

Annexe 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) et, pour les -18 et F -18, du visa de surclassement (indispensable pour jouer avec les adultes).

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 2008-2009 : - la référence est le 1er janvier 2009,
- les enfants nés en 2000 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 – de 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 – de 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 – de 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 – de 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.

Cependant, à condition d'être surclassés, les - de 18 et F - de 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 SURCLASSEMENT

Il est autorisé seulement pour les - de 18 et F - de 18.

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 DTNe. 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 faveurs 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.

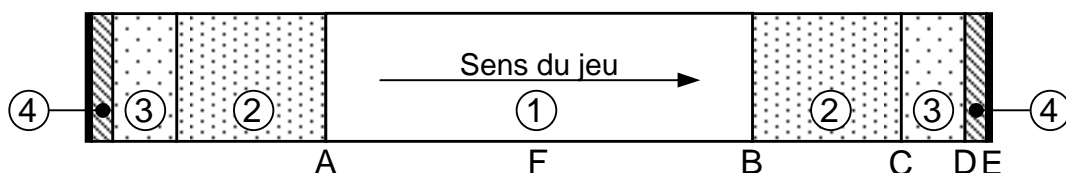
ARTICLE 5 - LES BOULES UTILISÉES

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
- de 15	88 mm	800 g	métalliques
F - de 18	88 mm	800 g	métalliques
- de 18	90 mm	900 g	métalliques

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

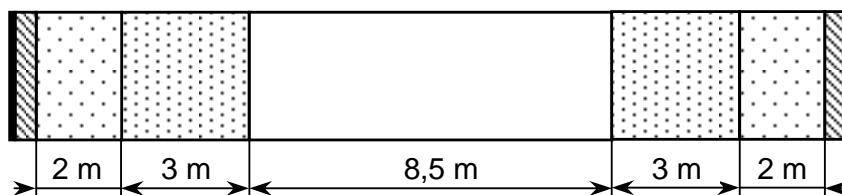
1 : rectangle central
2 : rectangle de validité du lancement du but
3 : rectangle ajouté
4 : zone de fond
2 + 3 : aire de jeu
2 + 3 + 4 : zone d'élan

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

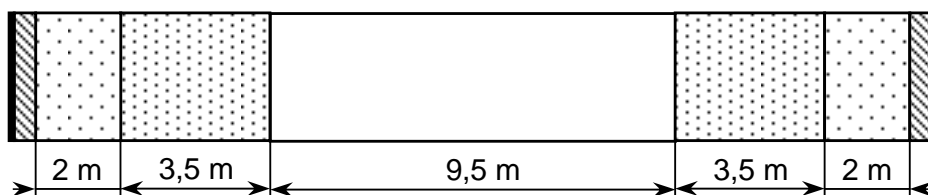
Conseil : Placer des plateaux en bout de terrain pour délimiter le cadre et pour arrêter les boules.

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

➤ **Moins de 9 :**

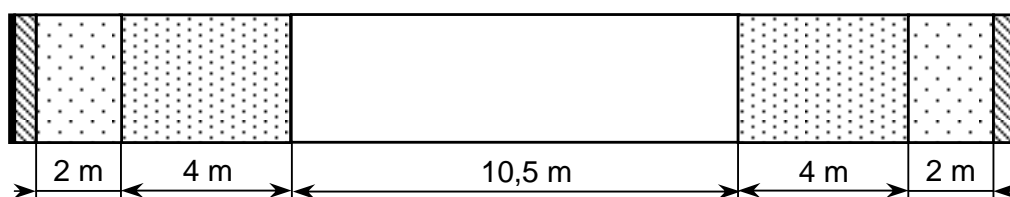


➤ **Moins de 11 :**

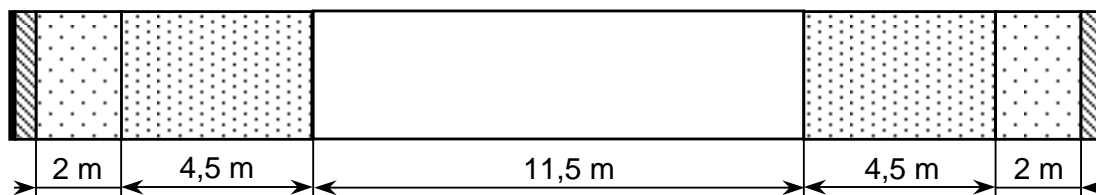


Nota : Pour les catégories - de 9 et - de 11, les dimensions sont indicatives et peuvent être adaptées selon les circonstances.

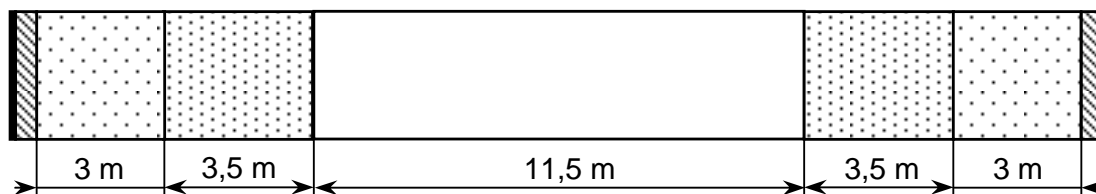
➤ **Moins de 13 :**



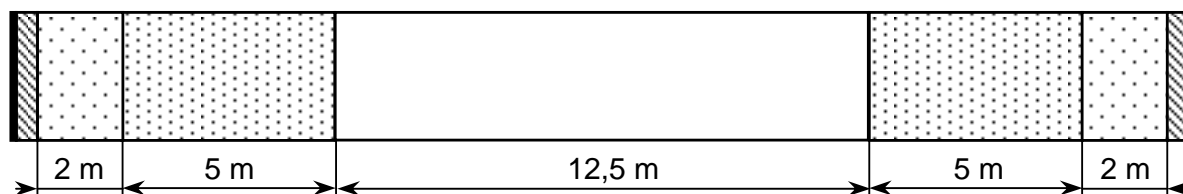
➤ **Moins de 15 :**



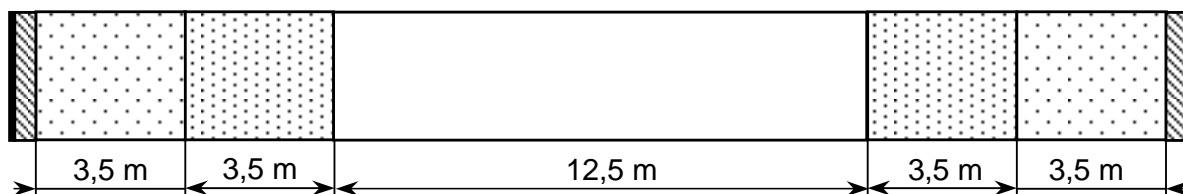
➤ **F moins de 15 :**



➤ **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. La durée de la partie est fixe et n'est pas fonction du score.

Catégories	Durée
- de 11	1 h
- de 13	
- de 15	1h 30
- de 18	

Nota : En cas de nécessité, les organisateurs peuvent réduire cette durée de 15 minutes.

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.

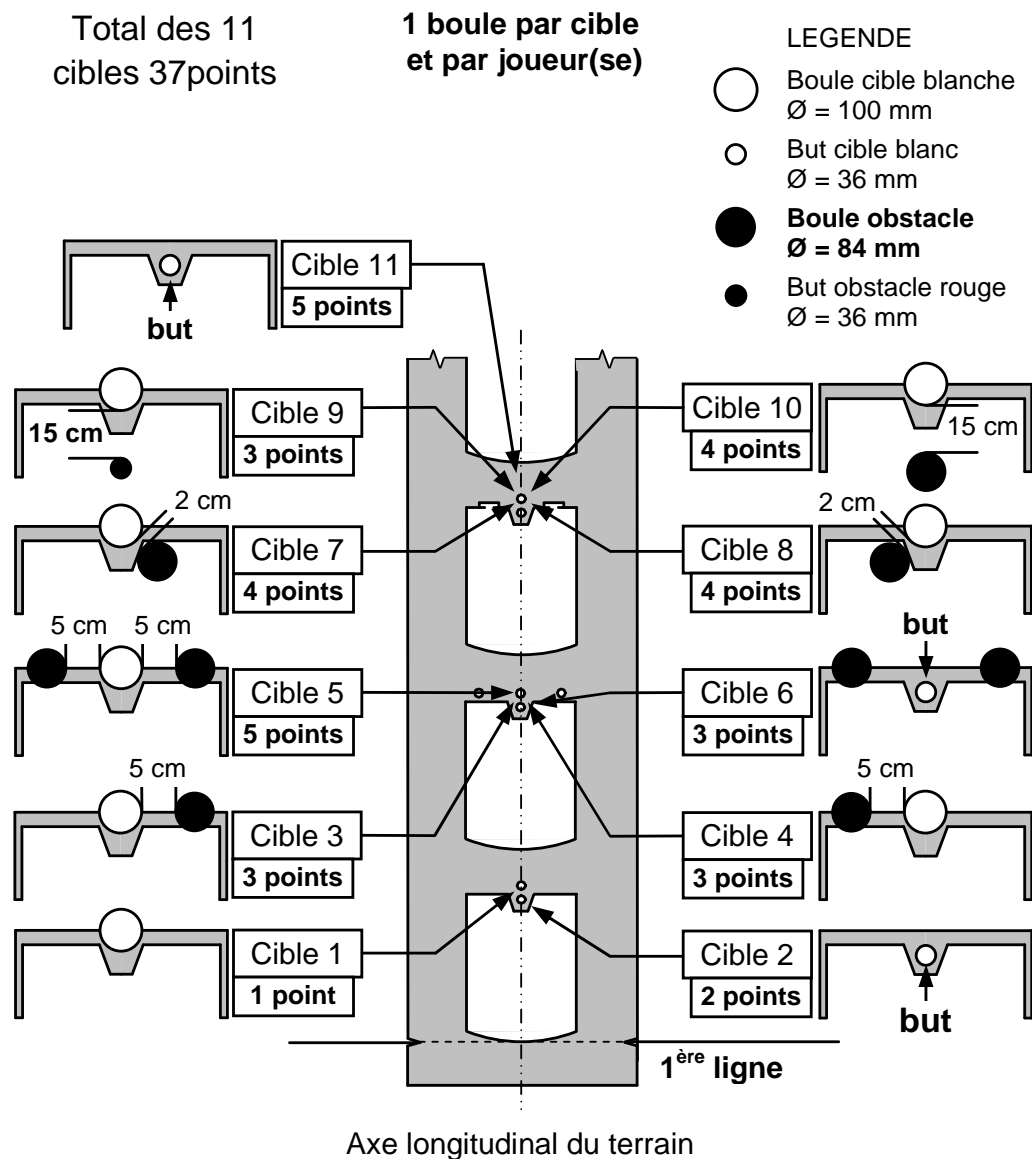
3. Combiné

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.

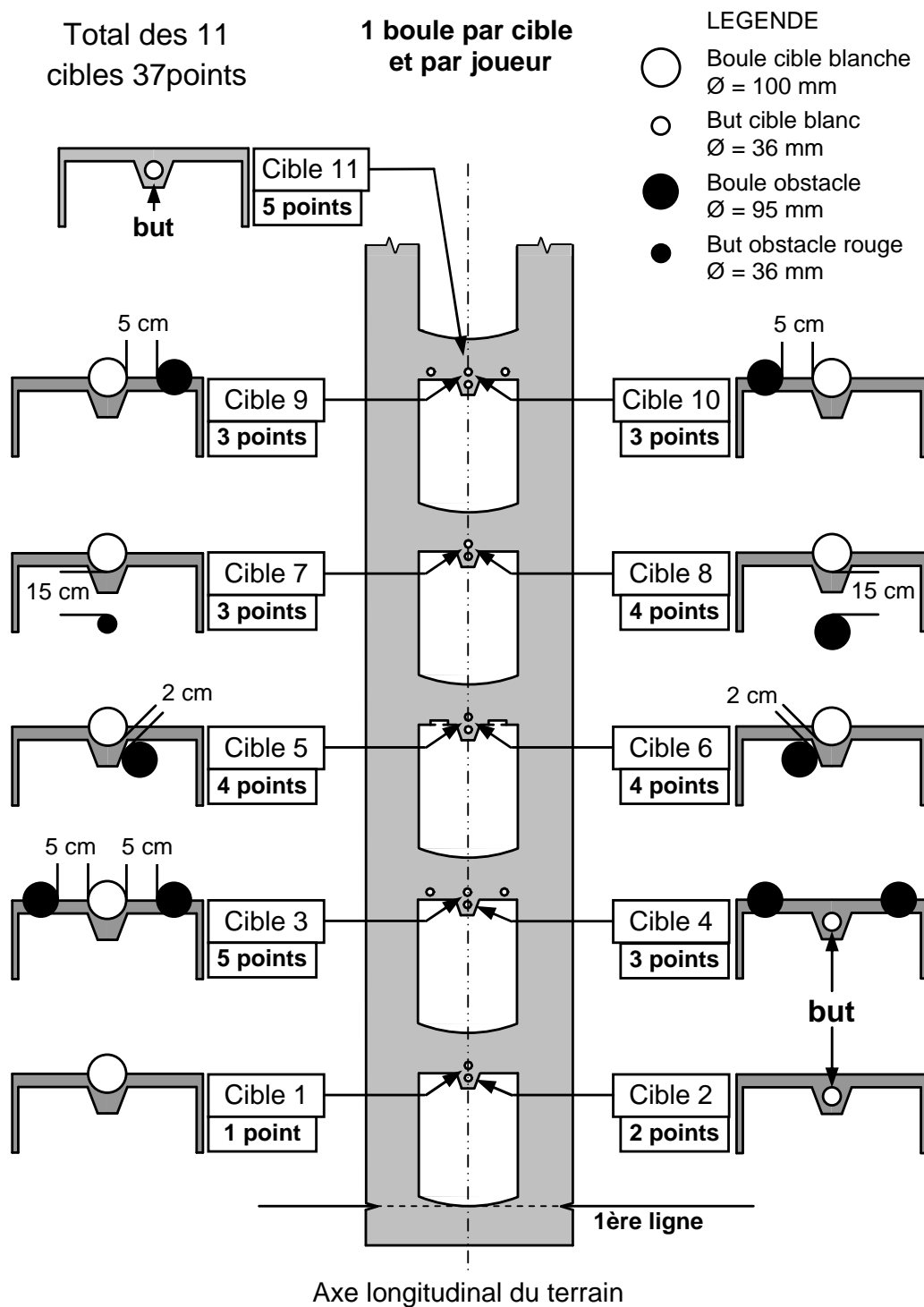
➤ Moins de 15 :

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.

➤ 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.**

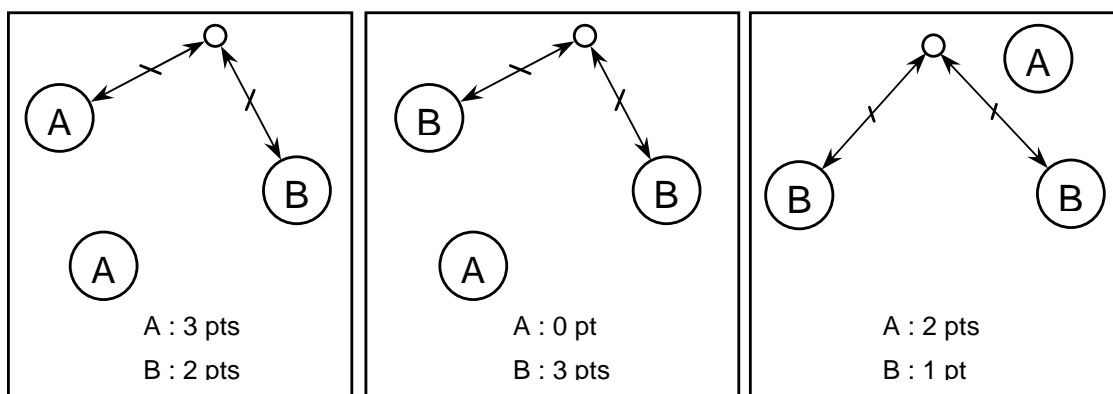
S'il y a équidistance c'est-à-dire si les deux boules les plus proches du but appartiennent à deux équipes différentes et sont à égale distance de celui-ci, elles marquent chacune 1 point.

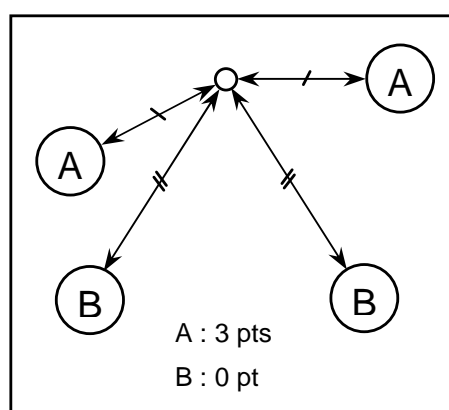
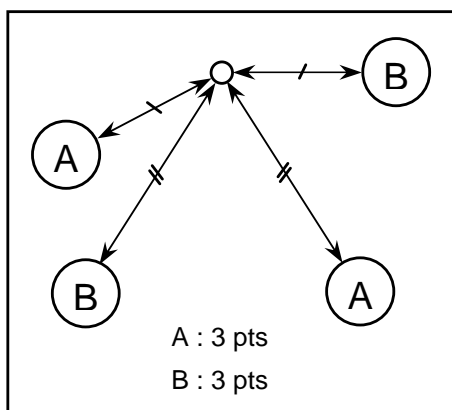
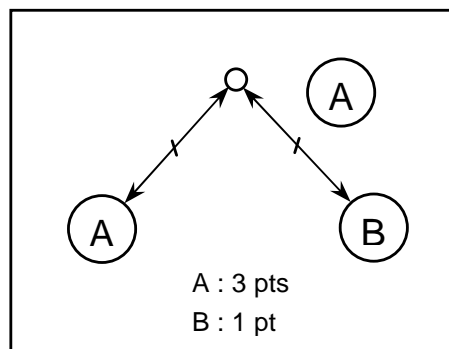
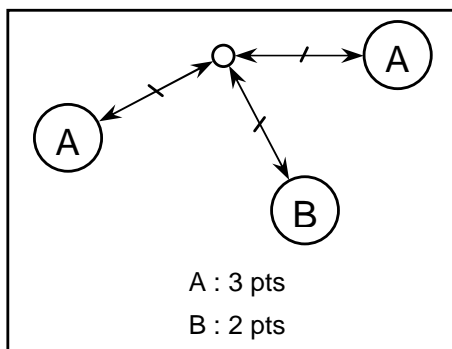
Une équipe peut marquer au maximum trois points par mène.

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.

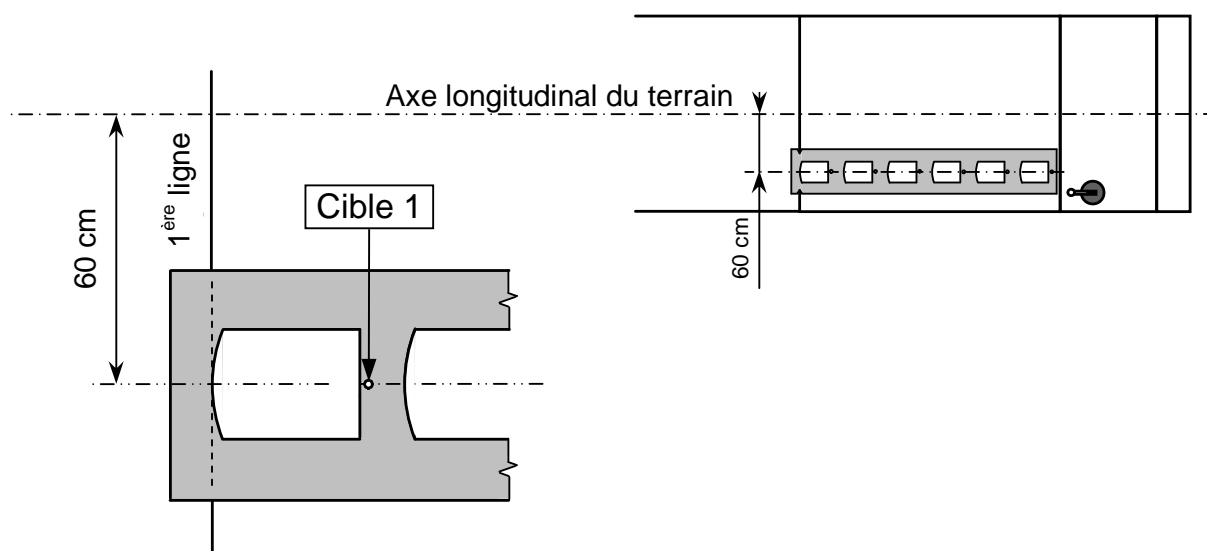
L'égalité est permise.

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	2 et 4

8. Prèdubu

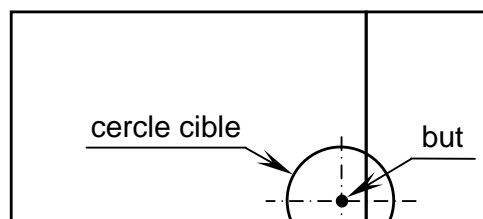
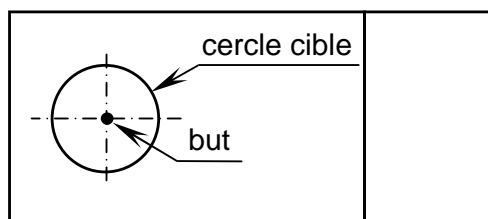
Déroulement du jeu

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.

9. 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 traditionnel, Tradipoint et Prèdubu : 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

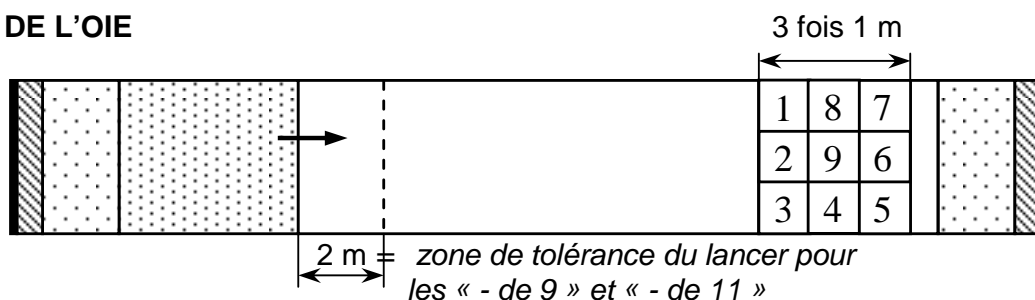
La victoire est attribuée par les scores ainsi définis.

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.

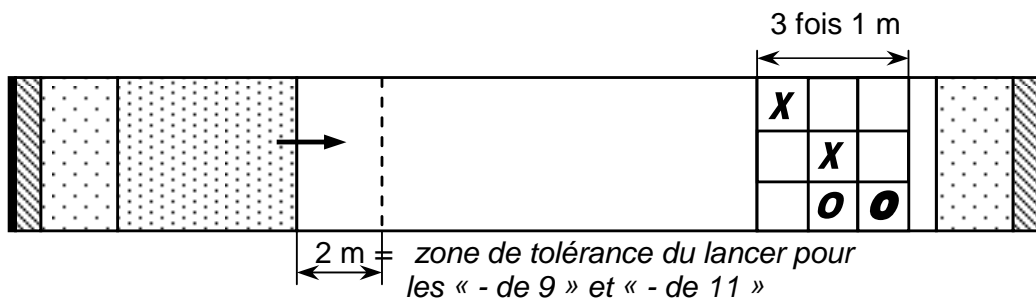
La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la cible ou sur une des raies limites de la cible, sauf les lignes latérales du jeu (lignes de perte) et si, roulant dans la cible après le coup de sifflet, elle s'immobilise à l'intérieur de la cible ou sur une des raies limites de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

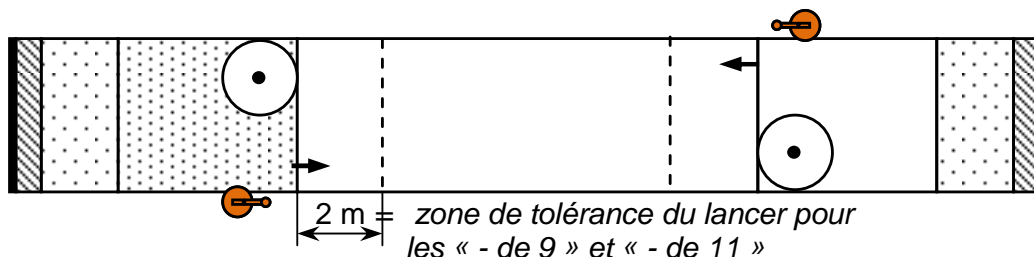
Une boule s'immobilisant sur une case vide ou une des raies limites, après avoir touché une « marque » déjà placée, est régulière.

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. POINT CADENCE – Version individuelle



Organisation : Deux portes boules située 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.

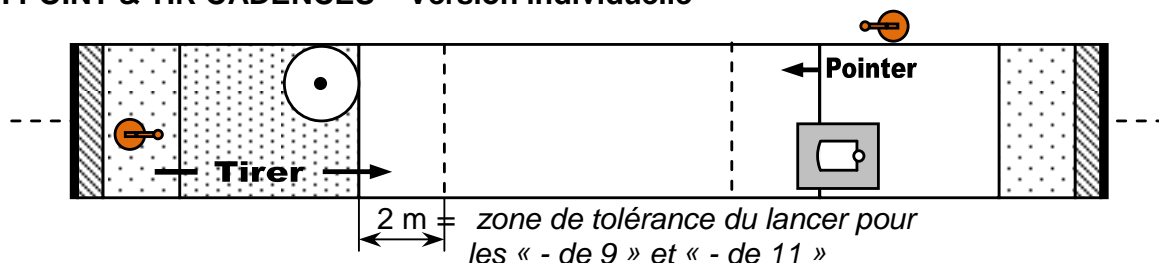
Au signal, chaque joueur pointe afin de placer la boule dans la cible (1 point en cas de réussite).

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.

5. 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 le 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.

6. RELAIS TIR - Version pneu



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

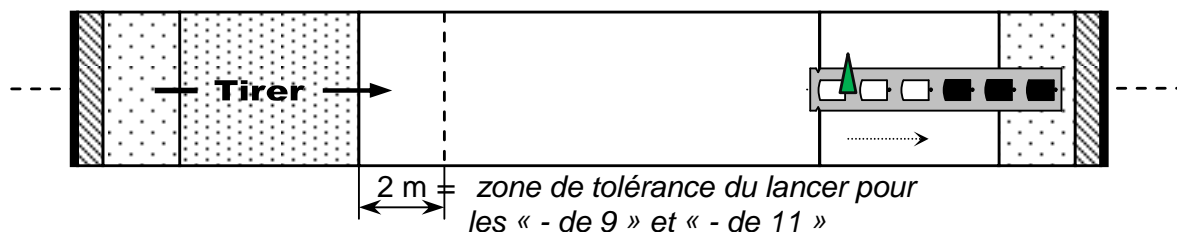
Objectif : Cette épreuve consiste à placer le maximum de boules dans un pneu. C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain. Elle dure de 4 minutes à 10 minutes selon la population.

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.

7. RELAIS TIR - Version pyramide



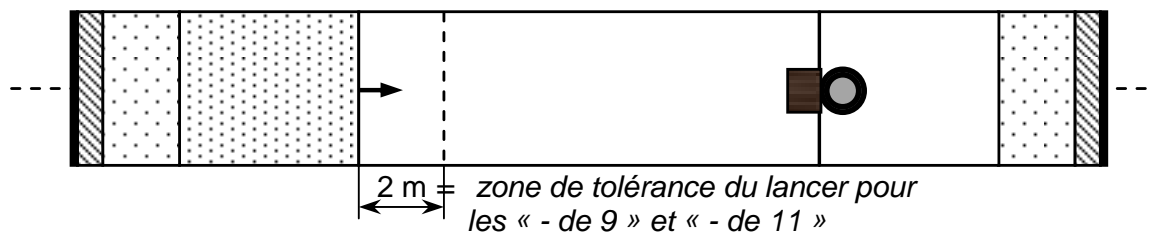
Organisation : Un tapis de tir progressif est placé dans l'axe du terrain, suivant le schéma ci-dessus

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 concrétisé le plus de manches.
Le match nul est possible.

8. 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 1ère 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.

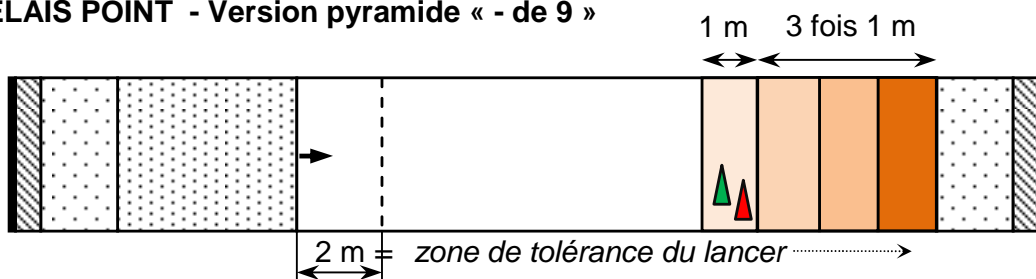
Il va chercher la boule jouée puis la passe à son partenaire qui peut pointer à son tour.

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.

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



Organisation : 4 rectangles de 1m 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. **Attention : le CBD doit déclarer une compétition au moins six semaines avant la date de celle-ci, sinon elle ne sera pas homologuée par la Fédération, et donc les résultats réalisés lors de celle-ci ne seront pas pris en compte.**

Ce calendrier est proposé à la Fédération pour validation.

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 préinscription par manifestation, et ce durant toute la durée de celle-ci.

Exemple 1 : Si un joueur s'inscrit pour un match amical de formule le matin, il peut s'inscrire à un 1/2 Tournoi Simple programmé l'après midi.

Exemple 2 : Si un joueur s'inscrit pour un tournoi Double qui se déroule sur deux jours. Ce même joueur ne pourra s'inscrire nulle part le deuxième jour de la compétition initiale.

Jusqu'à J - 15, les inscriptions des joueurs ou équipes du C.B.D. organisateur sont prioritaires. Celles des autres joueurs ou équipes sont placées, par ordre chronologique, en liste d'attente.

A J - 14, la liste principale est complétée, dans la mesure des places disponibles, par les premiers joueurs, ou premières équipes, figurant dans la liste d'attente. Les joueurs ou équipes non retenus sont informés et ont la possibilité de s'inscrire ailleurs.

(Si la compétition ne regroupe qu'un nombre d'inscrits inférieur à 4, celle-ci pourra avoir lieu mais les résultats ne seront pas pris en compte.)

Lorsqu'un joueur est inscrit à une compétition multi-épreuves, il s'engage à disputer l'ensemble des épreuves d'opposition prévues (pas de choix possible) ou à défaut, pour les épreuves quantifiables, il participe au bon fonctionnement de la compétition (arbitre, commissaire, ramassage des boules).

3. Résultats

Une fois la compétition achevée, il appartient à l'organisateur d'enregistrer les résultats sur Internet dans les meilleurs délais. Passés **(7) 10** jours, la saisie ne sera plus possible et les performances ne pourront plus être prises en compte.

4. Forfait

Le délai minimal d'information obligatoire est de 48 h (sauf en cas de force majeure justifiée).

En cas de forfait non justifié, une pénalité de 12 points sera appliquée en fin de saison.
Les litiges éventuels seront gérés par la commission PAJ composée de trois membres désignés par le Bureau Fédéral dont un de la DTNe.

B - LES MANIFESTATIONS OFFICIELLES

1. Tournoi : 4 matchs au minimum

Il ne peut exister qu'avec la participation de huit équipes, au minimum.

(Attention : participation réfère au nombre d' « équipes présentes sur les terrains » et non pas « équipes inscrites » simplement) ... S'il y a moins de huit équipes présentes, le tournoi devient un demi tournoi.

Il ne concerne que le simple et le double.

- Une phase de groupe qui détermine un tableau supérieur et un tableau inférieur,
- Une phase éliminatoire,
- Une finale.

2. Demi-tournoi : Il permet aux jeunes d'effectuer 3 matchs de boules :

Il (ne) concerne (que) le simple, (et) le double et le combiné.

- Soit par groupe,
- Soit par tirage au sort à chaque tour

Compte des points pour un « demi-tournoi » et un « tournoi » :

	Groupe (ou tirage au sort)	Tableau final	
		supérieur	inférieur
Victoire	3	3	2
Nul	2		
Défaite	1	1	1

- Précisions :
- Les points sont acquis par les joueurs qui ont déposé leur licence et qui sont présents physiquement sur le lieu de la compétition.
 - En cas de forfait ou office :
 - 2 pour le présent,
 - 0 pour l'absent,
 - Point average à 0.
 - Pour le tableau final, le résultat à prendre en compte est celui acquis à la fin du temps réglementaire ou, en cas d'égalité à ce moment là, après la mène supplémentaire à but non annulable et non perdable.
 - Pour le classement lors des groupes, se référer à l'art 3 de l'annexe 2

3. La journée ou demie-journée multi-épreuves

Propose des épreuves qualificatives pour une sélection éventuelle à un championnat de France mais aussi d'autres épreuves ou activités, selon le thème du rassemblement

(double, prèdubu, tradipoint, ...)

Prise en compte des performances

4 types de multi-épreuves légitiment la prise en compte de performances (épreuves et leur nombre) :

TYPE 1	1 tir de précision	1 tir progressif	1 combiné
TYPE 2	2 tirs de précision	2 tirs progressifs	
TYPE 3	2 tirs de précision	1 combiné	
Formule Sportive Amicale	1 tir de précision	1 tir progressif	

D'autres épreuves peuvent être ajoutées à celles définies dans le tableau, mais leurs résultats ne seront pas pris en compte par la F.F.S.B.

Par exemple, pour la Formule Sportive Amicale : L'épreuve du relais est effectuée par les joueurs. Son résultat est pris en compte pour le score du match, mais il n'est pas pris en compte par la F.F.S.B. pour un classement national spécifique.

A noter : Lorsque qu'une compétition « Multi épreuves » n'est constituée que d'épreuves quantifiables (prise de performance), les filles peuvent évoluer avec les garçons, car elles jouent sur leur propre aire de jeu dans une épreuve définie pour leur catégorie (tir de précision et/ou tir progressif)

a) Epreuves quantifiables (Tirs progressif et de précision) :

Quand elle concerne une épreuve qualificative, la performance du joueur est prise en compte dans les tableaux individuels.

b) Epreuves d'opposition (Combiné et Simple) :

Une victoire rapporte 3 points, un nul 2 points et une défaite 1 point.

- En cas de forfait ou office :

2 pour le présent, 0 pour l'absent, Point average à 0.

4. Les formules

Elles concernent les moins de 15 et moins de 18 (filles et garçons) au niveau national et les moins de 13 au niveau régional. Deux types d'organisation :

⇒ Formule moderne

Déroulement :

1er tour : - 2 Tirs de précision,
- 2 Prèdubu.

2ème tour : - 3 Combinés,
- 1 Tradipoint.

Compte des points

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

➤ Au score du joueur.

➤ **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.

Epreuve d'appui

En cas d'égalité à l'issue d'une rencontre qualificative, les deux équipes sont départagées par l'épreuve d'appui suivante :

Chaque équipe présente 4 joueurs numérotés de 1 à 4. Un tirage au sort désigne l'équipe qui joue en premier.

Les joueurs 1 et 2 de chaque équipe disputent, avec une boule par joueur, **une mène de Tradipoint**.

Dans l'autre sens de jeu, les joueurs 3 et 4 disputent à leur tour **une mène de Tradipoint**.

L'équipe gagnante est celle qui, à l'issue de ces deux mènes, a le plus grand nombre de points.

En cas de nouvelle égalité, et ainsi de suite jusqu'à disparition de celle-ci, les joueurs conservent leurs numéros et deux nouvelles mènes sont disputées.

⇒ **Formule sportive**

Déroulement :	1er tour :	- 2 Relais.
	2ème tour :	- 4 Tirs de précision,
	3ème tour :	- 4 Tirs progressifs.

Compte des points

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.

Epreuve d'appui

En cas d'égalité à l'issue d'une rencontre qualificative, les deux équipes sont départagées par l'épreuve d'appui suivante :

L'épreuve se déroule sur un jeu équipé pour le tir progressif.

Chaque équipe présente 4 tireurs numérotés de 1 à 4. Un tirage au sort désigne l'équipe qui joue en premier.

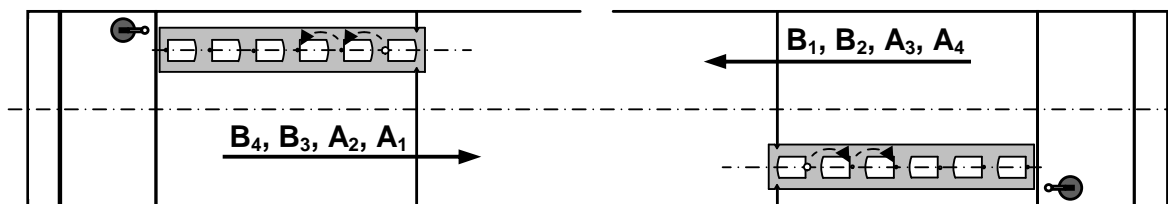
Les joueurs 1 et 2 de l'équipe A tirent dans un sens du jeu et les mêmes joueurs de l'équipe B dans l'autre sens. On inverse pour les joueurs 3 et 4.

Le joueur 1 de l'équipe qui doit débiter tire une boule sur la cible N°1

Le joueur 1 de l'autre équipe tire une boule sur la même cible (sur l'autre tapis).
Et ainsi de suite avec les autres joueurs.

L'équipe gagnante est celle qui, à l'issue de ces tirs, a le plus grand nombre de points.

En cas de nouvelle égalité, et ainsi de suite jusqu'à disparition de celle-ci, les joueurs conservent leurs numéros et une autre série de tirs est effectuée sur la cible suivante.



Organisation

Les managers jouent le rôle de délégués (gestion de la rencontre) et de commissaires (relevé des performances).

Les joueurs ramassent les boules et, en l'absence d'arbitre, contrôlent, sous l'autorité des managers, la validité des tirs.

La compétition se déroule sur 4 jeux, dans la mesure du possible, adjacents.

A l'issue du 1er relais et du 2ème tir progressif, les équipes inversent les terrains.

Equipes

Pour disputer un match, chaque équipe comporte :

- **Un manager** titulaire au minimum, à compter de la saison 2009-2010, du Brevet Fédéral 1er degré version 2009. Ce manager doit se munir d'un chronomètre, d'un sifflet et du matériel nécessaire pour effectuer les tirages au sort.
- **Quatre joueurs** (Pour la phase finale nationale, un remplaçant, de la même A.S. est autorisé).

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) autres.

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 (les joueurs évoluent selon leur distance de jeu et avec le matériel approprié à leur catégorie),
-

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.