

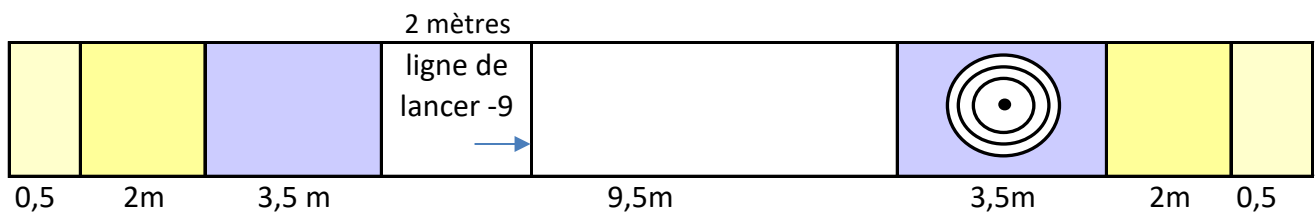
CHAMPIONNAT PAR EQUIPES

-9/-11

DEROULEMENT DES RENCONTRES (1ère phase)

Nombre	Désignation des épreuves	Durée
	1er TOUR	
2	Relais tir pneu	7 minutes
2	Relais tir cône	7 minutes
	2ème TOUR	
2	Relais point cercles	7 minutes
2	Relais point rivières	7 minutes
	3ème TOUR	
6	Point et tir cadencés	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.

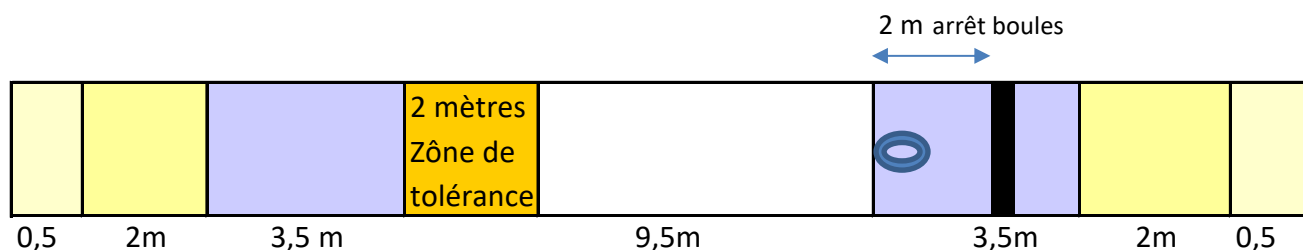
Déroulement:

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.

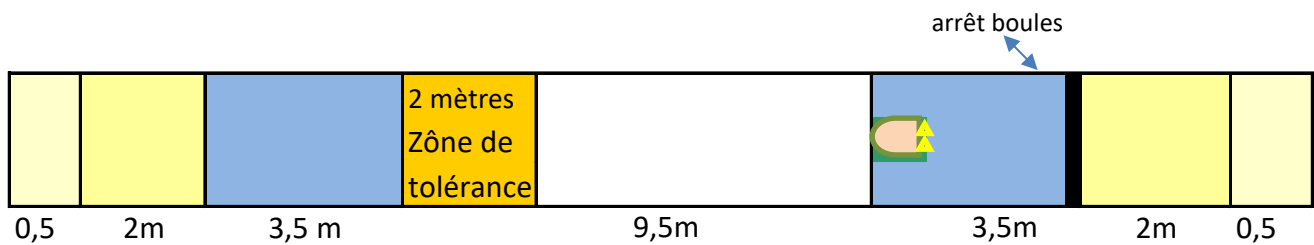
Il va chercher la boule jouée puis va passer le relais à son partenaire qui peut tirer à son tour.

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 CÔNE



Organisation:

Un tapis de tir rapide 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 toucher le cône .

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 le cône.

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

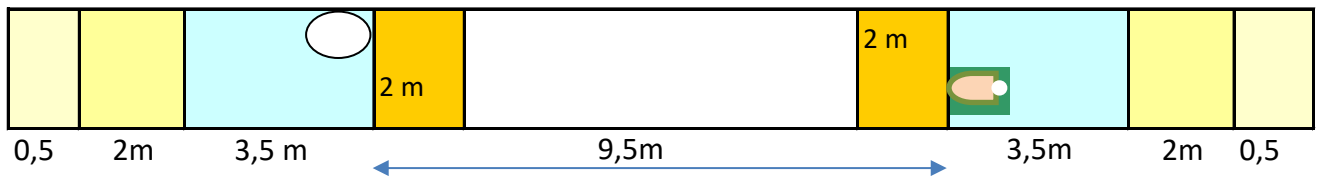
Ce sont les joueurs qui remettent le cône en place lorsqu'il est déplacé.

Décompte des points:

Cône touché réglementairement : 2 points.

Impact de la boule de tir sur le tapis : 1 point

Point et tir cadencés



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

Rayon du cercle : 70 cms

Distance de la boule cible blanche: 10 mètres

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

EQUIPE: A
CFB:

FEUILLE DE MATCH

NOMS DES JOUEURS DU RELAIS 1	NOMS DES JOUEURS DU RELAIS 2

EPREUVES	NOMS DES JOUEURS	SCORE
RELAIS TIR PNEU	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS TIR CÔNE	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS POINT CERCLES	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS POINT RIVIERES	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
POINT ET TIR CADENCES	JOUEUR 1: : /	TOTAL 3 Meilleures Performances:
	JOUEUR 2: : /	
	JOUEUR 3: : /	
	JOUEUR 4: : /	
	JOUEUR 5: : /	
	JOUEUR 6: : /	
TOTAL CFB		

EQUIPE: B
CFB:

FEUILLE DE MATCH

NOMS DES JOUEURS DU RELAIS 1	NOMS DES JOUEURS DU RELAIS 2

EPREUVES	NOMS DES JOUEURS	SCORE
RELAIS TIR PNEU	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS TIR CÔNE	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS POINT CERCLES	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS POINT RIVIERES	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
POINT ET TIR CADENCES	JOUEUR 1: : /	TOTAL 3 Meilleures Performances:
	JOUEUR 2: : /	
	JOUEUR 3: : /	
	JOUEUR 4: : /	
	JOUEUR 5: : /	
	JOUEUR 6: : /	
TOTAL CFB		

EQUIPE: C
CFB:

FEUILLE DE MATCH

NOMS DES JOUEURS DU RELAIS 1	NOMS DES JOUEURS DU RELAIS 2

EPREUVES	NOMS DES JOUEURS	SCORE
RELAIS TIR PNEU	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS TIR CÔNE	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS POINT CERCLES	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS POINT RIVIERES	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
POINT ET TIR CADENCES	JOUEUR 1: : /	TOTAL 3 Meilleures Performances:
	JOUEUR 2: : /	
	JOUEUR 3: : /	
	JOUEUR 4: : /	
	JOUEUR 5: : /	
	JOUEUR 6: : /	
TOTAL CFB		

CFB :

RELAIS TIR PNEU (1 ou 2 points)

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									
						TOTAL :			

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									
						TOTAL :			

RELAIS TIR CÔNE (1 ou 2 points)

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									
						TOTAL :			

RELAIS 2 - Nom des joueurs:								
TOTAL :								

RELAIS POINT CERCLES (1,2 ou 3 points)

RELAIS 1 - Nom des joueurs:									
						TOTAL :			

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									
						TOTAL :			

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
						TOTAL :			

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
TOTAL :									

CFB :

POINT ET TIRS CADENCES

JOUEUR 1 :										Total:					

JOUEUR 3 :						Total:	/

[illegible]

JOUEUR 7 :						Total:	/

JOUEUR 2 :						Total:	/	

JOUEUR 4 :							Total:	/

[illegible]

JOUEUR 8 :						Total:	/	

CFB :

POINT ET TIRS CADENCES

JOUEUR 1 :						Total:		
							/	

JOUEUR 3 :						Total:	/

JOUEUR 5 :						Total:	/

JOUEUR 7 :						Total:	/	

JOUEUR 2 :						Total:	/	

JOUEUR 4 :						Total:			

JOUEUR 6 :						Total:	/	

JOUEUR 8 :						Total:			

CFB :

RELAIS TIR PNEU (1 ou 2 points)

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									
						TOTAL :			

RELAIS TIR CÔNE (1 ou 2 points)

RELAIS 2 - Nom des joueurs:								
TOTAL :								

RELAIS POINT CERCLES (1,2 ou 3 points)

RELAIS 2 - Nom des joueurs:									
						TOTAL :			

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
TOTAL :									

CFB :

POINT ET TIRS CADENCES

JOUEUR 1 :						Total:	/	

JOUEUR 3 :						Total:	/

JOUEUR 5 :						Total:	/	

JOUEUR 7 :						Total:	/	

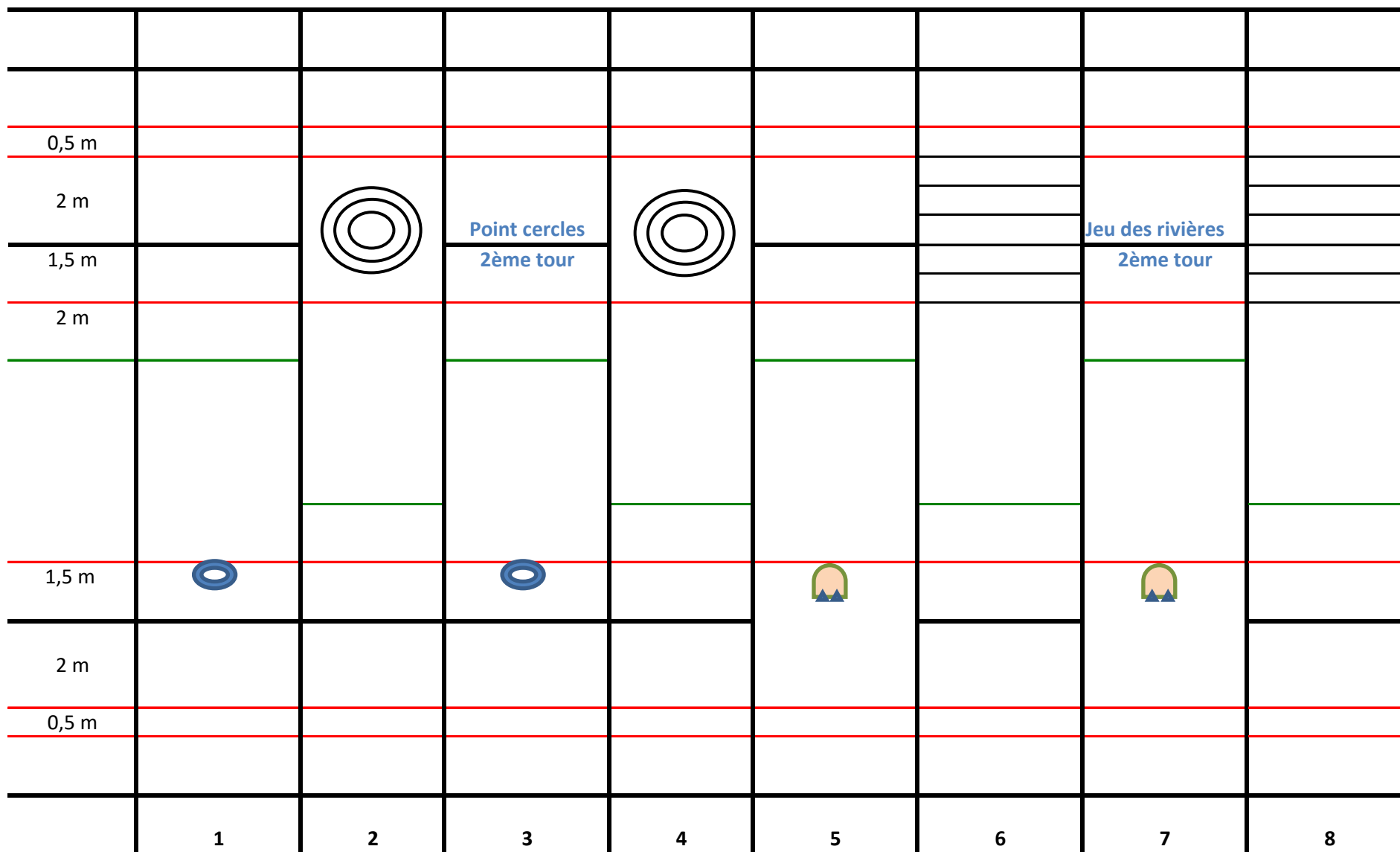
JOUEUR 2 :										Total:									

[illegible]

JOUEUR 6 :							Total:	/

[illegible]

Organisation pour 3 équipes dans un boulodrome de 8 jeux



ORDRE DE PASSAGE DES EQUIPES DANS LES JEUX

1er TOUR	A1 B2 C1		B1 A2 C2		C1 A1 B2		C2 B1 A2	
2ème TOUR		A1 B2	C1 A2	B1 C2		A1 B2	C1 A2	B1 C2
3ème TOUR		A		B		C		