

## LE DAMIER 48

Chaque case du damier fait 1 m de profondeur. La largeur des cases correspond à la largeur du terrain divisé en 3.

Le joueur doit d'abord pointer et faire **32 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 32 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 32 points pile , il doit valider réglementairement 2 fois la case Tir à gauche du damier ,

puis valider réglementairement 2 fois centrale, puis 2 fois la case de droite du damier

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

Les 3 cibles de tir à valider chacune 2 fois portent les valeurs des cibles identiques à celles du Tir de Précision ( soit

2 x 1 pts ; et 2 x 3 pts ; et 2 x 4 pts pour un total de 2 x 8 pts = 16 pts ) . Donc le point fait 32 pts , et les tirs font 16 pts

Pour les J-9 ans et J-11 ans :

Cible de gauche sur le damier : plot à toucher ( impact du tir dans la case concernée )

Cible du centre : plot à toucher sans toucher le plot rouge à droite ( 30 cms )

Cible de droite sur le damier : plot rouge devant plot blanc à 70 cms d'écart

Pour les J-13 ans :

Cible de gauche sur le damier : boule blanche à toucher ( impact du tir dans les 50 cm )

Cible du centre : boule blanche à gauche de la boule rouge à droite ( 30 cms )

Cible de droite sur le damier : boule rouge devant boule blanche à 50 cms d'écart

La partie est limitée en 15 mns de jeu. Si un des 2 joueurs a réalisé son contrat de damier 48 ; alors le jeu s'arrête

à égalité de lancer sur le terrain concerné uniquement.

Le gagnant marque ( 48 pts / 4 = 12 pts + 2 pts de bonus ) soit un total de 14 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 FFSSB 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 dans alvéole sans rien toucher ou 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 sur un tapis et plot sur l'autre tapis***

Notation : tir réglementaire sur la boule blanche = 2 pts et tir réglementaire sur plot = 1 pt

## LA DIAGONALE DU FOU

Chaque case du damier fait 1 m de profondeur. La largeur des cases correspond à la largeur du terrain divisé en 3.

Le joueur doit d'abord pointer et valider dans l'ordre la case entière ( 1pt ) , puis la case sans toucher les plots-obstacles (2pts) , et enfin la reprise de point sur l'adversaire en restant dans la case (3pts)

Chaque joueur joue à tour de rôle. Le joueur a le droit de mettre un but dans la 1ère case ( + visuel ).

**CONTRAT POINT : identique pour toutes les catégories**

La première case à jouer est située à droite en première barre. Puis dans la case centrale, placer un but au milieu en fond de case, avec 2 plots devant positionnés sur la ligne avant de la case et espacés l'un de l'autre de 50 cms.

La situation traditionnelle est à gauche du jeu en dernière barre ( boule blanche en fond de case au milieu à 0,70m du but rouge devant )

Il faut reprendre le point sur la boule blanche. Si au point, un objet est déplacé, c'est la règle du 50 cms qui s'applique ( RTI ).

Les boules sur les lignes sont bonnes sauf les 2 lignes latérales.

**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.

**CONTRAT TIR : pour les catégories J-9 et J-11 ans**

Il doit tirer d'abord en case à droite et en 1ère barre avec impact dans la case concernée. Puis si réussite, il doit valider le tir sur la boule blanche au centre du damier ( validité de tir 0,50m ). Si réussite, il doit tirer à gauche la boule blanche sans toucher le but rouge en respectant les 0,50cm de tir ( écart de 50 cm entre but et boule blanche ).

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

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.

**CONTRAT TIR : pour les catégories J-13 ans**

Il doit tirer d'abord sur la boule blanche en case à droite et en 1ère barre avec impact de 50 cms. Puis si réussite, il doit valider le tir sur la boule blanche au centre du damier ( validité de tir 0,50m ) avec boule rouge décalée de 15 cms à droite de la boule blanche.

Si réussite, il doit tirer à gauche au fond la boule blanche sans toucher la boule rouge située 30 cms devant en respectant les 50cm de tir.

Boule blc = 1 pt / Boule blanche décalée de la rouge = 2 pts / Boule blanche derrière boule rouge = 3 pts

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.

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

La partie est limitée en 15 mns de jeu. Le jeu s'arrête à égalité de lancer sur le terrain concerné uniquement.

### [Le jeu des OLYMPIADES \( - 13 ans \) // LE MORPION \( - 9 ans et - 11 ans \)](#)

Chaque case du damier fait 1 m de profondeur. La largeur des cases correspond à la largeur du terrain divisé en 3.

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

La partie est limitée en 35' 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 35' de jeu. La ligne vaut 3 pts.

Chaque boule pointée est remplacée par un plot de couleur ( prévoir 2 couleur de plot pour chacun des 2 joueurs )

Le tir s'effectue sur les plots adverses. Le tir est validé si l'impact de la boule est au minimum dans le grand damier pour les J-9, mais en J-11 l'impact doit être dans la case concernée par le plot.

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

**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 sur son adversaire compte 2 pts, les autres boules validées dans la cible sans "tenir" compte 1 pt. En cas d'équidistance sur les boules qui "tiennent", chacune de celles-ci compte pour 1 pt.