'écart.

Remplacer les boules par des plots de couleur en J-9 ans et J- 11 ans

La partie est limitée en 20 minutes de jeu. Si un des 2 joueurs a réalisé son contrat de damier 40, alors le jeu s'arrête à égalité de lancer sur le terrain concerné uniquement. Le gagnant marque (40 pts / 4 = 10 pts + 2 pts de bonus) soit un total de 12 pts. Au moment où le jeu s'arrête, l'adversaire marque son total de points réalisé divisé par 4 et arrondi au point entier supérieur.

Les cadres de jeu sont ceux définis par la réglementation FFSB du PAJ

LE TIR CADENCE

Pour les - 9 ans : Temps de course de 2 mn / Cible = plot

Pour les - 11 ans : Temps de course de 2 mn 30 / Cible = plot

Notation : tir sur le tapis en touchant le plot = 1 pt, 2 pts si plot touché réglementairement

Pour les - 13 ans : Temps de course de 3 mn / Cible = boule blanche

Notation : tir réglementaire sur la boule blanche = 1 pt

LA DIAGONALE DU FOU

Le joueur doit d'abord pointer et valider dans l'ordre le cercle (1pt) puis le carré (2pts) et enfin la reprise de point (3pts). Chaque joueur joue à tour de rôle. Le joueur a le droit de mettre un but dans la case qu'il veut jouer (+ visuel). Le cercle est adjacent aux deux lignes en 1ère barre à droite du jeu (1,40m diam). Le carré a son centre en plein milieu du cadre de jeu (1 m x 1 m). La situation traditionnelle est à gauche du jeu en dernière barre (boule blanche à 0,70 m du fil et but à 0,70 m du fil aussi mais situé devant la boule blanche à 0,50 m). Si au point, un objet est déplacé, c'est la règle des 50 centimètres qui s'applique (RTI). Les boules sur les lignes sont bonnes (cercle ou carré).

Quand le joueur a validé dans l'ordre ses 3 situations de Point, il passe au Tir.

Seulement quand le joueur a validé la Partie Point , il doit valider réglementairement ses 3 Tirs dans l'ordre aussi. Tant que le joueur n'a pas réussi sa frappe, il reste sur la cible, jusqu'à réussite.

Il doit tirer d'abord le plot au centre du cercle avec validité de tir 0,50 m. Puis si réussite, il doit valider le tir sur la boule blanche au centre du carré (validité de tir 0,50 m). Si réussite, il doit tirer la boule blanche sans toucher le but rouge en respectant les 50 centimètres du tir.

Plot = 1 pt / Boule blanche = 2 pts / Boule blanche derrière but rouge = 3 pts

Les cadres de jeu sont ceux définis par la réglementation FFSB du PAJ

La partie est limitée en 20 mns de jeu.

Le jeu s'arrête à égalité de lancer sur le terrain concerné uniquement.

Le gagnant marque le total des points faits (Point = 6 pts + Tir = 6 pts) + 1 pt de bonus . Quand le jeu s'arrête l'adversaire marque son total de points validés.

Le jeu des OLYMPIADES (- 13 ans) // LE MORPION (- 9 ans et - 11 ans)

C'est la dernière épreuve du Masters: on établit un classement après les 3 premières épreuves, pour respecter les oppositions: le 1er joue contre le 4e, le 2e joue contre le 5e, le 3e joue contre le 6e, le 7e contre le 8e, le 9e joue le 10e etc....

La partie est limitée en 40' de jeu au morpion, et en 5 mènes de 4 boules dans les cercles pour le jeu des olympiades.

La partie de morpion est limitée en 40' de jeu. La ligne vaut 3 pts. Le vainqueur marque ses lignes + Bonus de 2 pts. En cas d'égalité, chaque joueur marque ses points + 1 pt bonus chacun. En cas de défaite, le joueur ne marque que ses lignes.

Chaque boule pointée est remplacée par un plot de couleur (prévoir 2 couleurs de plot pour chacun des 2 joueurs). Le joueur a le choix de pointer ou tirer. Un joueur peut tirer, pour vider la case de son adversaire. Il met un cône au fond de ladite case, et pour que le tir soit validé, l'impact de la boule devra être au minimum dans une des 9 cases du damier, **uniquement pour les - 9 ans.** **Pour les - 11 ans**, l'impact de la boule devra être dans la case du plot annoncé.

A la fin du temps, celui qui a le plus de boules sur le damier marque 2 pts en plus de ses lignes. Sinon au même nombre de boules sur le damier, chaque joueur marque ses lignes + chacun 1 pt.

Le jeu des Olympiades : Chaque joueur a 4 boules. Il faut jouer 5 mènes = 1 mène par cercle. Tracer 5 cercles dans l'aire de jeu de la catégorie concernée.

Le joueur A choisit le cercle à jouer et place le but en son centre. Il doit alors pointer une boule jusqu'à la réussite de la cible. Dès réussite, c'est alors au joueur B de jouer jusqu'à reprise du point. Et ainsi de suite jusqu'à épuisement du "stock" de 4 boules par joueur. Les boules non réussies sont enlevées du jeu.

Le coup est régulier lorsque la boule est intégralement incluse dans le cercle cible ET que la boule pointée ne déplace en toute direction, directement ou indirectement, aucun objet de plus de 0,50 m. La distance parcourue en dehors du cercle n'entre pas en ligne de compte. La mesure se limite au point (bord extérieur) où l'objet a traversé la ligne ou s'y est perdu, sans la traverser.

En cas de coup irrégulier, l'adversaire appliquera la règle de l'avantage.

Dans tous les cas de figures, le but sortant de la cible est remis à sa place initiale (voir article 9C du RTI en cas d'emplacement occupé par une boule).

Au terme des 8 boules sur la cible, on fait le décompte des points que l'on note sur la fiche. Par alternance, c'est au joueur B de choisir la cible à effectuer et de commencer à pointer. Un cercle ne peut être joué qu'une seule fois. Afin d'éviter toute erreur, il est conseillé de marquer le cercle déjà réalisé (croix, score, ...).

Ainsi de suite jusqu'au 5e cercle qui n'est choisi par personne, mais qui doit être validée. Le joueur qui commence est celui qui, à cet instant de la partie, détient le meilleur score. En cas d'égalité, c'est au joueur qui a remporté le dernier cercle de commencer.

Comptabilité des points : chaque boule qui tient (1) sur son adversaire compte 2 points, les autres boules validées dans la cible sans "tenir" compte 1 point. Un bonus supplémentaire d'un point est accordé pour la réussite d'un biberon (moins de 5 mm du but). En cas d'équidistance sur les boules qui "tiennent", chacune de celles-ci compte pour un point.

(1) Il est possible de "tenir" plusieurs fois sur son adversaire.