

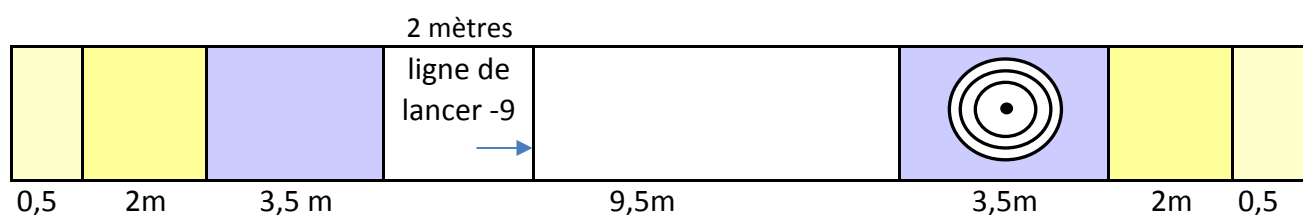
CHAMPIONNAT PAR EQUIPES

-9/-11

DEROULEMENT DES RENCONTRES

Nombre	Désignation des épreuves	Durée
	1er TOUR	
2	Relais tir cônes	7 minutes
2	Relais tir boules	7 minutes
	2ème TOUR	
2	Relais point rectangles	7 minutes
2	Relais point cercles	7 minutes
	3ème TOUR	
6	Point et tir cadencés	3 minutes

RELAIS CERCLES



Organisation:

3 cercles sont tracés au centre du cadre de jeu.

Rayon du petit cercle : 50cms

Rayon du cercle intermédiaire : 70cms

Rayon du grand cercle: 90cms

Objectif:

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

Chaque équipe est composée de 2 ou 3 joueurs.

L'épreuve est limitée à 7 minutes.

Déroulement:

Au signal de départ, le premier joueur lance sa boule en direction des cercles.

La boule jouée par le premier joueur, bonne ou pas, est retirée du cadre par celui ci.

Puis il vient passer le relais au deuxième joueur qui peut jouer à son tour.

Décompte des points: **règlement du combiné**

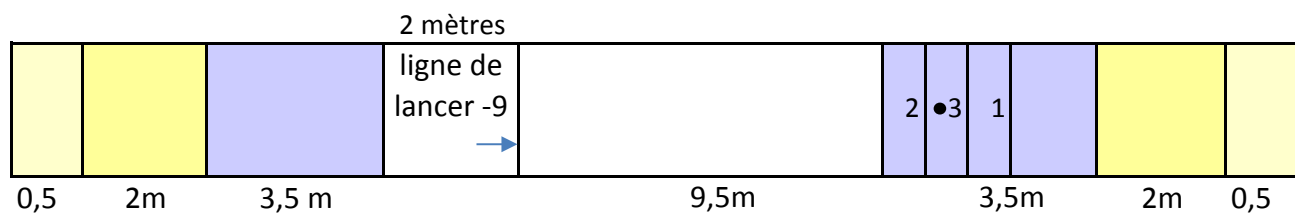
L'équipe marque:

3 points si la boule s'immobilise dans le cercle de rayon 50cms

2 points si la boule s'immobilise dans le cercle de rayon 70cms

1 point si la boule s'immobilise dans le cercle de rayon 90cms

RELAIS RECTANGLES



Organisation:

3 rectangles de 70 cm sont tracés dans la zone des 3,5 m.
Un but est placé dans le rectangle du milieu

Objectif:

C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain.
Chaque équipe est composée de 2 ou 3 joueurs.
L'épreuve est limitée à 7 minutes.

Déroulement:

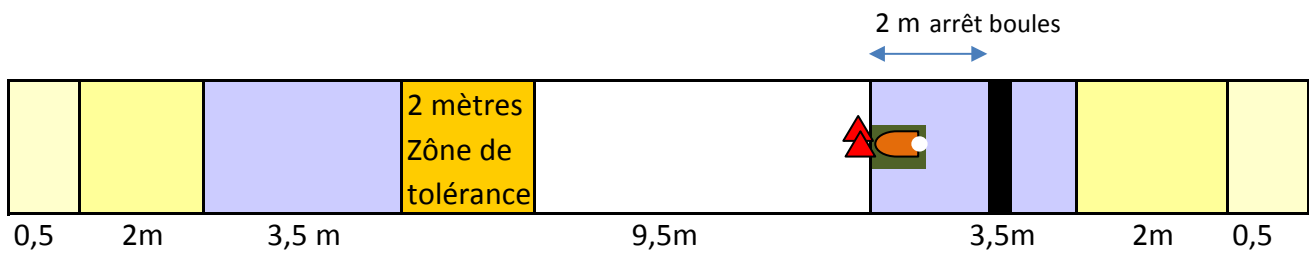
Au signal de départ, le premier joueur lance sa boule en direction des rectangles.
La boule jouée par le premier joueur, bonne ou pas, est retirée du cadre par celui ci.
Puis il vient passer le relais au deuxième joueur qui peut jouer à son tour.
La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur d'un rectangle ou sur une des raies limites du rectangle, sauf sur les lignes de perte.

Décompte des points:

L'équipe marque:

3 points si la boule s'immobilise dans le rectangle centrale
2 points si la boule s'immobilise dans le rectangle avant
1 point si la boule s'immobilise dans le rectangle arrière

RELAIS TIR CÔNES



Organisation:

Un tapis de tir rapide est placé dans l'axe du terrain suivant le schéma ci-dessus
2 cônes rouges sont positionnés au début du tapis.

Objectif:

C'est une épreuve collective où les joueurs (2 ou 3) jouent sur le même terrain.
L'épreuve est limitée à 7 minutes.
Cette épreuve consiste à toucher le maximum de boules blanches,
sans toucher les cônes rouges.

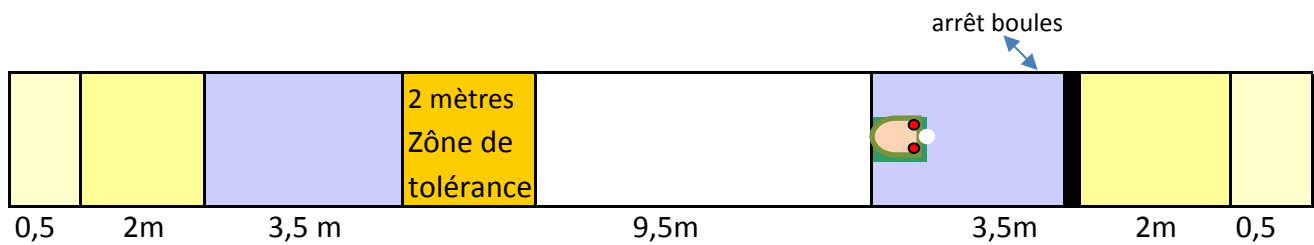
Déroulement:

Les premiers joueurs de chaque équipe attendent le signal de départ, boule en main.
Au signal, chaque joueur 1 tire afin de toucher la boule blanche.
Il va chercher la boule jouée puis va passer le relais à son partenaire qui peut tirer à son tour.

Décompte des points:

Boule blanche touchée réglementairement : 3 points
Impact de la boule tirée dans l'alvéole sans toucher la boule blanche : 1 point
Cône rouge touché: 0 point

RELAIS TIR BOULES



Organisation:

Un tapis de tir rapide est placé dans l'axe du terrain, suivant le schéma ci-dessus. 2 boules rouges sont positionnées de chaque côté de la boule blanche, dans l'angle du tapis.

Objectif:

C'est une épreuve collective où les joueurs (2 ou 3) jouent sur le même terrain. L'épreuve est limitée à 7 minutes. Cette épreuve consiste à toucher le maximum de boules blanches .

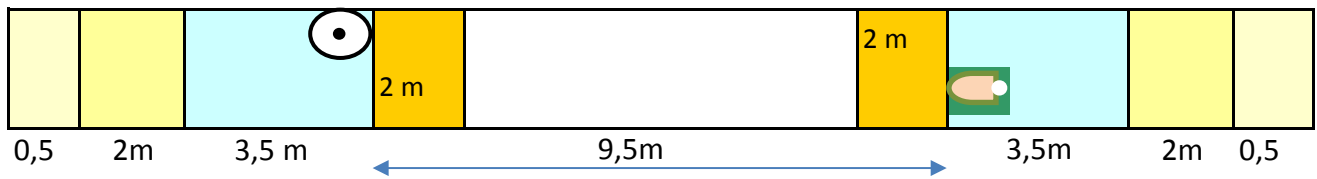
Déroulement:

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 boule blanche. Il va chercher la boule jouée puis va passer le relais à son partenaire qui peut tirer à son tour.
Ce sont les joueurs qui remettent les boules en place lorsqu'elles sont déplacées.

Décompte des points:

Boule blanche **seule réglementairement** : 3 points
Boule rouge touchée réglementairement: 1 point

POINT ET TIR CADENCES



Cette épreuve consiste à alterner une phase de point et une phase de tir.
L'épreuve commence par le point.

Durée de l'épreuve: 3 minutes

Distance de la boule cible blanche: 10 mètres

Rayon du cercle pour le point : 70cms

Décompte des points:

Au tir :

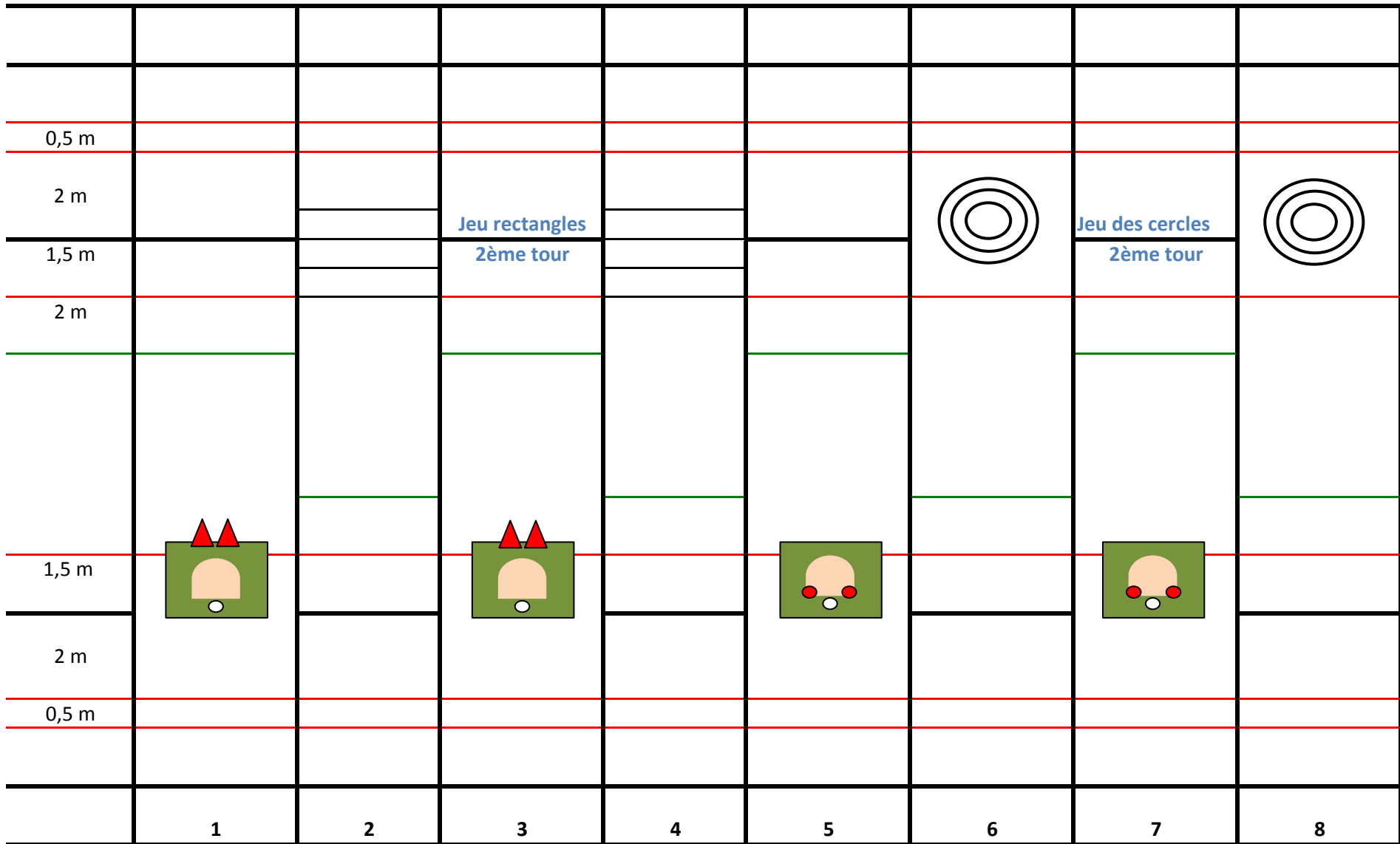
Boule blanche touchée réglementairement = 2 points

Impact de la boule lancée sur le tapis ou dans l'alvéole sans toucher la boule blanche = 1 point

Au point :

Boule pointée s'immobilisant intégralement dans le cercle = 2 points

Organisation pour 6 équipes dans un boulodrome de 8 jeux



ORDRE DE PASSAGE DES EQUIPES DANS LES JEUX

1er TOUR	A1 B2 E1 C1 D2 F1		B1 A2 E2 D1 C2 F2		C1 D2 F1 A1 B2 E1		D1 C2 F2 B1 A2 E2	
2ème TOUR		A1 B2 C1 D2	E1 A2 F1 C2	B1 E2 D1 F2		C1 D2 A1 B2	F1 C2 E1 A2	D1 F2 B1 E2
3ème TOUR		A et E		B et E		C et F		D et F