

iAnnexe 1 - LES JEUNES

Certaines dispositions qui suivent font l'objet d'un additif, spécifique à chaque saison sportive, intitulé : « Aménagement au règlement sportif jeunes pour la saison ».

Dans cette annexe, le terme "joueur" désigne indifféremment un joueur ou une joueuse.

ARTICLE 1 - LES LICENCES

Les licences ne sont délivrées que sur le plan de l'ASB. Une licence ne peut être délivrée que sur remise :

- ❖ D'une autorisation écrite des parents,
- ❖ D'un certificat médical d'aptitude à la pratique du Sport Boules.

Ce certificat doit être fourni lors de la délivrance de la 1ère licence et lors de son renouvellement, chaque année. Tout médecin est habilité à délivrer ce certificat.

Attestation du contrôle médical (cachet médical et visa du médecin) : elle doit être portée sur la licence à l'emplacement prévu. Les licences portent mention du cachet médical (visa d'aptitude) pour les 2^{ème} année G et F-13, G et F-15 et pour les 2^{ème} et 3^{ème} année G-18, F-18, du visa de sur-classement (indispensable pour évoluer dans la catégorie supérieure)

ARTICLE 2 - LES CATEGORIES

Il existe 7 catégories jeunes :

1. Moins de 9 : Sont classés en catégorie – de 9 les enfants n'ayant pas atteint l'âge de 9 ans le 1er janvier de la saison sportive en cours.

Exemple : Pour la saison 2010-2011 : - la référence est le 1er janvier 2011,
- les enfants nés en 2002 ou après sont – de 9.

2. Moins de 11 : Sont classés en catégorie – de 11 les enfants ayant atteint l'âge de 9 ans et pas encore celui de 11 le 1er janvier de la saison sportive en cours.

3. Moins de 13 : Sont classés en catégorie – de 13 les enfants ayant atteint l'âge de 11 ans et pas encore celui de 13 le 1er janvier de la saison sportive en cours.

4. Moins – de 15 : Sont classés en catégorie G – 15 les garçons ayant atteint l'âge de 13 ans et pas encore celui de 15 le 1er janvier de la saison sportive en cours.

5. F moins de 15 : Sont classés en catégorie F – 15 les filles ayant atteint l'âge de 13 ans et pas encore celui de 15 le 1er janvier de la saison sportive en cours.

6. Moins de 18 : Sont classés en catégorie G – 18 les garçons ayant atteint l'âge de 15 ans et pas encore celui de 18 le 1er janvier de la saison sportive en cours.

7. F moins de 18 : Sont classés en catégorie F – 18 les filles ayant atteint l'âge de 15 ans et pas encore celui de 18 le 1er janvier de la saison sportive en cours.

Pour les manifestations officielles, les jeunes ne peuvent évoluer que dans leur catégorie.

Les joueurs de deuxième année G-13 et F-13, G-15 et F-15 peuvent évoluer dans la catégorie supérieure (sous réserve de limitation en nombre voir Annexe 2) sauf dans les épreuves individuelles.

Les joueurs de deuxième et troisième année G-18 et F -18 peuvent évoluer avec les Seniors :

- Dans le championnat des clubs sportifs,
- Dans le championnat des AS 3ème et 4ème divisions (sauf pour les athlètes classés Haut Niveau « jeunes »),
- Dans les concours nationaux, comme complément d'équipe.
- Dans les compétitions non officielles (concours PROPA, PROMO, LOISIRS).

ARTICLE 3 - LE SUR-CLASSEMENT

Il est autorisé pour les 2^{ème} année de toutes les catégories de -9 à -15 et les 2^{ème} et 3^{ème} année des -18.

Nota : Il n'autorise pas la participation aux épreuves individuelles (progressif, précision, simple et combiné) pour les qualifications aux championnats de France dans la catégorie supérieure.

Le cachet médical et le visa du médecin doivent être apposés sur la licence à l'emplacement prévu.

ARTICLE 4 - LES MUTATIONS

1. Un accord formel entre les parties concernées, cédantes et prenantes, doit être concrétisé pour qu'une mutation de jeune, soit définitivement entérinée.
2. Si un jeune est mineur, une autorisation parentale doit obligatoirement être jointe au dossier. En l'absence de cette pièce, la demande de mutation ne sera pas recevable.
3. En cas de désaccord, le litige sera examiné en premier et dernier ressort, par une commission mixte composée du Président de la Coordination Sportive, de 3 membres de la CNJ et de 3 membres de la DTN. Il sera pris essentiellement en compte le projet sportif inhérent à la mutation projetée. La décision d'autorisation de mutation, pourra être assortie de l'imposition d'une indemnité de formation en faveur des clubs formateurs (décision Comité Directeur du 21-07-06) :

BAREME DE REFERENCE

Athlète ayant bénéficié de formation	Appréciation de la commission
Athlète champion départemental	600 €
Athlète champion régional	700 €
Athlète de la liste de haut niveau	800 €
Athlète champion de France	900 €
Athlète international (au moins 1 sélection)	1200 €
Athlète sélectionné pour un championnat du monde	1600 €
Athlète médaillé de bronze	1700 €
Athlète médaillé d'argent	2000 €
Athlète médaillé d'or	3000 €

Ce barème :

- Ne s'applique qu'en cas de désaccord entre les 2 parties cédante et prenante.
- Concerne tous les jeunes n'ayant pas atteints l'âge de 23 ans au 1er janvier de la saison en cours.

Les titres obtenus s'entendent quelle que soit l'année depuis l'entrée dans l'A.S. à condition d'avoir au moins 2 ans d'appartenance à cette A.S.

Le titre à considérer est le titre le plus élevé (sans cumul) obtenu à la date limite fixée pour les mutations.

4. En cas de mutation en cours de saison, le jeune perd la totalité des points acquis.

ARTICLE 5 - LES BOULES UTILISÉES

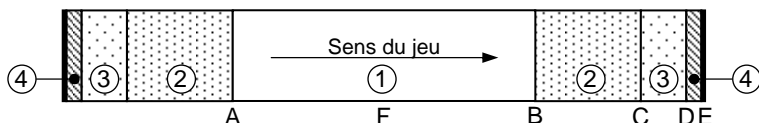
Catégories	Diamètre mini	Masse mini	Observations
- de 9			aucune restriction
- de 11	80 mm	500 g	métalliques ou en résine
- de 13	84 mm	700 g	métalliques
F - de 15	84 mm	700 g	métalliques
G - de 15	88 mm	800 g	métalliques
F - de 18	88 mm	800 g	métalliques
G - de 18	90 mm	900 g	métalliques

En cas de sur-classement, le joueur peut utiliser les boules de la catégorie à laquelle il appartient (par exemple, une F-15 2^{ème} année qui joue une compétition G-18 peut jouer avec des boules de diamètre 84 mm et de masse 700 g).

ARTICLE 6 - LA TENUE

Une tenue sportive uniforme, adaptée à la pratique bouliste, doit permettre l'identification de l'équipe.

ARTICLE 7 - LES AIRES DE JEU



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

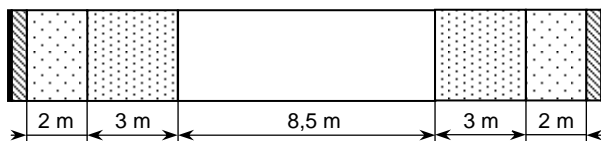
- 1 : rectangle central
- 2 : rectangle de validité du lancement du but
- 3 : rectangle ajouté
- 4 : zone de fond
- 2 + 3 : aire de jeu
- 2 + 3 + 4 : zone d'élan

La distance entre les lignes D et E est toujours égale à 50 cm.

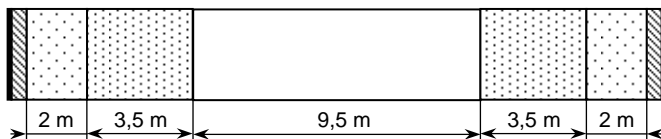
Conseil : Placer des plateaux en bout de terrain pour délimiter le cadre et pour arrêter les boules.

Rappel : Le tireur doit respecter la zone d'élan.

➤ Moins de 9 :

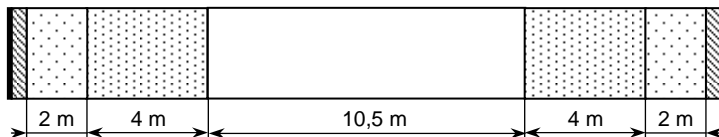


➤ Moins de 11 :

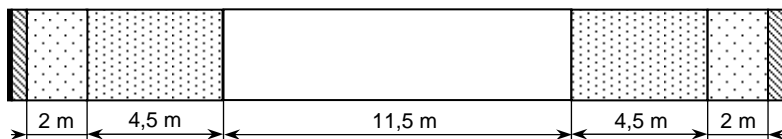


Nota : Pour les catégories - de 9 et - de 11, les dimensions sont indicatives et peuvent être adaptées selon les circonstances.

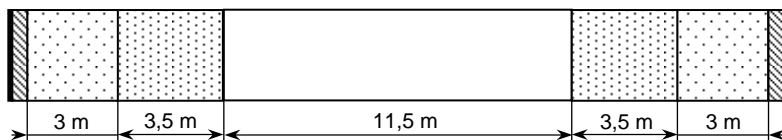
➤ Moins de 13 :



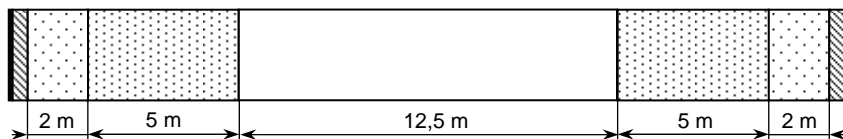
➤ G Moins de 15 :



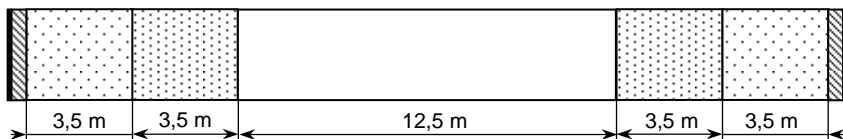
➤ F moins de 15 :



➤ G Moins de 18 :



➤ F moins de 18 :



ARTICLE 8 - LES EPREUVES

A - LA COMPETITION

1. **Préambule** : Le Règlement Technique International (RTI) s'applique dans les épreuves des jeunes avec les aménagements suivants :

➤ **Lancement du but** :

Quelle que soit l'épreuve, après deux essais infructueux, l'adversaire place le but dans le rectangle de validité.

➤ **Tir du but (en traditionnel)** :

Au cours d'une mène, chaque équipe ne peut effectuer qu'une annonce du but (aussi bien pour annuler la mène que pour marquer des points).

➤ **Tir de précision, tir progressif et tir en relais** :

Un positionnement spécifique des cibles permet d'adapter les distances aux différentes catégories.

2. Le Jeu traditionnel

Chez les jeunes, le traditionnel se joue en simple à 4 boules par joueur et en double à 3 boules par joueur et en triple à 2 boules par joueur.

En compétition officielle simple et double la partie se joue en 13 points ou 1 heure. En triple, la partie se joue en 13 points ou 1h30. Lors des championnats de France la durée des parties peut-être supérieure.

Catégories Durée

- de 11 et - de 13 : 1h00 maximum

Nota : Pour les parties de groupe, le match nul est autorisé.

En double, l'équipe peut être composée de 2 ou 3 joueurs. Si elle comporte 3 joueurs, le remplacement d'un joueur en cours de partie est libre mais il doit être réalisé entre deux mènes.

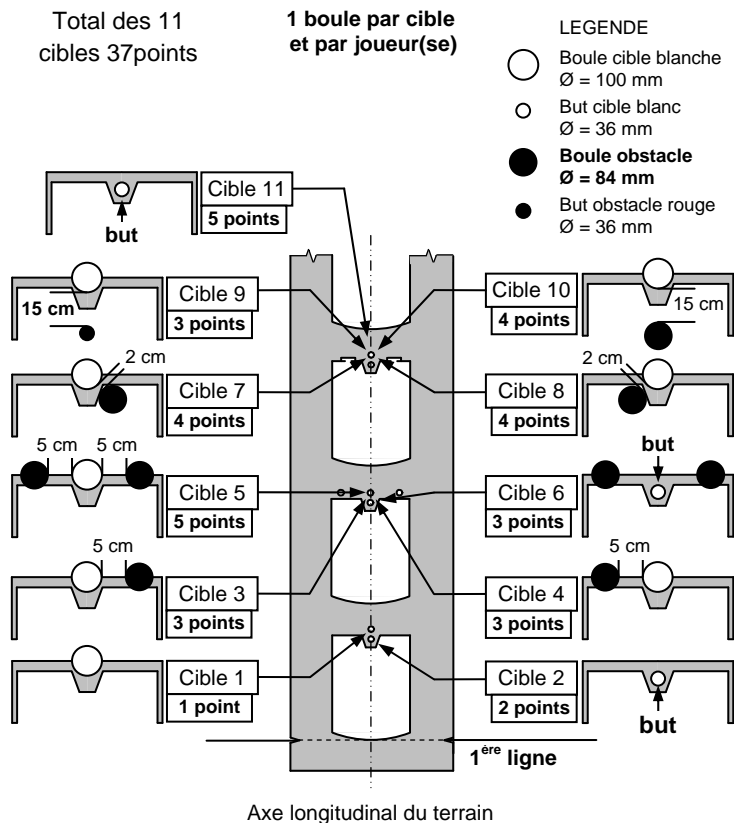
3. Combiné

Application du RTI avec l'aménagement défini ci-avant pour le placement du but.

Pour les catégories « - de 13 » et « - de 15 », la boule pointée réussie est remplacée par un boule blanche de ϕ 100 mm.

4. Tir de précision

➤ Moins de 13 et Féminines - de 15 :



Pour les moins de 13, l'obstacle touché régulièrement, seul ou avec la cible, rapporte 1 point.

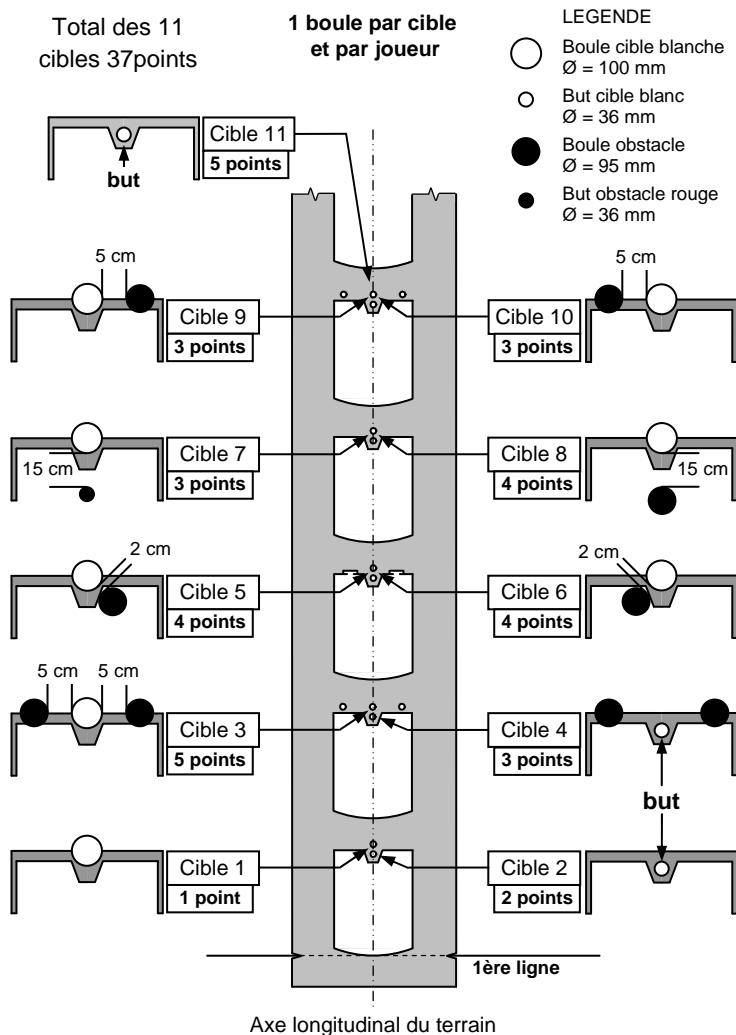
➤ G Moins de 15 :

C'est l'épreuve définie au R.T.I. pour les Féminines et Under 14 mais avec une boule obstacle de diamètre 84 mm.

➤ Féminines moins de 18 :

C'est l'épreuve définie au R.T.I. pour les Féminines et Under 14.

➤ **G Moins de 18 :**



5. Tradipoint

Déroulement du jeu

Cette épreuve se joue à deux boules par équipe.

Au début du jeu, l'équipe qui a gagné le tirage au sort lance le but et joue sa première boule. Par la suite, celle qui ne tient pas le point doit jouer jusqu'à ce qu'elle le reprenne. S'il ne reste plus de boule dans le cadre après le point d'un joueur, l'adversaire doit jouer. Lorsqu'une équipe n'a plus de boule, son adversaire joue et essaie d'obtenir d'autres points.

Si le but se perd (coup régulier ou accepté) lorsqu'il reste des boules dans les deux camps, on rejoue dans le même sens de jeu. Le nouveau lancement du but appartient à l'équipe qui l'avait précédemment lancé. Dans tous les autres cas, le jeu reprend dans l'autre sens.

Compte des points

Toutes les boules étant jouées, le compte des points est fait de la façon suivante :

➤ **Boule la plus proche du but : 2 points.**

S'il y a équidistance c'est-à-dire si les deux boules les plus proches du but appartiennent à deux équipes différentes et sont à égale distance de celui-ci, elles marquent chacune 2 points.

La (ou les) boule(s) ayant marquée(s) deux points est (sont) retirée(s) du jeu.

➤ **Boule maintenant la plus proche du but : 1 point.**

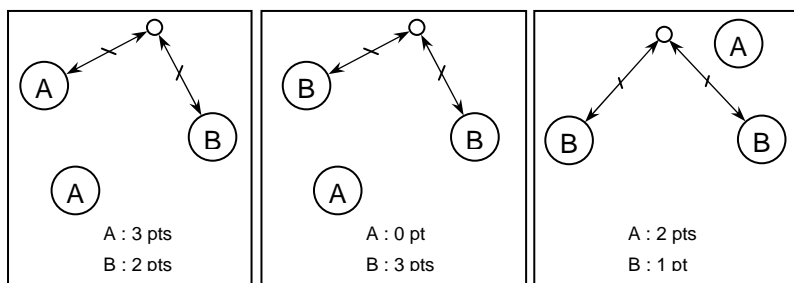
S'il y a équidistance c'est-à-dire si les deux boules les plus proches du but appartiennent à deux équipes différentes et sont à égale distance de celui-ci, elles marquent chacune 1 point.

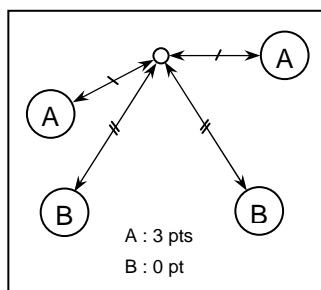
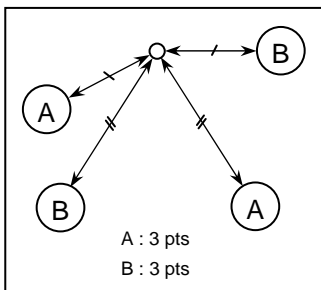
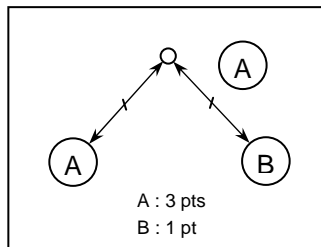
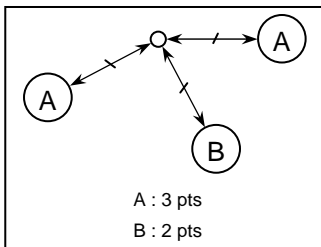
Une équipe peut marquer au maximum trois points par mène.

Si le but se perd (coup régulier ou accepté) lorsqu'il ne reste des boules que dans un seul camp, ce dernier marque deux points.

Le nouveau lancement du but est effectué par l'équipe qui a marqué le plus de points. Si les deux équipes ont marqué le même nombre de points, le lancement du but est effectué par celle qui l'avait lancé précédemment.

Exemples :





Durée de la partie

La durée attribuée à chaque partie est de :

- 30 min pour les moins de 11 ans et moins de 13 ans,
- 45 min pour les moins de 15 ans et moins de 18 ans.

Gain de la partie

Le gagnant est celui qui, à la fin du temps prévu (même en cours terminée) a le plus grand nombre de points.

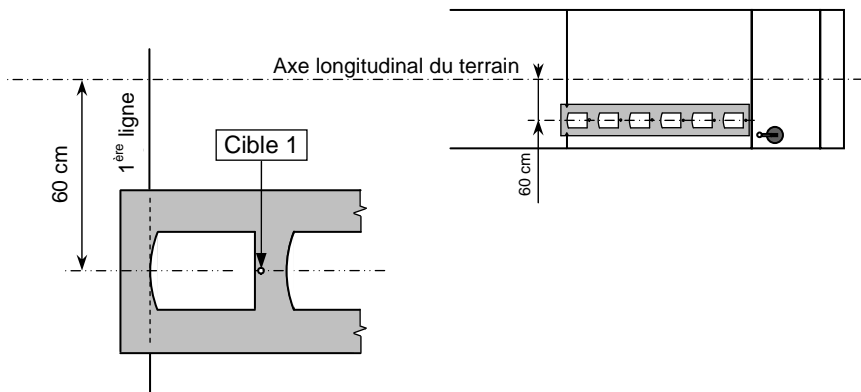
L'égalité est permise.

6. Tir progressif

Catégories	Nombre d'alvéoles utilisées		Durée
	Filles	Garçons	
- de 9	1	1	2 à 3 minutes
- de 11	1 ou 2	1 ou 2	
- de 13	3	3	3 minutes
- de 15	3	4	4 minutes
- de 18	3	5	5 minutes

Position des tapis

Quelle que soit la catégorie, la position des tapis est définie ci-dessous.



7. Relais

Catégories	Position des cibles	
	Filles	Garçons
- de 9	1	1
- de 11	1 ou 1 et 2	1 ou 1 et 2
- de 13	1 et 3	1 et 3
- de 15	1 et 3	1 et 3
- de 18	1 et 3	1 et 3

8. Abandon en cours d'épreuve

En cas d'abandon en cours d'épreuve le score acquis est conservé. L'adversaire marque :

En combiné : 4 points par mène restant à jouer (la mène en cours doit se terminer),

En club : en traditionnel et Tradipoint, 4 points par tranche de 5 minutes entamée avec prise en compte maximum de 5 tranches (20 points).

- Exemples :
- s'il reste 12 min, $3 \times 4 = 12$ points,
 - s'il reste 33 min, $5 \times 4 = 20$ points

En traditionnel : simple et double, 4 points par tranche de 5 minutes entamée avec un score maximal de 13 points.

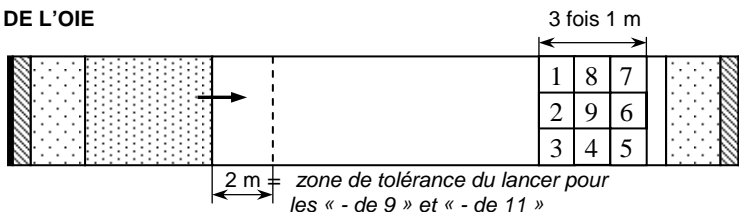
Exemple : le score est de 7 à 9 entre le joueur A et le joueur B. Le joueur B abandonne alors qu'il reste 8 minutes à jouer. Le score final sera de 13 à 9 pour le joueur A.

La victoire est attribuée par les scores ainsi définis.

B - LE DEVELOPPEMENT

1. **Préambule** : Une grande liberté est laissée à l'initiative des formateurs.
Les exemples suivants ne constituent pas une liste exhaustive.

2. JEU DE L'OIE



Organisation : Utilisation de deux buts de couleurs différentes.

Un damier de 9 cases est tracé au sol :

- Longueur d'une case : 1 mètre
- Largeur d'une case : largeur du terrain divisée par 3

Objectif : C'est une épreuve individuelle ou collective où les joueurs s'affrontent sur le même terrain.

L'épreuve est limitée de 5 à 10 minutes (selon la population) et à égalité de lancers.

Chacune des cibles doit être atteinte dans l'ordre croissant (de 1 à 9).

Déroulement : A tour de rôle, les équipes pointent 1 boule, en direction de la cible 1 matérialisée par un but différent pour chaque équipe.

La boule jouée par le premier joueur, bonne ou pas, est retirée du cadre. L'adversaire peut jouer à son tour.

Quand le joueur réussit la cible 1, son équipe effectue le lancer suivant en direction de la cible 2, puis 3, jusqu'à la cible 9.

Le joueur change lui-même le but de cible après réussite.

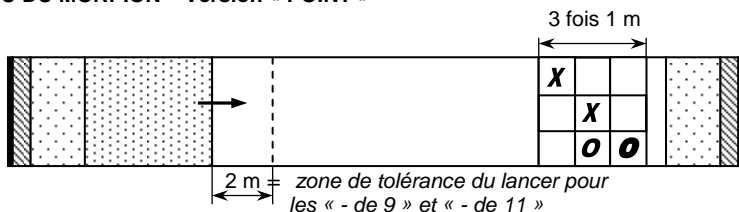
La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la cible ou sur une des raies limites de la cible, sauf les lignes latérales du jeu (lignes de perte) et si, roulant dans la cible après le coup de sifflet, elle s'immobilise à l'intérieur de la cible ou sur une des raies limites de la cible, sauf les lignes latérales du jeu.

Gain : Le vainqueur est celui qui :

1. Réussit en premier le parcours des 9 cibles dans le temps prévu.
2. A réussi le plus grand nombre de cibles à la fin du temps prévu.

Le match nul est possible.

3. JEU DU MORPION – Version « POINT »



Organisation : Deux jeux de 5 « Marques » :

Par exemple : 5 plots jaunes et 5 plots rouges / 5 buts rouges et 5 buts blancs / 5 boules blanches et 5 boules rouges ou encore 5 feuilles CROIX et 5 feuilles CERCLE ...

Un damier de 9 cases est tracé au sol :

- Longueur d'une case : 1 mètre
- Largeur d'une case : largeur du terrain divisée par 3

Objectif : C'est une épreuve individuelle ou collective où les joueurs s'affrontent sur le même terrain.

L'épreuve consiste à réaliser 3 morpions en moins de 10 à 30 minutes, selon la population.

Un morpion est un alignement horizontal, vertical ou en diagonale de « marques » de même couleur.

Déroulement : A tour de rôle, chaque équipe joue une boule.

De même, à chaque boule jouée, il y a changement au sein de l'équipe : A1, B1, A2, B2, ...

Lorsqu'une boule est pointée dans une case vide, on place une « marque » centre de la case (voir schéma ci-dessus).

Une boule s'immobilisant sur une case vide ou une des raies limites, après avoir touché une « marque » déjà placée, est régulière.

Lorsqu'une équipe réussit une ligne de 3 « marques », elle remporte 1 point. On enlève toutes les « marques » du damier et le jeu continu.

Gain : L'équipe gagnante est celle qui a formé le plus de lignes à la fin du temps prévu.

Le match nul est possible.

4. Prèdubu

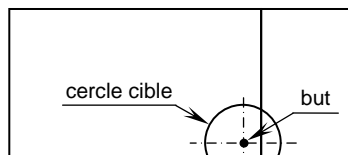
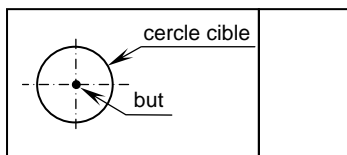
Déroulement du jeu

Cette épreuve se joue à 2 boules par équipe en 30 ou 45 minutes. Les joueurs sont contraints de pointer toutes leurs boules.

Le but est fixe durant toute la mène. Il est remis en place s'il est déplacé au cours du pointage.

Au début du jeu, le joueur qui a gagné le tirage au sort lance le but et joue en premier.

La cible est tracée par l'équipe qui n'a pas lancé le but. Celle-ci est un cercle, ou un arc de cercle, de rayon 70 cm dont le centre est le but.



Chaque mène est composée de deux phases identiques qui se déroulent de la façon suivante :

- Le premier joueur pointe une boule,
- Le deuxième joueur pointe une boule.

La mène suivante se déroule dans l'autre sens du jeu et le lancement du but est effectué par l'équipe qui a marqué le plus de points.

Si les deux équipes ont marqué le même nombre de points, le lancement du but est effectué par celle qui l'avait lancé précédemment.

Compte des points

A la fin de chaque phase :

- Boule dans la cible : **1 point**.
- Boule dans la cible et qui tient : **1 point supplémentaire** (0 s'il y a équidistance)

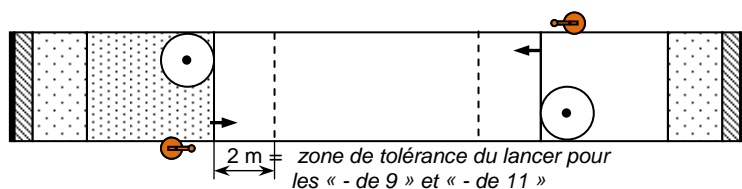
Les boules sont retirées du jeu et la 2ème phase débute.

Gain de la partie

Le gagnant est celui qui, à la fin du temps prévu (mène en cours terminée) a le plus grand nombre de points.

L'égalité est permise.

5. POINT CADENCE – Version individuelle



Organisation : Deux portes boules situées à 2 mètres maximum de la ligne de lancer, en contact avec la ligne latérale.

Deux cibles circulaires (1,4m de diamètre) sont tracées au sol de part et d'autre de l'aire de jeu.

Elles sont tangentes à la ligne « pied de jeu » et la ligne latérale. Elles sont tracées à l'intérieur du rectangle central.

Objectif : C'est une épreuve individuelle où les joueurs s'affrontent sur 2 terrains différents (un terrain attribué par joueur).

L'épreuve consiste à réaliser placer le plus de boules dans la cible dans le temps imparti, selon la population.

Elle dure de 2 minutes à 5 minutes selon la population.

Déroulement : Les deux joueurs attendent le signal de départ, boule en main, à la ligne pied de jeu.

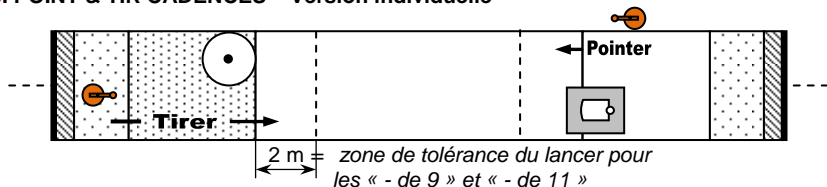
Au signal, chaque joueur pointe afin de placer la boule dans la cible (1 point en cas de réussite).

La boule est jugée valide si elle se trouve à l'intérieur de la cible (règlement du combiné) et si, roulant dans la cible après le coup de sifflet, elle s'immobilise à l'intérieur de la cible.

Après chaque lancer, le joueur court récupérer une boule sur le porte-boule et pointe de nouveau dans le sens opposé.

Gain : Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points à l'issue du temps imparti.

6. POINT & TIR CADENCES – Version individuelle



Organisation : Deux portes boules :

- L'un situé à 2 mètres maximum de la ligne de lancer, en contact avec la ligne latérale pour le point.
- L'autre situé au-delà de la 2^{ème} ligne.

Une cible circulaire (1,4m de diamètre) est tracée au sol d'un côté de l'aire de jeu. Elle est tangente à la ligne « pied de jeu » et la ligne latérale. Elle est tracée à l'intérieur du rectangle de validité de lancement du but. Un tapis de tir rapide est placé de l'autre côté de l'aire de jeu (comme indiqué sur le schéma). La cible doit se situer à 60 cm de l'axe central du terrain.

Objectif :

C'est une épreuve individuelle où les joueurs s'affrontent sur 2 terrains différents (un terrain attribué par joueur).

L'épreuve consiste à réaliser placer la plus de boules dans la cible, en pointant dans un sens, et de toucher le plus possible de cibles, en tirant dans l'autre sens, et ce, dans le temps imparti selon la population.

Elle dure de 2 minutes à 5 minutes selon la population.

Déroulement : Les deux joueurs attendent le signal de départ, boule en main, à la ligne de lancer.

Au signal, chaque joueur pointe afin de placer la boule dans la cible (2 points en cas de réussite).

La boule est jugée valide si elle se trouve à l'intérieur de la cible (règlement du combiné) et si, roulant dans la cible après le coup de sifflet, elle s'immobilise à l'intérieur de la cible.

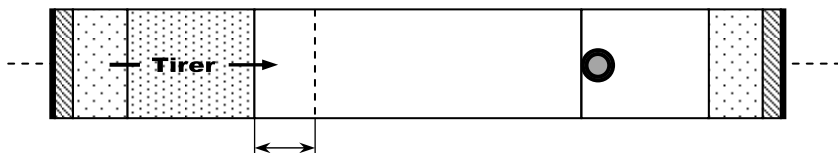
Le joueur enchaîne une action de tir dans l'autre sens du jeu après avoir récupéré une boule sur le porte-boule. Il tire afin de toucher réglementairement (point de chute à moins de 0.50 m) la boule blanche (1 point). Après son tir, le joueur court récupérer une boule sur le porte-boule et pointe de nouveau dans le sens opposé.

A la demande du joueur, les cibles peuvent être placées à gauche du cadre avant le début de l'épreuve.

Gain :

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points à l'issue du temps imparti.

7. RELAIS TIR - Version pneu



Organisation : Pneu placé dans l'axe du terrain, dans le rectangle de 3,5 m et tangent à la 1^{ère} ligne.

Objectif : Cette épreuve consiste à placer le maximum de boules dans un pneu. C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain. Elle dure de 4 minutes à 10 minutes selon la population.

Déroulement : Les premiers joueurs de chaque équipe attendent le signal de départ, boule en main.

Au signal, chaque joueur 1 tire afin de placer sa boule dans le pneu.

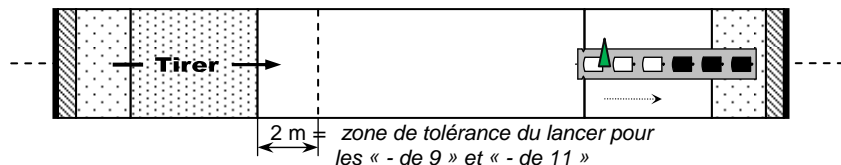
Il va chercher la boule jouée puis la passe à son partenaire qui peut tirer à son tour.

Chaque boule dans le pneu rapporte 1 point à l'équipe.

Gain : L'équipe gagnante est celle qui a placé le plus grand nombre de boules dans le pneu à la fin du temps prévu.

Le match nul est possible.

8. RELAIS TIR - Version pyramide



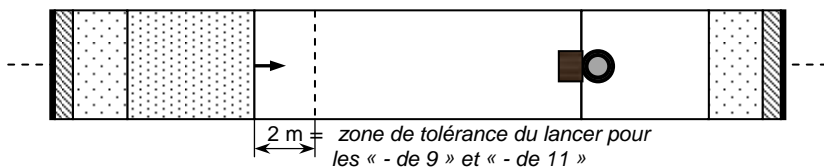
Organisation : Un tapis de tir progressif est placé dans l'axe du terrain, suivant le schéma ci-dessus

Objectif : Cette épreuve consiste à faire évoluer la cible (cône, ballon de handball, boule cible, etc. ...) en montée.
C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain.
Elle dure de 4 minutes à 10 minutes selon la population.

Déroulement : Les premiers joueurs de chaque équipe attendent le signal de départ, boule en main.
Au signal, chaque joueur 1 tire afin de toucher réglementairement la cible sur la première alvéole.
Il va chercher la boule jouée puis la passe à son partenaire qui peut tirer à son tour.
A chaque réussite, le joueur va placer la cible sur l'alvéole suivante.
L'équipe qui touche la cible sur la troisième alvéole, en premier, remporte une manche.

Gain : L'équipe gagnante est celle qui concrétise le plus de manches.
Le match nul est possible.

9. RELAIS POINT - Version pneu



Organisation : Un pneu est placé dans l'axe du terrain, dans le rectangle de 3,5 m et tangent à la 1^{ère} ligne.

Une planche est placée au devant du pneu pour constituer un pont.

Objectif : Cette épreuve consiste à placer le maximum de boules dans un pneu. C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain. Elle dure de 4 minutes à 10 minutes selon la population.

Déroulement : Les premiers joueurs de chaque équipe attendent le signal de départ, boule en main.

Au signal, chaque joueur 1 pointe afin de la faire rouler sur la planche et tomber dans le pneu.

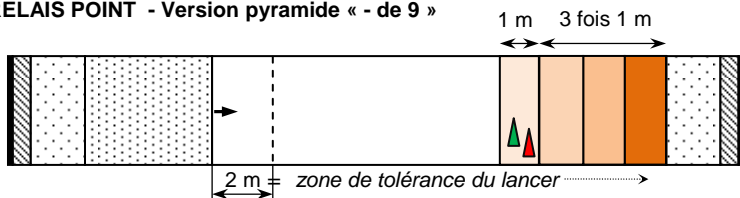
Il va chercher la boule jouée puis la passe à son partenaire qui peut pointer à son tour.

Chaque boule dans le pneu rapporte 1 point à l'équipe.

Gain : L'équipe gagnante est celle qui a placé le plus grand nombre de boules dans le pneu à la fin du temps prévu.

Le match nul est possible.

10. RELAIS POINT - Version pyramide « - de 9 »



Organisation : 4 rectangles de 1 m sont tracés au sol.

Le 1^{er} rectangle est tracé en avant de la zone des 3.5 m. Les autres sont tracés dans la zone des 3.5 m.

Deux quilles (une par équipe) sont placées au départ au bord du 1^{er} rectangle.

Objectif : Cette épreuve consiste à faire évoluer le cône en montée.

C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain.

Elle dure de 4 minutes à 10 minutes selon la population (nombre d'enfants par équipe : de 2 à 6).

Déroulement : Le premier joueur de chaque équipe attend le signal de départ, boule en main.

Au signal le joueur pointe afin de placer sa boule dans le 1^{er} rectangle.

La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la cible ou sur une raie limite du rectangle, sauf les lignes latérales du jeu (lignes de perte) et si, roulant dans la cible après le coup de sifflet, elle s'immobilise à l'intérieur de la cible ou sur une raie limite du rectangle, sauf les lignes latérales du jeu.

Une quille est attribuée à chaque joueur, qu'il place au bord du rectangle à viser.

A chaque boule réussie, le joueur décale sa quille d'un rectangle. Celle-ci lui indique donc la cible qu'il devra viser.

Dans tous les cas, il passe le relais (la boule) à son partenaire qui joue à son tour.

La position de la boule jouée sera jugée que si elle est immobile avant le signal de fin.

L'équipe qui place une boule sur la quatrième zone, en premier, remporte une manche.

Gain : L'équipe gagnante est celle qui concrétise le plus de manches.

Le match nul est possible.

ARTICLE 9 - LES MANIFESTATIONS SPORTIVES

A - GENERALITES

1. Déclaration

Chaque C.R./C.S. établit, en concertation avec les C.B.D. et A.S. le calendrier des manifestations en respectant les dates fixées par le calendrier national jeunes.

Ce calendrier est proposé à la Fédération pour validation, en inscrivant les compétitions sur Bouly.

La liste des compétitions retenues apparaît alors sur le site Internet. Le Président du C.R./C.S. doit veiller à leur exécution.

Toutefois, ce calendrier pourra évoluer en cours de saison en respectant la même procédure.

2. Inscriptions

L'inscription d'un joueur ou d'une équipe à une compétition est du ressort de l'A.S. d'appartenance. Toute inscription doit se faire obligatoirement au moyen du site Internet.

Il ne peut y avoir qu'une inscription ou pré-inscription pour les concours « jeunes » par week-end.

3. Résultats

Une fois la compétition achevée, il appartient à l'organisateur d'enregistrer les résultats sur Internet dans les meilleurs délais. Passés 72 heures, la saisie ne sera plus possible et les performances ne pourront plus être prises en compte.

Les fiches seront envoyées à la fédération et au responsable du suivi Bouly.

4. Forfait

Les litiges éventuels seront gérés par la commission PAJ composée de trois membres désignés par le Bureau Fédéral dont un de la DTN.

B - LES MANIFESTATIONS OFFICIELLES

1. Concours qualificatifs au championnat de France SIMPLE ET DOUBLE

Les compétitions officielles (inscrites et validées au calendrier national jeunes) en double et en simple sont des 16 pour les doubles et les simples garçons et de 8 pour les simples féminins. La compétition ne comptant pas au moins 8 inscrits pour les 16 et 4 inscrits pour les 8, huit jours avant la date de la compétition perd son homologation et les joueurs peuvent s'inscrire dans une autre compétition officielle proposée à la même date. Si une AS décide de maintenir la compétition, elle n'est plus officielle et les résultats ne sont pas pris en compte pour la qualification au championnat de France.

Une compétition réunissant plus de 16 ou 8 inscrits se déroule normalement seulement, le nombre de parties prises compte pour le classement national sera toujours les parties de groupes plus les trois premières parties dans le tableau supérieur ou inférieur pour les 16, les parties de groupes plus les deux premières parties dans le tableau supérieur ou inférieur pour les 8.

2. Compte des points

Groupe 1 : victoire 3 points, nul 2 points, défaite 1 point, office 0 point.

Groupe 2 :

- Tableau supérieur : victoire 4 points défaite 2 points
- Tableau inférieur : victoire 1 point défaite 0 point

En simple, si une féminine participe à un concours garçons, ses résultats ne seront pas comptabilisés ainsi que ceux des garçons auxquels elle a été opposée.

3. Déroulement des compétitions

Les compétitions sont organisées sous forme de groupes dans un premier temps.

Le classement des groupes s'établit de la façon suivante :

- a. Nombre de points attribués par match.
- b. Différence entre les points acquis lors des matchs et les points laissés faire.
- c. Nombre de Points acquis lors des matchs.
- d. Prise en compte de la confrontation directe entre les équipes ex-æquo.

Ensuite, les deux premières équipes des groupes continuent dans le tableau supérieur à élimination directe et les deux dernières équipes des groupes continuent dans le tableau inférieur à élimination directe.

4. Multi-épreuves

Au cours d'un multi-épreuve sont obligatoirement proposés : 2 précisions et 2 progressifs. Un joueur peut participer à un seul type d'épreuve en tant que joueur mais il doit participer à l'organisation des deux épreuves en tant que ramasseur de boules par exemple. Les organisateurs sont libres de proposer d'autres épreuves lors de ces rassemblements mais leurs résultats ne seront pas pris en compte par la F.F.S.B.

Prise en compte des performances

Les performances réalisées lors de ces journées seront comptabilisées à raison, de 2 en précision et 2 en progressif.

Elles seront consignées sur une fiche de résultats qui sera signé par l'athlète, l'arbitre et à défaut le président du CS organisateur ou son représentant officiel, et/ou le CTZ ou CTS.

Une fois la compétition achevée, il appartient à l'organisateur d'enregistrer les résultats sur Internet dans les meilleurs délais. Passés 72 h la saisie ne sera plus possible et les performances ne pourront plus être prises en compte.

Les fiches de résultats seront envoyées à la fédération et au responsable de suivi Bouly.

5. Les Clubs Jeunes

Contenus :

• **JEUNES – 15**

- 1^{er} tour : 1h00 - 2 combinés 1h00 - 1 simple 1h00 - 1 tradipoint 0h45
- 2^{ème} tour : 1h00 - 1 double 1h00 - 2 précisions
- 3^{ème} tour : 0h40 - 2 progressifs - 1 relais

• **JEUNES – 18**

- 1er tour : 1h00 - 2 combinés 1h00 - 2 simples 1h00
- 2ème tour : 1h00 - 1 double 1h00 - 2 précisions
- 3ème tour : 0h40 - 2 progressifs - 1 relais cibles 1 et 3
- En simple et en double il n'y pas de limitation de points
- La présence d'un arbitre est souhaitée

Gain du match :

Pour chaque épreuve, le nombre de points acquis par l'équipe correspond :

- Au score du joueur (ou des joueurs en relais),
- **Par victoire, sur chaque épreuve** : 5 points supplémentaires.

L'équipe gagnante est celle qui, à l'issue de la rencontre, totalise le plus grand nombre de points.

En cas d'égalité, l'épreuve d'appui Coupe d'Europe est retenue : 2 joueurs pointent

2 joueurs tirent 2 boules consécutivement - 8 POINTS

Composition :

Les surclassés, masculins et féminines, réalisent les épreuves de la catégorie concernée.

- Chaque joueur joue avec les boules de sa catégorie.

Pour se qualifier au championnat de France de L'équipe est composée de 4 joueurs minimum et d'un manager. Au moins deux joueurs de la catégorie d'âge concernée sont obligatoirement sur le terrain.

- Il ne peut pas y avoir plus de deux mutés dans une équipe par match
- Le sur classement, comme dans les autres compétitions d'équipes, est autorisé sauf pour les premières années de chaque catégorie.
- Tirs, la prise de performance d'un joueur se fait dans les compétitions de sa catégorie d'âge (cf. licence).

Exemple : pour un joueur -15 évoluant en club jeunes – 18 sa performance ne sera pas prise en compte.

- La mixité est autorisée. Les féminines en progressif et précision jouent sur les cibles et le cadre de jeu de leur catégorie. Pour les autres épreuves elles jouent sur le cadre masculin.

Exemple : une féminine – 15 évoluant en club jeunes -18 joue en précision et en progressif sur les cibles et le cadre de jeu des F-18.

- **Regroupement**

Les jeunes évoluant dans les CS ou CBD apparaissant en jaune ou en rouge sur la carte de France présentant la répartition des joueurs dans une catégorie au 30 juin de la saison précédente peuvent former des équipes au niveau d'un CBR.

Les joueurs isolés peuvent rejoindre une équipe d'un autre département. Ces demandes seront examinées et validées lors de l'inscription des équipes avec la déposition de listes.

La liste peut être complétée en cours de saison par des joueurs n'étant pas inscrits dans une autre équipe.

Les jeunes évoluant dans les CS apparaissant en vert sur la carte de France présentant la répartition des joueurs dans une catégorie au 30 juin de la saison précédente peuvent former des équipes au niveau d'une AS,ESB ou CFB. Les joueurs isolés peuvent rejoindre une équipe du CS ou CBD.

Ces demandes seront examinées et validées lors de l'inscription des équipes avec la déposition de listes. La liste peut être complétée en cours de saison par des joueurs n'étant pas inscrits dans une autre équipe.

La finale des clubs jeunes – 15 ans et celle des clubs jeunes – 18 ans auront lieu le même jour.

C - LE DEVELOPPEMENT

Ces manifestations permettent aux jeunes d'évoluer en toute sécurité et sous des formes variées. Elles concernent prioritairement les catégories " - de 9 ", " - de 11 " et " - de 13 " mais elles s'adressent aussi aux autres catégories.

Elles peuvent être organisées au niveau de l'A.S. ou du C.B.D. Elles sont inscrites au calendrier national.

Tous les jeux boulistes peuvent être exploités :

- Tournoi quadrettes,
- Tournoi triples,
- Tournoi mixtes,
- Tournoi inter-catégoriels,
-

De même, toutes les formes de rassemblements sont envisageables :

- Rencontre inter Associations Sportives,
- Portes ouvertes de l'A.S.,
- Sensibilisation scolaire,
- Rencontres parents / enfants,
- Arbres de Noël,
-

Dans ces manifestations, les enfants peuvent évoluer ensemble :

- S'ils n'appartiennent pas à la même catégorie (mais chacun aura une zone de lancer adaptée à son âge),
- S'ils n'appartiennent pas à la même A.S.

Exemple : Rassemblement « - 11 », « - 13 »

A.S. 1 Bernard	« - 11 »	} Equipe A
A.S. 1 Loïc	« - 13 »	
A.S. 2 Maxime	« - 13 »	
A.S. 3 Franck	« - 11 »	

Epreuves :

- Tir pneu,
- Morpion
- Pyramide point,
- Relais tir.