

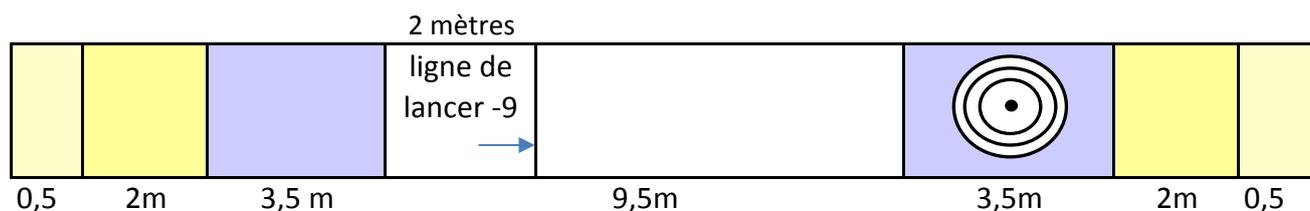
# CHAMPIONNAT PAR EQUIPES

## -9/-11

### DEROULEMENT DES RENCONTRES (1ère phase)

Nombre	Désignation des épreuves	Durée
	<b>1er TOUR</b>	
2	Relais tir pneu	7 minutes
2	Relais tir pyramide	7 minutes
	<b>2ème TOUR</b>	
2	Relais point cercles	7 minutes
2	Relais point rivières	7 minutes
	<b>3ème TOUR</b>	
6	Tir à cadence rapide	3 minutes

## RELAIS POINT 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 POINT RIVIERES



### Organisation:

5 rectangles de 70 cm sont tracés dans la zone des 3,5 m.  
Un cônes est placé au départ au bord du premier rectangle.

### 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.  
Cette épreuve consiste à faire évoluer le cône en montée.

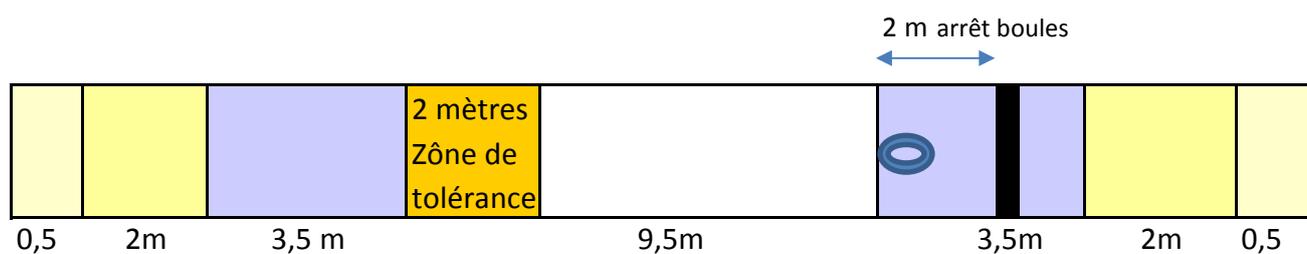
### Déroulement:

Au signal de départ, le premier joueur lance sa boule en direction du rectangle 1.  
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.  
Quand un joueur réussit le rectangle 1, son équipe effectue le lancer suivant en direction du rectangle 2, puis 3, jusqu'au 5.  
Le joueur change lui même le cône de rectangle après réussite.  
La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur du rectangle ou sur une des raies limites du rectangle, sauf sur les lignes de perte.  
Quand une équipe réussit la rectangle 5, elle recommence au rectangle 1.

### Décompte des points:

Chaque rectangle réussi pendant les 7 minutes vaut 2 points.

## RELAIS TIR PNEU



### Organisation:

Un pneu est placé dans l'axe du terrain, dans le rectangle des 3,5 m et tangent à la première ligne.

### 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 placer le maximum de boules dans un pneu.

### Déroulement:

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

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

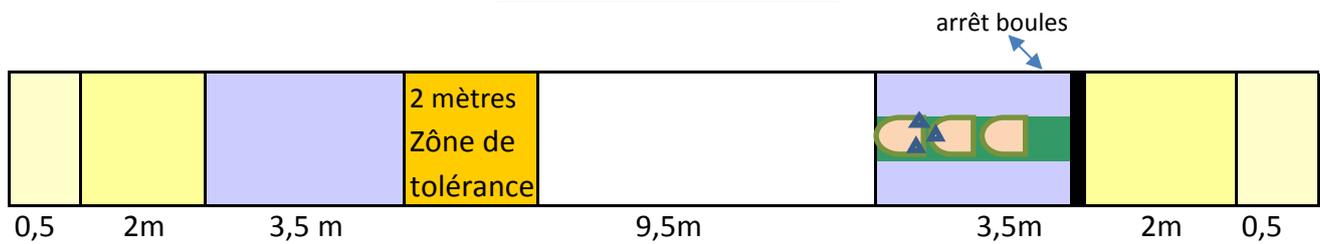
Il va chercher la boule jouée puis va passer le relais à son partenaire qui peut tirer à son tour.

### Décompte des points:

Chaque boule placée dans le pneu pendant les 7 minutes vaut 2 points.

Chaque boule touchant directement le pneu (sans impact préalable au sol) pendant les 7 minutes vaut 1 point.

## RELAIS TIR PYRAMIDE



### Organisation:

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

### 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 faire évoluer les cônes .

### 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 au moins un des cônes situés dans l'alvéole 1.

Il va chercher la boule jouée puis va passer le relais à son partenaire qui peut tirer à son tour.

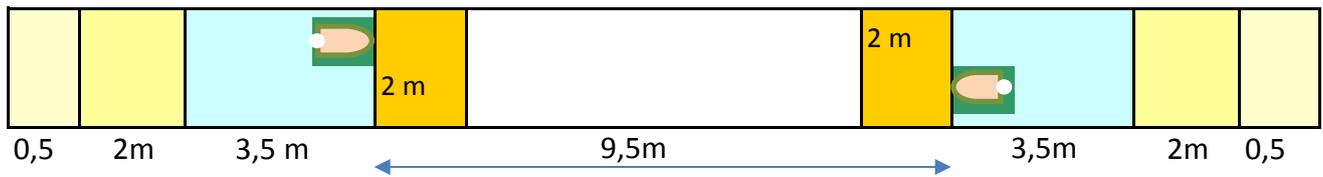
L'évolution des cibles est la même qu'au tir progressif c'est-à-dire 1-2-3-2-1...

Ce sont les joueurs qui remettent les cônes en place lorsqu'ils sont déplacés.

### Décompte des points:

Chaque cône touché pendant les 7 minutes vaut 2 points.

## TIR A CADENCE RAPIDE



Durée de l'épreuve: 3 minutes

Distance de la boule cible blanche: 10 mètres

### Décompte des points:

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

Boule blanche touchée réglementairement: 2 points

EQUIPE: A

CFB:

## FEUILLE DE MATCH

NOMS DES JOUEURS	CATEGORIES	NUMERO LICENCES

EPREUVES	NOMS DES JOUEURS	SCORE
<b>RELAIS TIR PNEU</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS TIR PYRAMIDE</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS POINT CERCLES</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS POINT RIVIERES</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>TIRS A CADENCE RAPIDE</b>	JOUEUR 1: : /	TOTAL 3 Meilleures Performances:
	JOUEUR 2: : /	
	JOUEUR 3: : /	
	JOUEUR 4: : /	
	JOUEUR 5: : /	
	JOUEUR 6: : /	
	<b>TOTAL CFB</b>	

EQUIPE: B

CFB:

## FEUILLE DE MATCH

NOMS DES JOUEURS	CATEGORIES	NUMERO LICENCES

EPREUVES	NOMS DES JOUEURS	SCORE
<b>RELAIS TIR PNEU</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS TIR PYRAMIDE</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS POINT CERCLES</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS POINT RIVIERES</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>TIRS A CADENCE RAPIDE</b>	JOUEUR 1: : /	TOTAL 3 Meilleures Performances:
	JOUEUR 2: : /	
	JOUEUR 3: : /	
	JOUEUR 4: : /	
	JOUEUR 5: : /	
	JOUEUR 6: : /	
	<b>TOTAL CFB</b>	

EQUIPE: C

CFB:

## FEUILLE DE MATCH

NOMS DES JOUEURS	CATEGORIES	NUMERO LICENCES

EPREUVES	NOMS DES JOUEURS	SCORE
<b>RELAIS TIR PNEU</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS TIR PYRAMIDE</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS POINT CERCLES</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS POINT RIVIERES</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>TIRS A CADENCE RAPIDE</b>	JOUEUR 1: : /	TOTAL 3 Meilleures Performances:
	JOUEUR 2: : /	
	JOUEUR 3: : /	
	JOUEUR 4: : /	
	JOUEUR 5: : /	
	JOUEUR 6: : /	
	<b>TOTAL CFB</b>	

EQUIPE: D

CFB:

## FEUILLE DE MATCH

NOMS DES JOUEURS	CATEGORIES	NUMERO LICENCES

EPREUVES	NOMS DES JOUEURS	SCORE
<b>RELAIS TIR PNEU</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS TIR PYRAMIDE</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS POINT CERCLES</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS POINT RIVIERES</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>TIRS A CADENCE RAPIDE</b>	JOUEUR 1: : /	TOTAL 3 Meilleures Performances:
	JOUEUR 2: : /	
	JOUEUR 3: : /	
	JOUEUR 4: : /	
	JOUEUR 5: : /	
	JOUEUR 6: : /	
	<b>TOTAL CFB</b>	

EQUIPE: E

CFB:

## FEUILLE DE MATCH

NOMS DES JOUEURS	CATEGORIES	NUMERO LICENCES

EPREUVES	NOMS DES JOUEURS	SCORE
<b>RELAIS TIR PNEU</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS TIR PYRAMIDE</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS POINT CERCLES</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>RELAIS POINT RIVIERES</b>	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
<b>TIRS A CADENCE RAPIDE</b>	JOUEUR 1: : /	TOTAL 3 Meilleures Performances:
	JOUEUR 2: : /	
	JOUEUR 3: : /	
	JOUEUR 4: : /	
	JOUEUR 5: : /	
	JOUEUR 6: : /	
	<b>TOTAL CFB</b>	

**EQUIPE A**

**FICHE DE PERFORMANCES**

**CFB :**

**RELAIS TIR PNEU (1 ou 2 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									

**RELAIS TIR PYRAMIDE (0 ou 2 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60

**RELAIS POINT CERCLES (1,2 ou 3 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									

**RELAIS RIVIERES (0 ou 2 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60



**EQUIPE B**

**FICHE DE PERFORMANCES**

**CFB :**

**RELAIS TIR PNEU (1 ou 2 points)**

<b>RELAIS 1 - Nom des joueurs:</b>									

<b>RELAIS 2 - Nom des joueurs:</b>									

**RELAIS TIR PYRAMIDE (0 ou 2 points)**

<b>RELAIS 1 - Nom des joueurs:</b>									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60

<b>RELAIS 2 - Nom des joueurs:</b>									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60

**RELAIS POINT CERCLES (1,2 ou 3 points)**

<b>RELAIS 1 - Nom des joueurs:</b>									

<b>RELAIS 2 - Nom des joueurs:</b>									

**RELAIS RIVIERES (0 ou 2 points)**

<b>RELAIS 1 - Nom des joueurs:</b>									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60

<b>RELAIS 2 - Nom des joueurs:</b>									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60



**EQUIPE C**

**FICHE DE PERFORMANCES**

**CFB :**

**RELAIS TIR PNEU (1 ou 2 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									

**RELAIS TIR PYRAMIDE (0 ou 2 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60

**RELAIS POINT CERCLES (1,2 ou 3 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									

**RELAIS RIVIERES (0 ou 2 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60



**EQUIPE D**

**FICHE DE PERFORMANCES**

**CFB :**

**RELAIS TIR PNEU (1 ou 2 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									

**RELAIS TIR PYRAMIDE (0 ou 2 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60

**RELAIS POINT CERCLES (1,2 ou 3 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									

**RELAIS RIVIERES (0 ou 2 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60



**EQUIPE E**

**FICHE DE PERFORMANCES**

**CFB :**

**RELAIS TIR PNEU (1 ou 2 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									

**RELAIS TIR PYRAMIDE (0 ou 2 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60

**RELAIS POINT CERCLES (1,2 ou 3 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									

**RELAIS RIVIERES (0 ou 2 points)**

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60



EQUIPE E

CFB :

## FICHE DE PERFORMANCES

### RELAIS TIR PNEU (1 ou 2 points)

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									

### RELAIS TIR PYRAMIDE (0 ou 2 points)

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60

### RELAIS POINT CERCLES (1,2 ou 3 points)

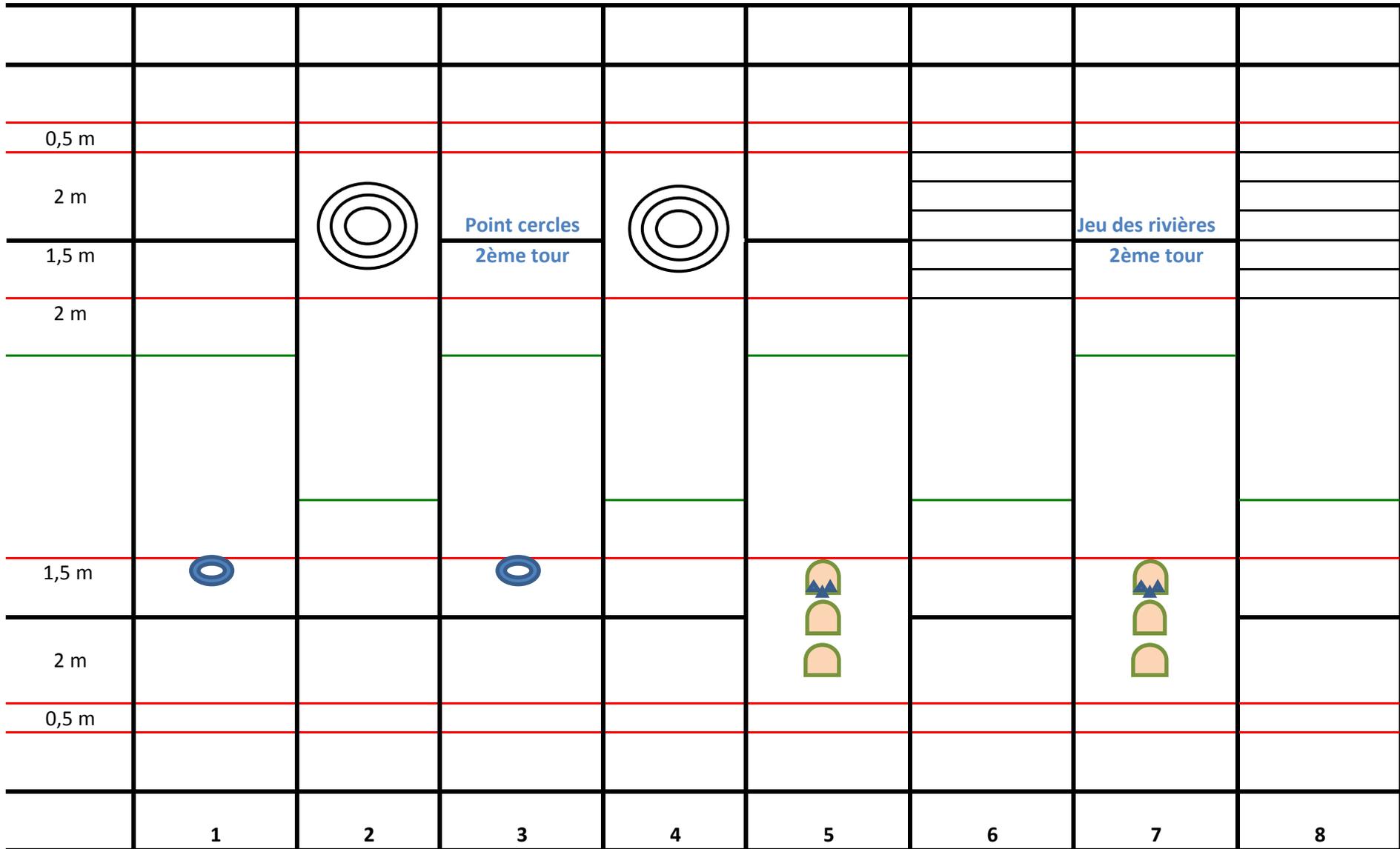
RELAIS 2 - Nom des joueurs:									

### RELAIS RIVIERES (0 ou 2 points)

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
42	44	46	48	50	52	54	56	58	60



Organisation pour 6 équipes dans un boulodrome de 8 jeux



**ORDRE DE PASSAGE DES EQUIPES DANS LES JEUX**

1er TOUR	A1 B2 C1 D2 E1		B1 A2 D1 C2 E2		C1 D2 E1 A1 B2		D1 C2 E2 B1 A2	
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		D