



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



Livret
du
Jeune Officiel
en Sport Boules



PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'Education Physique et Sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale de Sport Scolaire (Association Sportive).

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- ⇒ Apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- ⇒ Appréhender très vite une situation,
- ⇒ Mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- ⇒ Celui des règlements, bien sûr,
- ⇒ Et surtout celui des acteurs.

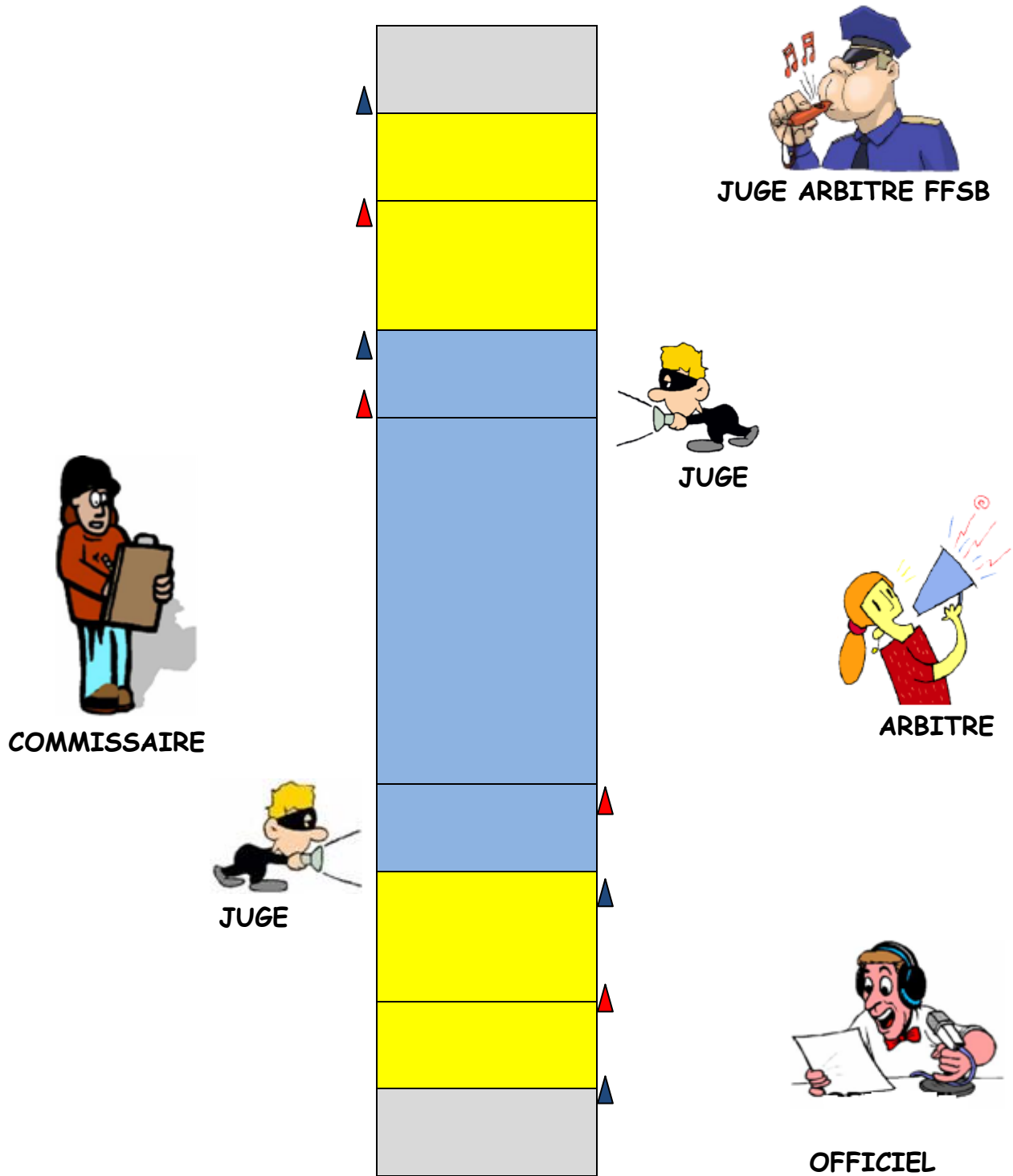
C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret, vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

POSITION DES « OFFICIELS » AU DEBUT DE CHAQUE EPREUVE



L'OFFICIEL



1. JE CONTROLE LES LICENCES :

- ✓ La photo du joueur.
- ✓ Le tampon de l'établissement.
- ✓ La signature du joueur.

2. JE PREPARE LES FICHES DE RENCONTRES :

- ✓ Je m'assure d'un nombre suffisant des fiches (1 par phase).
- ✓ Je remplis les rubriques :
 - ◆ Nom ou lettre de l'établissement,
 - ◆ Noms des joueurs (données par les responsables).
- ✓ Je remets les fiches au commissaire de mon équipe.

3. JE METS A JOUR LES RESULTATS ET CLASSEMENTS :

- ✓ Après chaque épreuve, je récupère les fiches du commissaire.
- ✓ Je fais signer le capitaine de l'équipe qui vient de jouer.
- ✓ Je contrôle les résultats.
- ✓ Je signale les anomalies éventuelles à mon arbitre qui signe également cette fiche.

LE COMMISSAIRE



1. JE REMPLIS LA FICHE D'ÉPREUVE :

- ✓ Je m'informe des valeurs des différentes cibles.
- ✓ Je regarde les décisions des juges.
- ✓ Je note toute boule annulée ou non réussie par une barre : /.
- ✓ Je marque le total de chaque épreuve dans la case prévue.

2. JE DONNE LA FICHE POUR CONTRÔLE À MON OFFICIEL.

LE JUGE

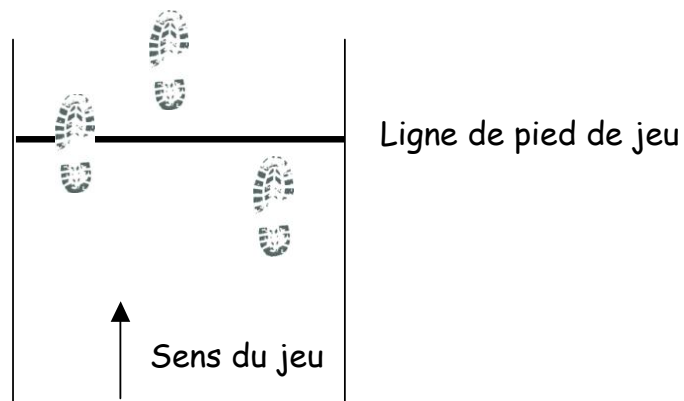


1. JE METS EN PLACE LES CIBLES DE L'EPREUVE :

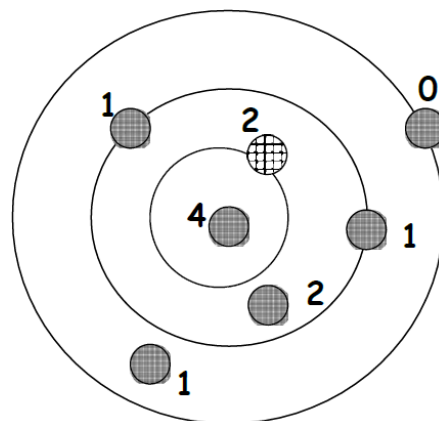
- ✓ Je m'aide des fiches techniques (pages 06 à 10).

2. JE CONTROLE LA LIGNE PIED DE JEU (ligne de point ou de tir) :

- ✓ La ligne ne fait pas partie du terrain.
- ✓ Je lève mon drapeau (ou mon bras) en cas de non-respect de la ligne.



3. J'ATTRIBUE LES POINTS AUX BOULES JOUEES (précision point) :



**LA BOULE DOIT
ETRE ARRETEE
ENTIEREMENT
DANS LE CERCLE.**

- ✓ Je lève mon drapeau (mon bras) si aucun point n'est accordé.

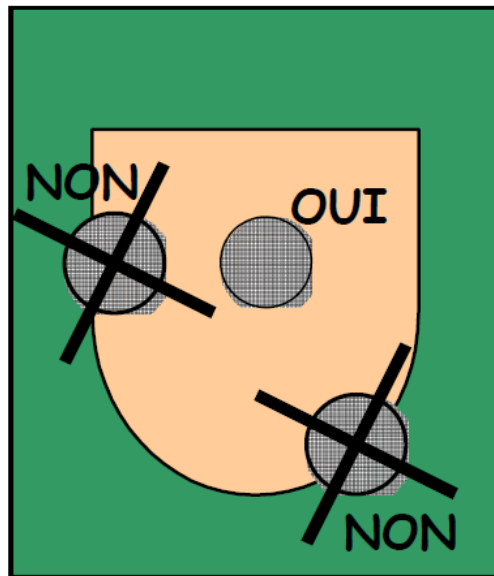


LE JUGE (suite)

4. JE CONTROLE LA VALIDITE D'UN TIR :

✓ Je lève mon drapeau (ou mon bras) si le tir est non valable.

5. JE SIGNALE AU COMMISSAIRE LA VALEUR DE CHAQUE BOULE JOUEE (réussie ou manquée) :



LA BOULE TIREE DOIT TOMBER ENTIEREMENT DANS L'ALVEOLE OU DIRECTEMENT SUR LA CIBLE.

L'ARBITRE



1. JE M'ASSURE QUE LA TENUE DU JOUEUR EST CONFORME A SON ETABLISSEMENT ET A SA CATEGORIE (brassard).

2. JE M'ASSURE DU COMPORTEMENT CORRECT DES JOUEURS SUR LE TERRAIN.

3. JE M'ASSURE QUE L'EPREUVE PEUT DEBUTER :

- ✓ Matériel positionné conformément au règlement.
- ✓ Mise en place correcte des joueurs et aides.
- ✓ Commissaire et Juges à leurs postes respectifs.

4. JE FAIS SIGNE AU JUGE ARBITRE QUE L'EPREUVE PEUT COMMENCER.

5. JE DECLENCHÉ MON CHRONOMETRE AU COUP DE SIFFLET DU JUGE ARBITRE.

6. JE DIRIGE LES CHANGEMENTS DE RELAYEURS (épreuve de relais) :

- ✓ Changements réglementaires (zone de passage, contact).
- ✓ Respect des temps de tir.

7. JE REGLE, SI POSSIBLE, LES LITIGES OU J'APPELLE LE JUGE ARBITRE.

LE JUGE ARBITRE



1. IL EST DESIGNÉ PAR LA FFSB.
2. IL A UNE TENUE OFFICIELLE.
3. IL EST LA SEULE RÉFÉRENCE OFFICIELLE DU RÉGLEMENT.
4. SON RÔLE :
 - ✓ Gérer le **TEMPS** (échauffement et épreuves).
 - ✓ Permettre l'accès aux terrains aux **SEULES PERSONNES AUTORISÉES.**
 - ✓ Régler les **PROBLÈMES** de tous ordres.

POINT - TIR CADENCE

Collège/Lycée : 3 minutes

JEU N° :

COMMISSAIRE :

EQUIPE :

1 point par cible touchée
régulièrement.

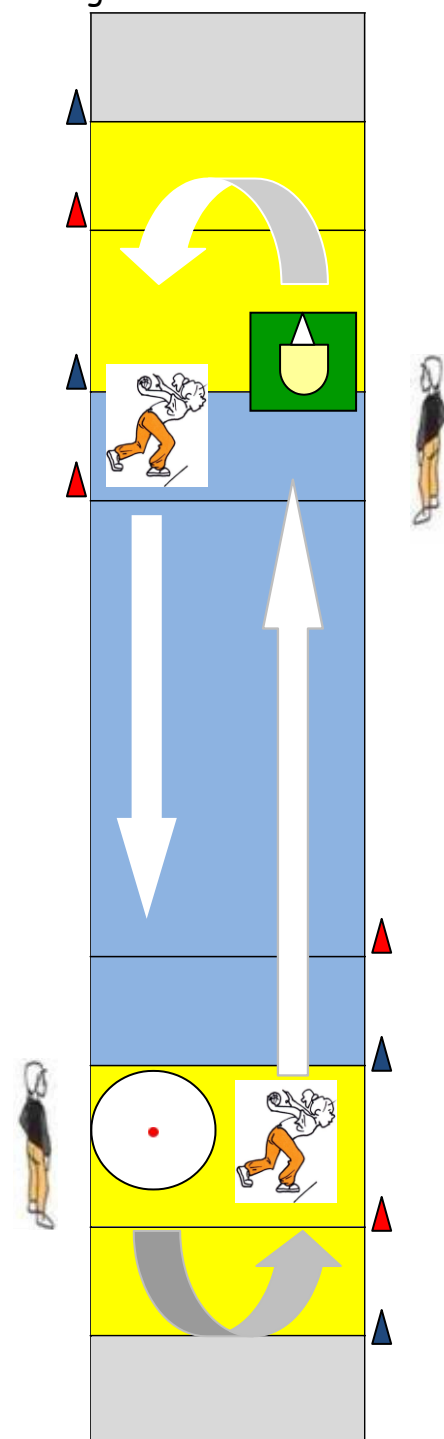
JOUEUR 1 :

Score final du joueur 1 :								sur	

JOUEUR 2 :

Score final du joueur 2 :								sur	

TOTAL EQUIPE :



1 point par boule réussie (boule arrêtée
ENTIEREMENT dans la cible.)

POINT CADENCE

Collège/Lycée : 3 minutes

JEU N° :

COMMISSAIRE :

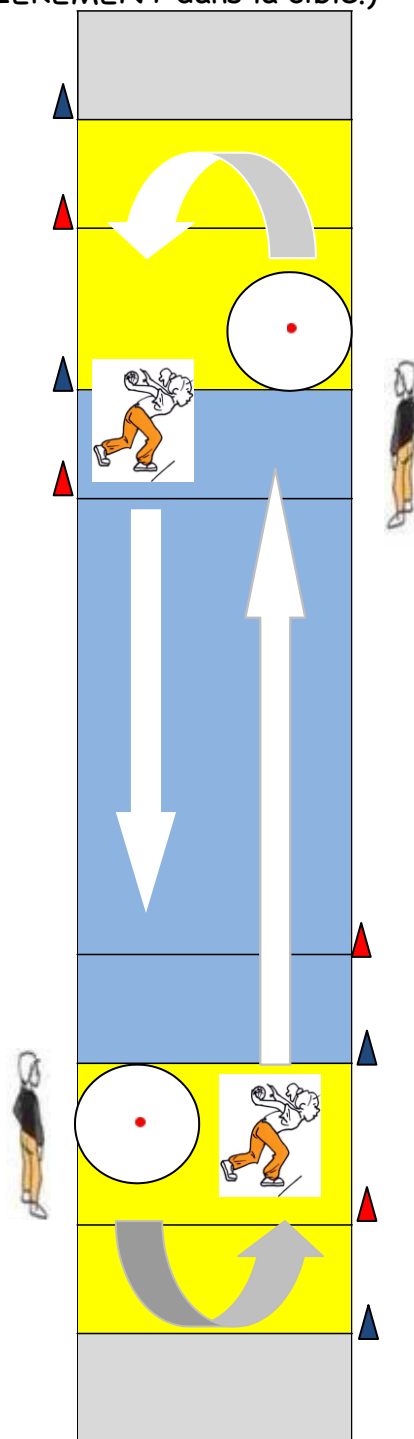
EQUIPE :

1 point par boule réussie (boule arrêtée
ENTIEREMENT dans la cible.)

JOUEUR 1 :									
Score final du joueur 1 :							sur		

JOUEUR 2 :									
Score final du joueur 2 :							sur		

TOTAL EQUIPE:



PRECISION TIR

EQUIPE :

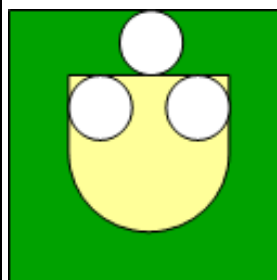
JEU N° :

JOUEUR 1 :

JOUEUR 2 :

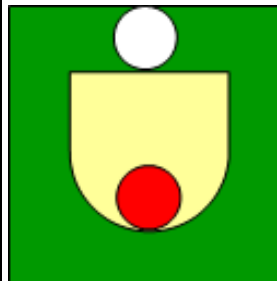
COMMISSAIRE :

CIBLE 1					
	Boules				TOTAL C1 :
Joueur	1	2	3	4	
1					
2					



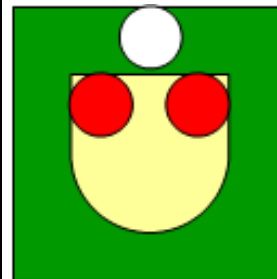
1 point par boule
BLANCHE SORTIE
réglementairement
du tapis vert.
Si 3 boules sont
sorties = 4pts

CIBLE 2					
	Boules				TOTAL C2 :
Joueur	1	2	3	4	
1					
2					



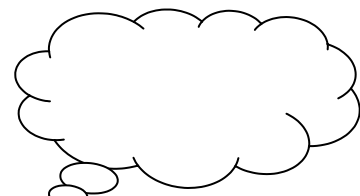
- ♦ **4 points** si la boule
BLANCHE touchée **SEULE**
réglementairement et
sortie de son emplacement.
- ♦ **1 point** si la boule **ROUGE**
touchée réglementairement
et sortie de son emplacement.

CIBLE 3					
	Boules				TOTAL C3 :
Joueur	1	2	3	4	
1					
2					



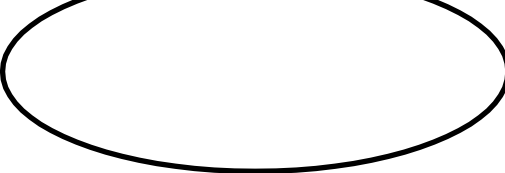
- ♦ **4 points** si la boule
BLANCHE touchée **SEULE**
réglementairement et
sortie de son emplacement.
- ♦ **1 point** si la boule **ROUGE**
touchée réglementairement
et sortie de son emplacement.

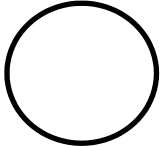
SCORE FINAL			
Joueur	C1 + C2 + C3		TOTAL
1			
2			



TOTAL J1 + J2 :

PRECISION POINT

EQUIPE : 

JEU N° : 

JOUEUR 1 :

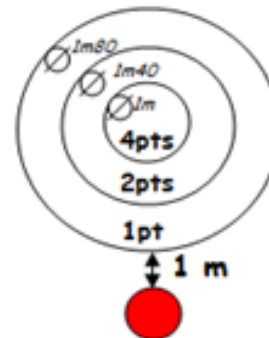
JOUEUR 2 :

COMMISSAIRE :

CIBLE 1					
	Boules				TOTAL C1 :
Joueur	1	2	3	4	
1					
2					



CIBLE 2					
	Boules				TOTAL C2 :
Joueur	1	2	3	4	
1					
2					



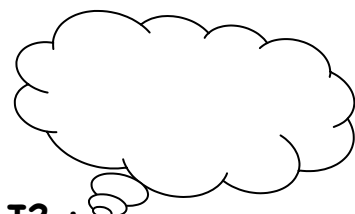
Eviter la boule ROUGE.

CIBLE 3					
	Boules				TOTAL C3 :
Joueur	1	2	3	4	
1					
2					



Passer entre les boules ROUGE

SCORE FINAL				
Joueur	C1 + C2 + C3			TOTAL
1				
2				



TOTAL J1 + J2 :

RELAIS

Collège/Lycée : 12 minutes

JEU N° :

EQUIPE :

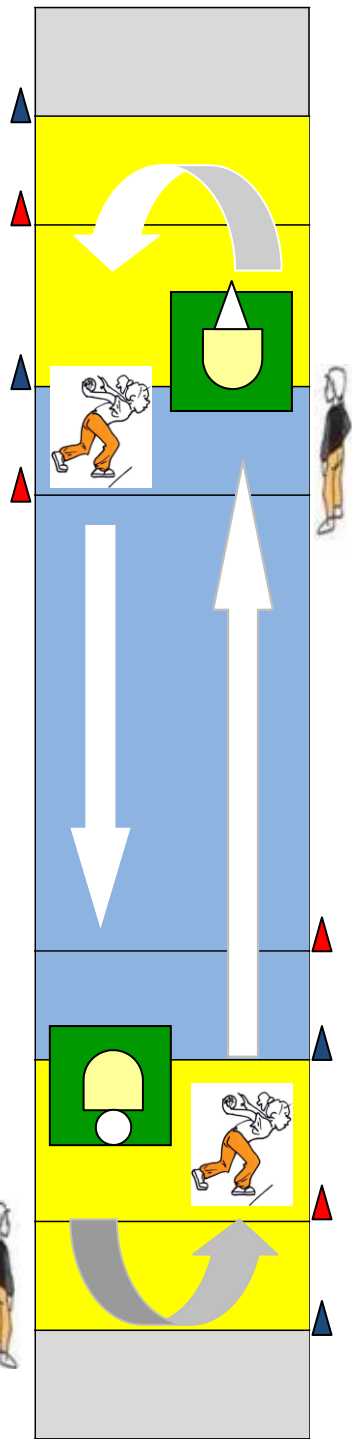
COMMISSAIRE :

RELAYEUR 1 :										
										SCORE 1 :
										/

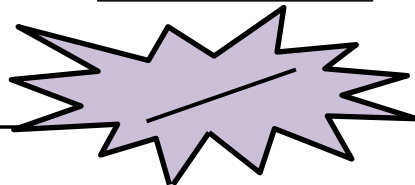
RELAYEUR 2 :										
										SCORE 2 :
										/

RELAYEUR 3 :										
										SCORE 3 :
										/

RELAYEUR 4 :										
										SCORE 4 :
										/

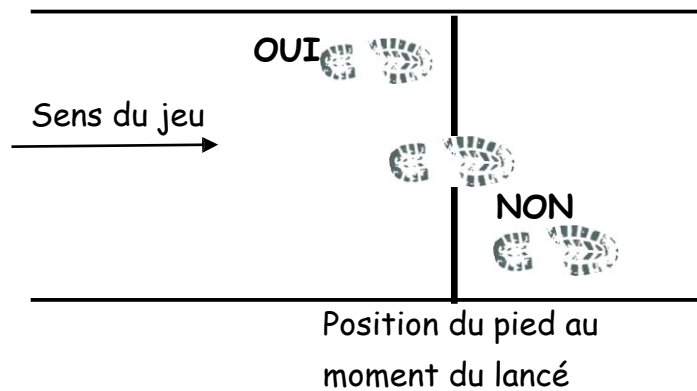


TOTAL EQUIPE :



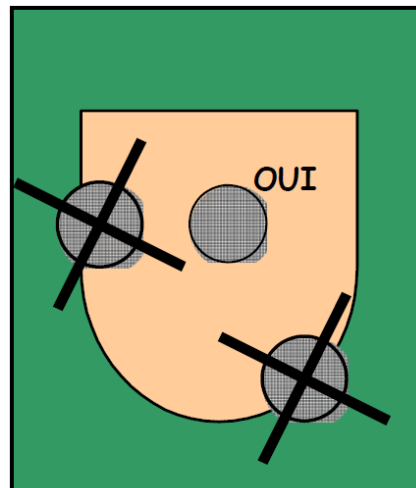
VALIDITE DES BOULES JOUEES

1. LIGNE DE PIED DE JEU POUR LES EPREUVES DE POINT ET DE TIR :



2. IMPACT DES BOULES TIREES :

LA BOULE TIREE DOIT TOMBER ENTIEREMENT DANS L'ALVEOLE OU DIRECTEMENT SUR LA CIBLE.



3. Dans les épreuves cadencées, pour être valable, la boule doit avoir quitté la main du joueur avant le coup de sifflet final de l'arbitre.

TERRAINS COLLEGES / LYCEES

