



www.sport-boules01.com

GUIDE JEUNES

Saison 2025-2026





Les Catégories

POUR LA SAISON 2025-2026

U18 (3) - 2008

U18 (2) - 2009

U18 (1) - 2010

U15 (2) - 2011

U15 (1) - 2012

U13 (2) - 2013

U13 (1) - 2014

U11 (2) - 2015

U11 (1) - 2016

U9 (2) - 2017

U9 (1) - 2018

Baby Boules 2019 / 2020



Les Terrains

Toutes les catégories ont le droit à 7,5m d'élan. Il va de soit que chez les jeunes, on préconisera un élan proche de 6m de manière à anticiper leur évolution morphologique.

	3,0m	Le Baby-Boule 4 à 5m	3,0m	
--	------	--------------------------------	------	--

	3,0m	Les U9 de 6,5 à 8,5m	3,0m	
--	------	--------------------------------	------	--

	3,5m	Les U11 de 8,5m à 9,5m	3,5m	
--	------	----------------------------------	------	--

	4,0m	Les U13 de 9,5m à 10,5m	4,0m	
--	------	-----------------------------------	------	--

	4,0m	Les G15 et F15 11,5m	4,0m	
--	------	--------------------------------	------	--

	5,0m	Les G18 12,5m	5,0m	
--	------	-------------------------	------	--

	3,5 m	Les F18 12,5m	3,5 m	
--	-------	-------------------------	-------	--



Le Développement U9/U11

Le Tour de l'Ain

Cette compétition a été créée dans le but de fidéliser le joueur à notre pratique. L'idée est de proposer **3 étapes sur l'année** avec un classement général qui sera dressé en fonction des points marqués sur chaque journée. Tous les joueurs présents à une **demi-journée** marqueront au moins 1 point.

A la fin des 3 étapes, le classement final sera établi et permettra de composer 3 plateaux pour **l'étape Ultime le dimanche 7 juin 2026..**

Ainsi on retrouvera:

- **Plateau A:** les meilleurs joueurs de l'année
- **Plateau B:** les joueurs confirmés
- **Plateau C:** les débutants et nouvelles licences de l'année en cours

Cette étape finale donnera **un gagnant par tableau** avec des récompenses en fonction des niveaux des plateaux.

Exemple avec le tableau 2015-2016 des U9 où nous avons eu que 3 étapes.

Classement Général Catégorie - 9 Tour de l'Ain - Etape 3

	Noms	Prénoms	C.A.J	ETAPE 1 POINTS	ETAPE 2 POINTS	ETAPE 3 POINTS	TOTAL	ETAPE FINALE pour le 19 Juin
1	COMBIER	Tom	Chalamont	25	15	20	60	TABLEAU A
2	PLANTIER	Rémi	Secteur 6	8	20	15	43	
3	RANCHET	Alexis	St Vulbas	15	10	13	38	
4	DESROCHES	Alexis	Chalamont	13	8	13	34	
5	PARIS	Mathis	St Denis les Bourg		13	10	23	TABLEAU B
6	FALCOZ	Mathéo	St Vulbas	5	10	5	20	
7	PIAZZA	Loevan	Secteur 6	10	3	1	14	
8	TAPONAT	Julien	Trévoux		8		8	
9	JANIN	Anaïs	Chalamont	3	1	3	7	TABLEAU C
10	MONTAGNIER	Hugo	St Vulbas	1	1	3	5	
11	THUILLIER	Ninon	Chalamont	1	1	3	5	
12	CLAIR	Samuel	Chalamont		3		3	
13	MONDELAIN	Alana	AMBERIEU EN D.			3	3	

*** 5 points attribués au joueur(s) le plus Fair Play**

A noter comme l'indique le tableau, sur chaque étape 5 points sont attribués au joueur ou à la joueuse ayant eu le comportement le plus Fair-Play



Le Développement U9/U11

Les Boules d'apprentissage

Grâce à l'analyse des différents sports individuels, on s'aperçoit surtout dans les catégories jeunes, que leur apprentissage se compose de différents niveaux.






Ainsi, le judo propose ses fameuses ceintures de différentes couleurs permettant pour les meilleurs l'obtention de la ceinture noire. Le ski alpin figure aussi dans ces exemples avec les différents flocons, bien d'autres sports individuels optent pour une telle stratégie.

Cette logique, mise en place par ces fédérations, existe depuis bon nombre d'années, synonyme de réussite par rapport aux objectifs fixés par ces entités.

En rentrant davantage dans les détails, et en se focalisant sur la F.F.J, dans les bienfaits des ceintures, on peut y noter la lisibilité des étapes de l'apprentissage que doit maîtriser concrètement le judoka pour atteindre le niveau supérieur, sur quels critères se fait l'évaluation, à quel moment ? Il en va de même pour son entraîneur, cette clarté jalonne également davantage son travail en lui proposant les fondamentaux à maîtriser suivant le moment de l'apprentissage dans lequel se retrouve son athlète.

Aujourd'hui, le Sport-Boules, grâce à différentes analyses biomécanique, physiologique et technique, peut proposer ce même type de logique. Voilà pourquoi le comité de l'Ain se lance dans ces « boules d'apprentissage » pour son public de U9/U11. Ces deux catégories voient ainsi l'arrivée des boules de **Résine**, d'**Acier**, de **Bronze**, d'**Argent** et d'**Or**.

Les boules d'apprentissage se proposent de scinder le niveau du jeune bouliste en 5 distinctions:

-  la boule de Résine = niveau pour un jeune sortant d'un cycle scolaire
-  la boule d'Acier = niveau débutant « + »
-  la boule de Bronze, niveau intermédiaire du jeune bouliste confirmé
-  la boule d'Argent, niveau confirmé « + »
-  la boule d'Or, niveau expert pour ces catégories



Le Développement U9/U11

Les Boules d'apprentissage

Cinq boules différentes évaluées dans quatre modules :

- technique
- efficacité
- physique
- stratégie

Pour chaque module évalué, le joueur obtiendra un niveau [résine, métal, bronze...], une fois toutes les évaluations effectuées, le jeune aura le niveau final de sa boule d'apprentissage coïncidant à la moyenne des quatre tests.

Exemple:

Module Technique Module Efficacité Module Physique Module Stratégie



Boule d'apprentissage obtenue:



L'évaluation des différents modules se fait durant les stages de vacances, la technique à la Toussaint, l'efficacité à Noël, le physique en février et la stratégie en avril.

A partir de 2026, toutes les interventions de rattrapage dues aux absences sur les stages seront facturées (30€ au centre).





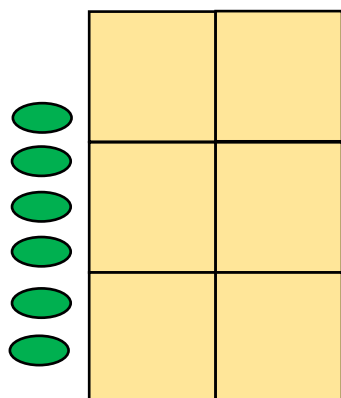
Le Développement

U9/U11

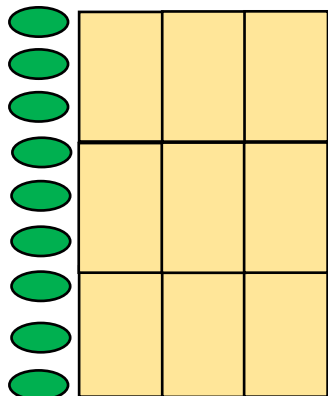
Leurs Jeux

LES CIBLES SANS ORDRE

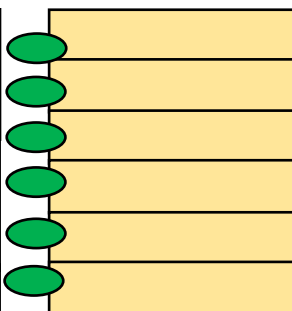
Le Damier 6 cases



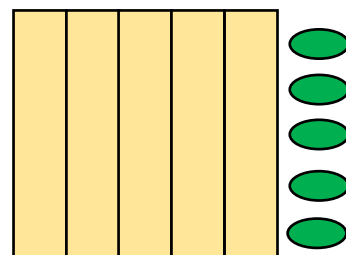
Le Damier 9 cases



Les Rivières



Les couloirs



LES CIBLES AVEC ORDRE

Le Jeu de l'Oie

7	6	5
8	9	4
1	2	3

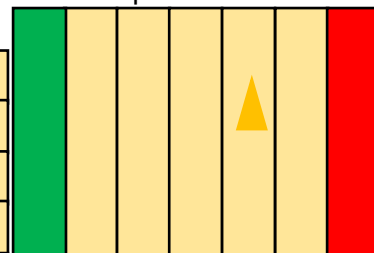
Le Méli Mélo

8	2	5
3	6	9
1	4	7

Les Rivières

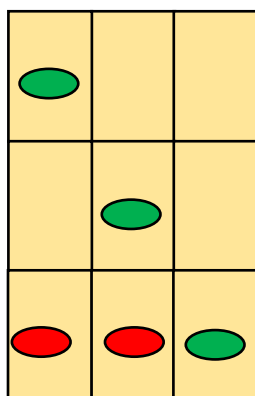
5
3
6
2
4
1

La patate chaude



LA STRATEGIE

Le Morpions



TIR RAPIDE

Tir sportif de 1 voir 2' sur un tapis de rapide avec la notation suivante:

- 1 point sur le tapis vert
- 2 points dans l'alvéole
- 3 points plots touchés



Les Clubs Avenir

U9/U11/U13

GENERALITES:

Une rencontre de Clubs Jeunes -9,-11,-13 oppose des jeunes issus du même Centre de Formation ou Ecole de boule.

Le contenu d'un match prévoit une formation s'articulant autour de 3 joueurs par équipe.

Il n'y a aucune obligation sur la répartition des catégories dans une équipe.

Ainsi un cas extrême peut nous amener à observer une confrontation de 3 joueurs -13 contre 3 joueurs -9, sur leurs terrains et avec leurs réglementations spécifiques.

Le championnat se déroule généralement de janvier à début mai, pour des phases finales se déroulant en mai.

La phase qualificative s'effectuera sous forme de matchs désignés par un tirage au sort. Les équipes s'accorderont entre elles pour se rencontrer..

Attention les tirs sportifs pour toutes les catégories sont sur le système 1, 2 et 3 points!

Récapitulatif

CONTENU DE MATCH DE CLUBS Avenir							
	Epreuves	Jeu	Echauffement	Durée	Nombre de Jeux	Points attribués	Durée tour complet
Tour 1	Jeu de l'oie POINT	1 et 3	3'	8'	2	4	25'
	Jeu de l'oie TIR	2	3'	8'	1	2	
Tour 2	Tir rapide	2 et 4	30sec	1'	2	2	15'
			1'	2'		2	
			1'30	3'		2	
Tour 3	Morpions Double	1	3'	10'	2	2	20'
	Morpion simple	3	3'			2	
	Morpions Double	1	3'	10'	2	2	
	Morpion simple	3	3'			2	

FEUILLE DE MATCH DE CLUBS AVENIR

EQUIPE A

EQUIPE B

	Epreuves	Jeu	Noms - Prénoms	Score	Jeu	Noms - Prénoms	Score	Points	
Tour 1	OIE POINT 1	1			1				
	OIE POINT 2	2			2				
	OIE TIR	4			4				
Tour 2	TIR RAPIDE 1'	3			6				
	TIR RAPIDE 2'	3			6				
	TIR RAPIDE 3'	3			6				
TOUR 3	MORPIONS DOUBLE	1			1				
	MORPIONS SIMPLE	4			4				
	MORPIONS DOUBLE	1			1				
	MORPIONS SIMPLE	4			4				
TOTAL								0	0

Signature Responsable A

Signature Responsable B

Date:

Lieu:





Le Développement U9/U11

Les attentes de ces catégories

POINT :

- lancer avec la boule sous la main, bras tendu
- Droitier jambe droite devant et inversement
- Effectuer un balancier mesuré, amplitude arrière avec le bras lanceur
- Suivre la boule une fois lancée
- S'équilibrer avec le bras annexe
- Orienter les appuis vers la cible
- Savoir utiliser toute la largeur du terrain



TIR :

- Effectuer un élan en courant
- Lancer avec la boule sous la main, bras tendu
- Lancer sans s'arrêter
- Lancer en prenant appui sur le pied droit pour les droitiers et inversement
- Avoir une course d'élan rectiligne



PHYSIQUE :

- Etre capable de courir 5 à 10' en intégrant la respiration
- Connaître des exercices de gammes de course
- Gestion des vêtements durant l'effort

Le Développement U9/U11

Nos outils pédagogiques



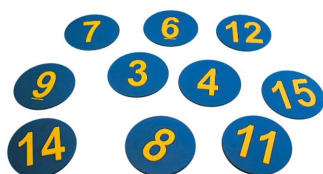
Baliser une zone



*Baliser une cible ou un
espace de travail*



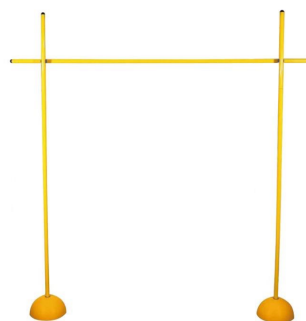
Corde à sauter



*Pour les cibles
numérotées*



*Cible des U9/U11
Plot 25cm*



Barres pour le tir



Un kit complet



moquettes



*Le kit Boul'Enfance
(Portique, rampe,
mur...)*



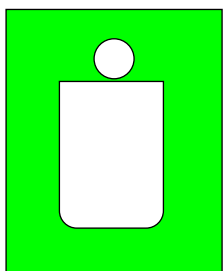
Le Sportif

Les multis épreuves:

- 4 dates proposées aux U13
- Chaque date permet de faire 2 passages en tir précision, 2 passages en tir rapide
- Le classement général se fait avec les 4 meilleurs performances dans l'épreuve
- Le 1^{er} au classement est champion de l'Ain de l'épreuve en question.

Les aménagements des Qualif':

- Permettre aux différents niveaux de pratique de ne pas faire 0
- Faciliter l'apprentissage pour les initiateurs

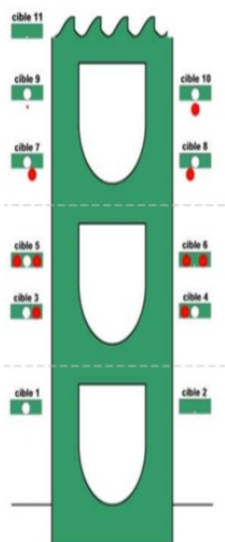


Tapis vert= 1 point

Alvéole sans toucher boule= 2 points

Alvéole + boule = 3 points

Boule directement = 3 points



Cibles avec objet rouge:

- 1 point, si je touche objet rouge ou objet rouge et blanc tout en retombant dans l'alvéole
- Totalité des points si je touche de manière réglementaire uniquement l'objet blanc



Les U13

Le Sportif

Les Masters U13:

3 épreuves permettant d'évaluer la polyvalence du joueur

Performance de l'épreuve quantifiée en un nombre de points grâce à un barème spécifique, cf Décathlon

3 dates dans le département, limitées à 16 personnes en comptabilisant les U15/U18

Un classement général unique aux U13. (Filles/garçons/catégories) qualifiera les meilleurs pour la finale

Les finalistes seront récompensées par des bons Décathlon

Le vainqueur remportera 4 boules neuves

MASTERS U13 EPREUVE DE POINT

Barème Unique
Epreuve de Point

Perfs Points

28	1000
27	960
26	920
25	875
24	840
23	805
22	770
21	735
20	700
19	665
18	630
17	595
16	560
15	525
14	490
13	455
12	420
11	385
10	350
9	315
8	280
7	245
6	210
5	175
4	140
3	105
2	70
1	35

Catégorie

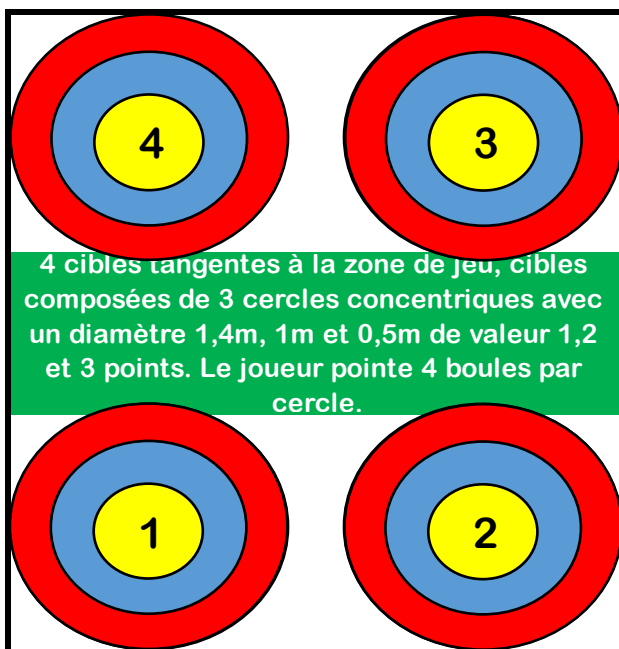
Cibles

boules/cible

U13

4

4



MASTERS U13 EPREUVE DE COMBI

Barème Unique Epreuve de Point

Perfs Points

25 1000

24 960

23 920

22 880

21 840

20 800

19 760

18 720

17 680

16 640

15 600

14 560

13 520

12 480

11 440

10 400

9 360

8 320

7 280

6 240

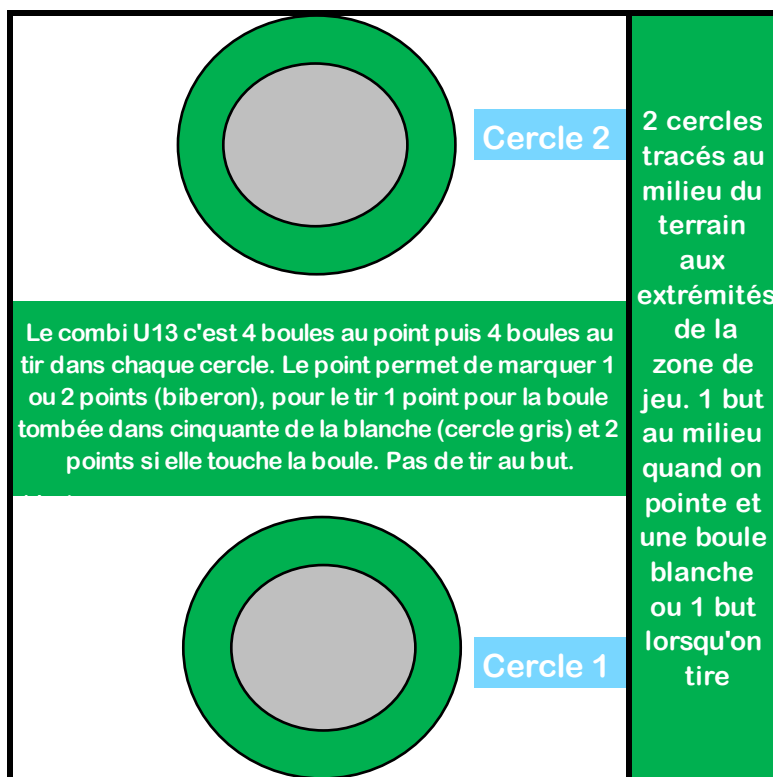
5 200

4 160

3 120

2 80

1 40



2 cercles tracés au milieu du terrain aux extrémités de la zone de jeu. 1 but au milieu quand on pointe et une boule blanche ou 1 but lorsqu'on tire



Comité Bouliste de l'Ain - Saison 2024/2025



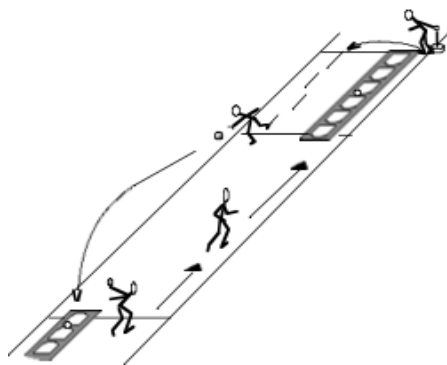
MASTERS U13 EPREUVE DE TIR SPORTIF

Catégorie U13 tire sur les tapis de rapide

1pt= tapis vert

2 pts= alvéole

3 pts= Alvéole + boules



Barème Progressif G-13		Barème Progressif F-13	
Perfs	Points	Perfs	Points
50	1000	40	1000
49	980	39	975
48	960	38	950
47	940	37	925
46	920	36	900
45	900	35	875
44	880	34	850
43	860	33	825
42	840	32	800
41	820	31	775
40	800	30	750
39	780	29	725
38	760	28	700
37	740	27	675
36	720	26	650
35	700	25	625
34	680	24	600
33	660	23	575
32	640	22	550
31	620	21	525
30	600	20	500
29	580	19	475
28	560	18	450
27	540	17	425
26	520	16	400
25	500	15	375
24	480	14	350
23	460	13	325
22	440	12	300
21	420	11	275
20	400	10	250
19	380	9	225
18	360	8	200
17	340	7	175
16	320	6	150
15	300	5	125
14	280	4	100
13	260	3	75
12	240	2	50
11	220	1	25
10	200		
9	180		
8	160		
7	140		
6	120		
5	100		
4	80		
3	60		
2	40		
1	20		

Catégorie	Cibles	Temps
U13	1	2'



Comité Bouliste de l'Ain - Saison 2024/2026





Les U13

Le Traditionnel

Les tournois traditionnels: au bon vouloir des centres à une date hors compétition jeunes du département

- Uniquement en simples
- Organisation sous forme de 3 parties système Aurard, déroulement et récompenses sont laissés libres à l'organisateur
- Inscriptions auprès de l'organisateur

Les tournois officiels:

- Championnat de l'Ain Simples le dimanche du fédéral simple, inscriptions par le site internet du comité.



Les U13

Les Sélections

La Ligue AURA organise chaque année à deux dates différentes:

- un championnat Ligue U13 des tirs sportifs
- un championnat Ligue U13 des épreuves traditionnelles

Ces championnats se font par équipe de **4** joueurs, sélectionnés par le C.T.S, de part les performances effectuées dans les compétitions, par leur potentiel physique et technique ainsi que, bien évidemment, par leur comportement. Ces joueurs représentent le département de l'Ain dans ces rassemblements et portent ainsi les tenues de l'Ain.

Le championnat Ligue Tirs Sportifs:

- Par équipe de 4
- Epreuves: tir rapide, tir de précision, tir en relais
- Les joueurs effectuent une épreuve différente à chaque match.
- Classement par équipe se fait en additionnant les points des épreuves sur toute la journée.
- Classement par équipe et par épreuve.

Le championnat Ligue Epreuves Traditionnelles

- Par équipe de 4
- Epreuves: Simple et Double
- Aucune possibilité de changer d'épreuve sur la journée
- 3 parties de groupes puis une partie de classement
- Classement par équipe se fait en additionnant les points de classement sur les 2 épreuves
- Classement par équipe et par épreuves

Les attentes de ces catégories

POINT :

- Lancer avec la boule sous la main
- Droitier jambe droite devant et inversement
- Effectuer un balancier, amplitude arrière avec le bras lanceur
- Suivre la boule une fois qu'elle a quitté la main
- S'équilibrer avec le bras annexe
- Orienter les appuis vers la cible
- Savoir utiliser toute la largeur du terrain



TIR :

- Effectuer un élan en courant
- Lancer avec la boule sous la main
- Lancer sans s'arrêter
- Lancer avec prise d'appui pied droit pour les droitiers et inversement
- Effectuer un balancier dans la course avant le lancer
- Avoir une course d'élan rectiligne
- Accélérer sa course
- Savoir impulser
- Avoir une trajectoire incurvée
- Maîtriser les différentes distances de tir



STRATEGIE :

- Être autonome sur une compétition et un terrain (barres de céréales, eau, cinquante, licence)
- Être capable d'établir un projet et de l'argumenter (pointer ou tirer)
- Connaître les premières règles de base du jeu traditionnel

PHYSIQUE :

- Être capable de courir 20''-30' en intégrant la respiration
- Maîtriser les gammes de course
- S'organiser pour sprinter
- Maîtriser le saut à la corde, série d'au moins 50 sauts à répéter





Les U15/U18

Le Sportif

LES QUALIF' TIRS:

Comme pour les -13, l'hiver est consacré aux compétitions sportives avec 4 journées de Multi-épreuves: précision et progressif. Les inscriptions se feront cette année sur le site du comité.

Généralités:

- 4 dates proposées aux U15/U18
- Chaque date permet de faire 2 passages en tir précision, 1 voir 2 passages en tir progressif en fonction des horaires.
- Le classement général se fait avec les 4 meilleures performances par épreuve
- Le 1^{er} au classement est champion de son épreuve

La qualification au FT 2026 s'octroie avec les performances faites en qualifs (limitées à 10 performances dans chaque épreuve), en plus de ça s'ajoutent les performances enregistrées dans les stages, les omniums et les clubs adultes pour les U18.



Les U15/U18

Le Traditionnel

LE SIMPLE,DOUBLE:

Retour aux qualificatifs par C.S à une date prévue par le comité, les inscriptions se font par le site internet.

Pour le Triple U18, il est annulé, les U18 pouvant pratiquer avec les adultes pour les qualificatifs aux France quadrettes.

LE COMBINE:

Même configuration que le précision et tir progressif



Les U15/U18

Les Masters

3 épreuves permettant d'évaluer la polyvalence du joueur

Performance de l'épreuve quantifiée en un nombre de points grâce à un barème spécifique, cf Décathlon

2 à 3 dates dans le département, limitées à 16 personnes en comptabilisant les U13

Un classement général unique U15/U18
(Filles/garçons/catégories) qualifiera les « ? » meilleurs pour la finale à ?

Les ? finalistes seront récompensées par des bons Décathlon

Le vainqueur remportera
boules neuves

4

MASTERS U15 / U18 EPREUVE DE POINT

Barème Unique Epreuve de Point

Perfs Points

28 1000

27 960

26 920

25 875

24 840

23 805

22 770

21 735

20 700

19 665

18 630

17 595

16 560

15 525

14 490

13 455

12 420

11 385

10 350

9 315

8 280

7 245

6 210

5 175

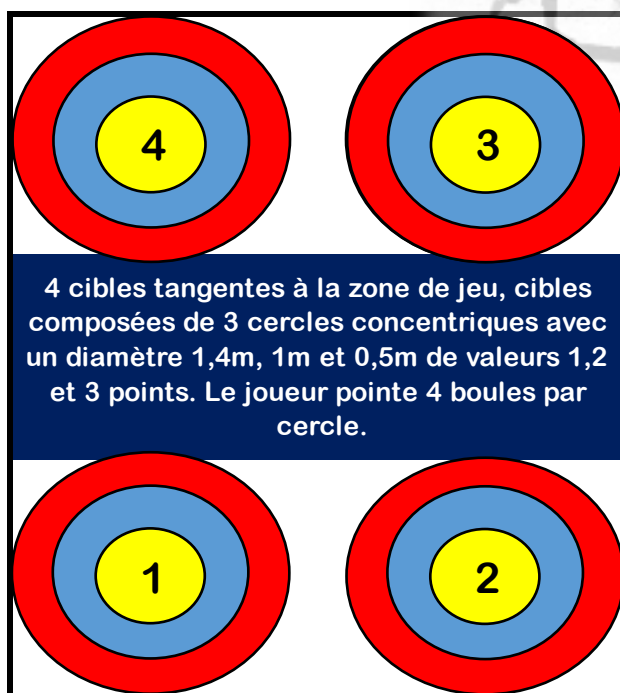
4 140

3 105

2 70

1 35

Catégorie	Cibles	boules/cible
U18	4	4
F-18	4	4
U15	4	4
F-15	4	4



MASTERS U15 / U18 EPREUVE DE COMBI

Barème Unique Epreuve de Point

Perfs Points

18 1000

17 940

16 880

15 825

14 770

13 715

12 660

11 605

10 550

9 495

8 440

7 385

6 330

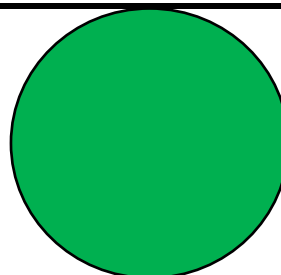
5 275

4 220

3 165

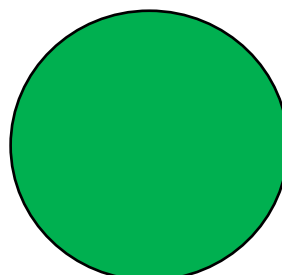
2 110

1 55



Cercle 2

Le combi U15/U18 c'est 4 boules au point puis 4 boules au tir dans chaque cercle. Le point permet de marquer 1 ou 2 points (biberon), pour le tir 1 point pour la boule et 2 pour le but touché, attention il faut réussir 3 boules au point pour avoir le droit de tirer 1 fois le but et 4 boules au point pour avoir le droit de le tirer 2 fois.



Cercle 1

2 cercles tracés au milieu du terrain aux extrémités de la zone de jeu. 1 but au milieu quand on pointe et une boule blanche ou 1 but lorsque l'on tire.



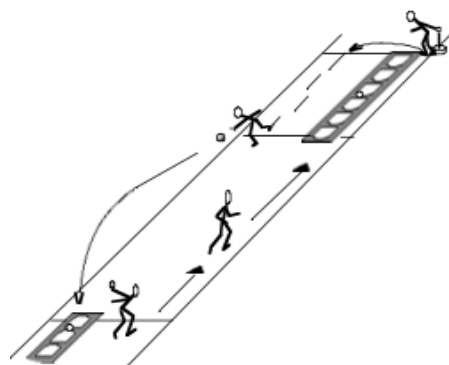
Comité Bouliste de l'Ain - Saison 2024/2025



MASTERS U15 / U18 EPREUVE DE TIR SPORTIF

Barème Progressif U18		Barème Progressif U15		Barème Progressif F-18		Barème Progressif F-15	
Perfs	Points	Perfs	Points	Perfs	Points	Perfs	Points
30	1000	24	1000	24	1000	18	1000
29	967	23	963	23	963	17	958
28	934	22	926	22	926	16	916
27	901	21	889	21	889	15	874
26	868	20	852	20	852	14	832
25	835	19	815	19	815	13	790
24	802	18	778	18	778	12	748
23	769	17	741	17	741	11	706
22	736	16	704	16	704	10	664
21	703	15	667	15	667	9	622
20	670	14	630	14	630	8	580
19	637	13	593	13	593	7	538
18	604	12	556	12	556	6	496
17	571	11	519	11	519	5	454
16	538	10	482	10	482	4	412
15	505	9	445	9	445	3	370
14	472	8	408	8	408	2	328
13	439	7	371	7	371	1	286
12	406	6	334	6	334		
11	373	5	297	5	297		
10	340	4	260	4	260		
9	307	3	223	3	223		
8	274	2	186	2	186		
7	241	1	149	1	149		
6	208						
5	175						
4	142						
3	109						
2	76						
1	43						

Catégorie	Cibles	Temps
U18	3	3'
F-18	3	3'
U15	3	3'
F-15	3	3'





Les U15

Les Sélections

La Ligue AURA organise désormais pour les U15 ::

- un championnat Ligue U15 des tirs sportifs
- un championnat Ligue U15 des épreuves traditionnelles

Ces championnats se font par équipe de 4 joueurs, sélectionnés par le C.T.S et la C.D.J, de part les performances effectuées dans les compétitions, par leur potentiel physique et technique ainsi que bien évidemment par leur comportement. Ces joueurs représentent le département de l'Ain dans ces rassemblements et portent ainsi les tenues de l'Ain.

Le championnat Ligue Tirs Sportifs: (soumise à modifications)

- Par équipe de 4
- Epreuves: tir progressif [1], tir de précision [1], tir en relais [2]
- Les joueurs effectuent une épreuve différente à chaque match.
- Classement par équipe se fait en additionnant les points des épreuves sur toute la journée.
- Classement par équipe et par épreuve.

Le championnat Ligue Epreuves Traditionnelles :

- Par équipe de 4
- Epreuves: Simples [2], Doubles [1]
- Aucune possibilité de changer d'épreuve sur la journée
- 3 parties de groupes puis une partie de classement
- Classement par équipe se fait en additionnant les points de classement sur les 2 épreuves
- Classement par équipe et par épreuves



Les U15/U18

Les Stages

LES STAGES DEPARTEMENTAUX:

Plusieurs stages seront à organiser en incorporant des évaluations sur les épreuves du FT et combiné de manière à avoir des performances à transmettre à la DTN.

Ils sont organisés à la journée cette année afin de travailler un maximum avec les jeunes de ces catégories

LES STAGES DE ZONE:

Notre zone se compose de notre département ajouté à la Savoie/ Haute-Savoie. Chaque année un stage de zone est organisé, il rassemble des jeunes U15/U18 sélectionnés par notre C.T.D.

Pour les U18, une suite est donnée avec un stage régional au mois de mars. rassemblant les meilleurs de chaque zone en vue d'une sélection en équipe régionale pour le tournoi international de l'Isère fin juin.



Les U15/U18

Les Omniums

Les Omniums U15 et U18 :

Le département inscrit 1 équipe dans chaque catégorie pour participer aux 3 étapes des omniums.

Ces équipes peuvent changer à chaque rendez-vous, ainsi, il n'est pas question d'un championnat de France mais bel et bien d'un omnium..

Nos équipes sont donc amenées à se déplacer minimum 3 fois dans l'année au cours d'un week-end.

Chaque équipe est composée de 4 joueurs minimum.

La C.D.J accompagnée du C.T.D mettront en place l'organisation, l'encadrement et le déroulement de ces week-ends au cours de la saison.

Contenus :

• JEUNES – 15

1^{er} Tour : 1 Double – 1 Combiné – 1 Simple

2^{ème} Tour : 1 Progressif

3^{ème} Tour : 2 Tirs de Précision

4^{ème} Tour : 1 Rapide en double

5^{ème} Tour : 2 Combinés (4 mènes) – 2 Tradipoints

Pour les courses, l'échauffement sera de 3 mn.

• JEUNES – 18

1^{er} Tour : 1 Double – 1 Combiné – 1 Simple

2^{ème} Tour : 1 Progressif

3^{ème} Tour : 2 Tirs précision

4^{ème} Tour : 1 rapide en Double

5^{ème} Tour : 2 Combinés (4 mènes) – 2 Tradipoints

Pour les courses, l'échauffement sera de 3 mn.

• En simple et en double, partie en 13 points ou 1h.



Les Inscriptions

Généralités:

Toutes les inscriptions se font sur le site du comité de l'Ain, elles seront visibles par tout le monde enfants, parents, initiateurs.

La démarche:

1. le site du comité
2. agenda à droite
3. on clique sur la date de l'évènement
4. on suit le questionnaire en ligne

Vous recevrez ensuite un mail de confirmation.



Astroboules
DURG-EN-BRESSE AGGLOMERATION



www.sport-boules01.com

REGLEMENT CLUBS AVENIR



La Réglementation :

a) Dispositions communes

Une rencontre de Clubs Avenir U9/U11/U13 oppose des jeunes issus de la même école de boules.

Le contenu d'un match prévoit une formation s'articulant autour de **3** joueurs minimum.

Il n'y a aucune obligation sur la répartition des catégories dans une équipe. Ainsi un cas extrême peut nous amener à observer une confrontation de 3 joueurs -13 contre 3 joueurs -9, sur leurs terrains et avec leurs réglementations spécifiques.
La dénomination des joueurs participant aux différentes épreuves se fera par le responsable de l'équipe.

Chaque manager présentera avant le début du tour la liste des joueurs devant participer aux épreuves, les éventuels tirages au sort se feront à ce moment-là.

Les épreuves gagnées ramènent 2 points et le nul 1 point.

Ces épreuves se déroulent à égalité de lancers.

b) Contenu d'un match :

Voici les épreuves :

TOUR 1 : 2 épreuves du jeu de l'oie au point en individuel puis 1 épreuve du jeu de l'oie au tir en individuel.

*Echauffement 3' – Durée de l'épreuve 8' – 2 terrains en comprenant la sécurité – 3 joueurs différents - Total du tour sur **6** points*

TOUR 2 : 3 épreuves de tir rapide

Le système de points est le suivant :

- **1** point si la boule tombe sur le tapis vert
- **2** points si la boule tombe dans la fenêtre sans toucher le plot ou la boule
- **3** points si l'objet ou la boule est touchée de manière réglementaire

Les joueurs sont désignés par les coachs.

Epreuve 1 : tir rapide 1'

Epreuve 2 : tir rapide 2'

Epreuve 3 : tir rapide 3'

*Echauffement temps de l'épreuve divisé en 2 - Durée totale du tour 20' – 3 joueurs différents - Total du tour sur **6** points.*

TOUR 3 : 2 temps identiques, il est composé :

- D'1 morpion en double
- D'1 morpion en simple

Une fois cette manche terminée les gagnants ramènent 2 points à leur équipe puis on change les joueurs et on attaque la 2^{ème} manche. Le match nul est autorisé.

*Echauffement de 3' – Durée de la manche 10' - 4 terrains en comprenant la sécurité –
Durée du tour 30' – 3 joueurs différents minimum - Total du tour sur **8** points.*

Bilan de la rencontre :

- **10 épreuves et donc 20 points distribués**
- **Rencontre d'1h30**
- **Possibilités de faire joueur plus de 3 joueurs**

Récapitulatif

CONTENU DE MATCH DE CLUBS Avenir							
	Epreuves	Jeu	Echauffement	Durée	Nombre de Jeux	Points attribués	Durée tour complet
Tour 1	Jeu de l'oie POINT	1 et 3	3'	8'	2	4	25'
	Jeu de l'oie TIR	2	3'	8'	1	2	
Tour 2	Tir rapide	2 et 4	30sec	1'	2	2	15'
			1'	2'		2	
			1'30	3'		2	
Tour 3	Morpions Double	1	3'	10'	2	2	20'
	Morpion simple	3	3'			2	
	Morpions Double	1	3'	10'	2	2	
	Morpion simple	3	3'			2	

Les différentes épreuves :

TOUR 1 - Le Jeu de l'oie au point

Disposition

L'épreuve se déroule sur un terrain où un damier de 9 cases a été tracé. (voir les annexes)
Les joueurs désignés par le tirage s'affronte sur le même terrain. Le but étant de valider au moins une case de plus que son adversaire si il veut gagner la manche. La durée de l'épreuve est limitée à 8'.

Les cases sont numérotées de 1 à 9. Elles indiquent l'ordre de validation à respecter. Si un joueur valide la case 9 avant les 8', il reprend alors ensuite à la case 1 avec un tour d'avance.

Déroulement

2 joueurs sont désignés par équipe, ils iront se placer sur leur terrain respectif pour affronter leurs adversaires.

L'échauffement de cette épreuve se limite à 3'.

Un nouveau tirage au sort s'effectuera pour déterminer lequel des 2 joueurs commence sachant que l'épreuve se joue à **égalité de lancer**, en l'occurrence on donne la possibilité au joueur même en dehors du temps d'effectuer un lancer pour respecter cette règle.

Au cours de cet exercice, la case à viser sera matérialisée par un but que le joueur placera en début de manche en case 1. On prendra soin de disposer 2 buts de couleur différente. Une fois le coup de sifflet donné, les 2 joueurs pointent chacun leur tour en direction de leur cible.

Si la boule s'immobilise dans leur case, elle est alors validée, et il place alors leur but dans la case suivante. En cas d'échec le but reste dans la même case.

Le joueur validant une case de plus que son adversaire rapporte alors 2 points à son équipe.

Cas particuliers :

Une boule s'immobilise sur un trait, si le dessous de la boule est en contact avec la ligne et que celle-ci appartient à la case visée alors ma cible est validée. A condition par contre que ce ne soit pas la ligne latérale du terrain qui, elle, subit sa propre réglementation avec la lèvre extérieure.

Aménagement suivant les différentes catégories :

Distances :

- **Moins de 13 ans : ligne de lancer à partir de 9,5m sans dépasser les 10,5m**
- **Moins de 11 ans : ligne de lancer à partir de 8,5m sans dépasser 9.5m**
- **Moins de 9 ans : ligne de lancer à partir de 6,50m sans dépasser les 8,5m**
- **Baby-boules : ligne de lancer à 5,0m**

Cette modification permettra même aux novices de réussir l'épreuve et d'éviter les échecs répétés.

TOUR 1 : Le Jeu de l'oie au Tir

Disposition

L'épreuve se déroule sur un même terrain où un damier de 9 cases a été tracé. (voir les annexes)

Le joueur désigné affronte sur le même terrain son adversaire. Le but étant de valider au moins une case de plus que son adversaire si il veut gagner la manche. La durée de

l'épreuve est limitée à 8'.

Les cases sont numérotées de 1 à 9. Elles indiquent l'ordre de validation à respecter. Si un joueur valide la case 9 avant les 8', il reprend alors ensuite à la case 1 avec un tour d'avance.

Déroulement

L'échauffement de cette épreuve se limite à 3'.

Un nouveau tirage au sort s'effectuera pour déterminer lequel des 2 joueurs commence sachant que l'épreuve se joue à égalité de lancers, en l'occurrence on donne la possibilité au joueur même en dehors du temps d'effectuer un lancer pour respecter cette règle.

Au cours de cet exercice, la case à viser sera matérialisée par un grand plot de 25cm ou une boule blanche(U13) suivant la catégorie, le joueur placera en début de manche cette cible au fond (U9/U11) ou à 0,50m (U13) de la case 1.

Une fois le coup de sifflet donné, les 2 joueurs tirent chacun leur tour en direction de leur propre cible.

Un commissaire (autre joueur ou adulte) donnera l'autorisation au prochain joueur de tirer afin d'éviter qu'on se tire dessus.

Pour toutes les catégories, la validation de la case se fait suivant le respect de 2 critères.

La boule tombe dans la case visée :

- et ne touche pas la cible (plot ou boule blanche) le joueur avance donc d'une case.
- et touche le plot ou la boule, j'avance alors le joueur avance de 2 cases.

Distances :

- **Moins de 13 ans : ligne de lancer à partir de 9,5m sans dépasser les 10,5m**
- **Moins de 11 ans : ligne de lancer à partir de 8,5m sans dépasser 9.5m**
- **Moins de 9 ans : ligne de lancer à partir de 6,50m sans dépasser les 8,5m**
- **Baby-boules : ligne de lancer à 5,0m**

Cette modification permettra même aux novices de réussir l'épreuve et d'éviter les échecs répétés.

Les Cibles :

- Moins de 13 ans : une boule blanche située à 0,5m du début de la case
- Moins de 11 ans : un plot de 25cm
- Moins de 9 ans et baby : plot de 25cm

TOUR 2 - Le Tir Rapide :

Disposition

C'est une épreuve individuelle où chaque joueur évolue sur son propre terrain tracé suivant la réglementation.(voir les annexes)

L'épreuve dure 2 minutes, il s'agit de marquer un point de plus que l'adversaire afin de remporter la victoire.

On peut retrouver un -9ans contre un -13ans.

Déroulement

Les joueurs sont dans ce tour désignés sur le tir rapide 1', 2' ou 3' par le coach.

L'échauffement de cette épreuve est réduit à la moitié de l'épreuve.

Au cours de l'exercice, le sportif va devoir effectuer un maximum de points.

Pour cela, la boule doit retomber pour toutes les catégories :

- sur le tapis vert pour marquer 1 point
- dans la fenêtre pour marquer 2 points
- dans la fenêtre et toucher la cible (plot/boule) pour marquer 3 points

A la fin du temps, on regarde qui a marqué le plus grand nombre de points afin d'attribuer les 2 points du gain du match.

Cas particuliers :

La gestion de fin d'épreuve, la boule doit être retombée pour marquer le ou les points.

Distances

- **Moins de 13 ans : ligne de lancer à partir de 9,5m sans dépasser les 10,5m**
- **Moins de 11 ans : ligne de lancer à partir de 8,5m sans dépasser 9.5m**
- **Moins de 9 ans : ligne de lancer à partir de 6,50m sans dépasser les 8,5m**

Cibles

- Moins de 13 ans : boule blanche
- Baby, U9 et U11 : plot de 25cm

TOUR 3 - Le Morpions :

Disposition

C'est une épreuve en opposition directe sur le même terrain pendant un temps de 10'.

L'échauffement dure 3'.

Il y aura deux manches, chacune d'entre elle se compose d'une opposition en double et d'une opposition en simple.

Chaque épreuve gagnée remporte 2 points.

On passe ensuite en 2^{ème} manche avec des compositions qui doivent changer.

Déroulement

Le principe de l'épreuve est de former une ligne de 3 cases avec la même couleur de coupelles avant l'adversaire :

De manière générale, on pointe pour remplir les cases et on tire pour les vider. Les joueurs jouent à tour de rôle en alternant équipe 1, équipe 2...

Le joueur pointe :

A partir du moment où un joueur immobilise sa boule dans une case vide alors il peut placer une coupelle de sa couleur.

Si la case est déjà remplie, il est impossible de placer une 2^{ème} coupelle.

Si la boule s'arrête sur l'une des lignes extérieure du damier alors elle est annulée. Si la boule s'arrête sur toutes les autres lignes, alors elle donne le choix entre les 2 cases concernées par cette ligne.

En cas de litiges sur la validation d'une case, on essaie de bien repérer avec quelle case la boule est en contact.

Le joueur tire :

L'annonce de la case visée se fait par la mise en place d'un un plot ou boule, par cette action, le joueur nous montre la case visée.

Pour chaque catégorie, la règle est la même :

- Moins de 13 ans : tomber dans la case et toucher la boule blanche placée à 0.5m de la ligne
- Moins de 11 ans : tomber dans la case et toucher le plot situé au fond de la case
- Moins de 9 ans et baby : tomber dans la case et toucher le plot situé au fond de la case.

Si l'un de ces 3 cas se présente alors le joueur aura la possibilité de retirer la coupelle de la case.

Distances

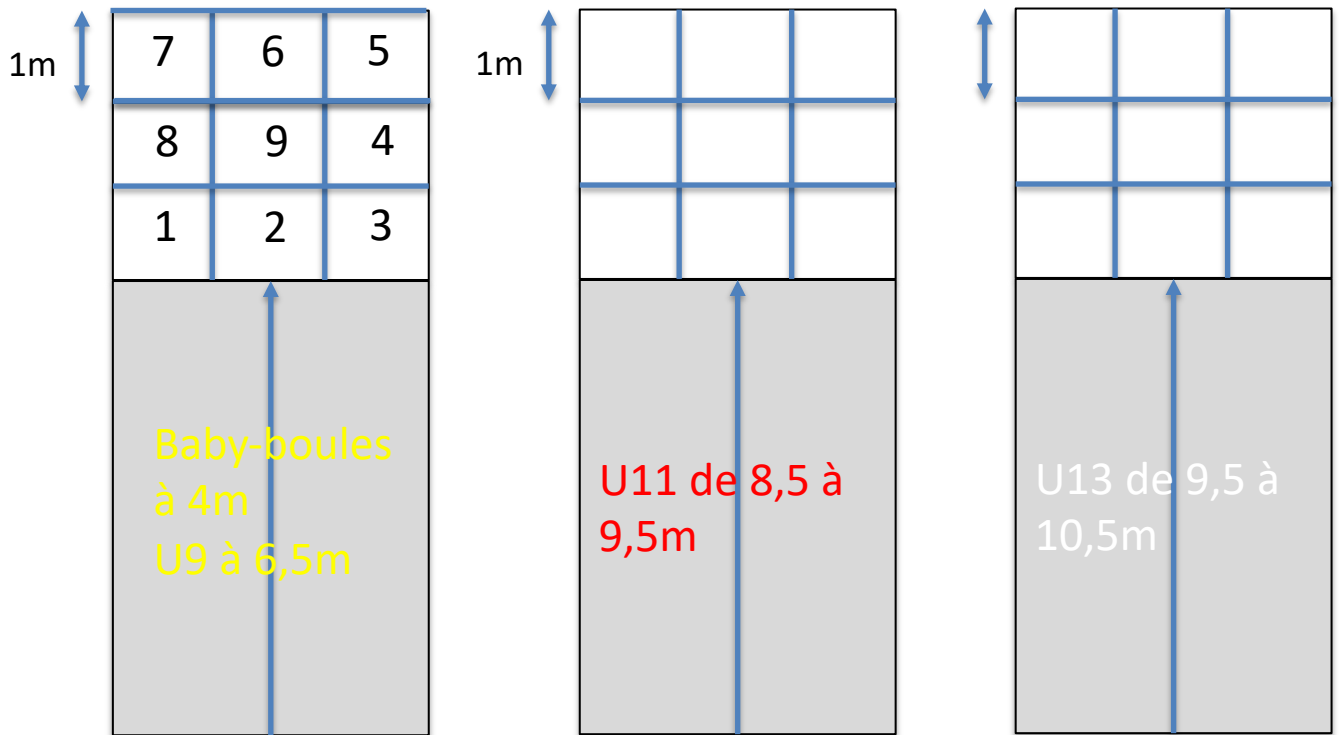
- Moins de 13 ans : ligne de lancer à partir de 9,5m sans dépasser les 10,5m
- Moins de 11 ans : ligne de lancer à partir de 8,5m sans dépasser 9.5m
- Moins de 9 ans :: ligne de lancer à partir de 6,50m sans dépasser les 8,5m C
- baby boule : ligne de lancer à 5m

Dès qu'un morpion a été réalisé l'équipe marque 1 point, on enlève les coupelles et on continue l'épreuve jusqu'à la fin des 10 minutes.

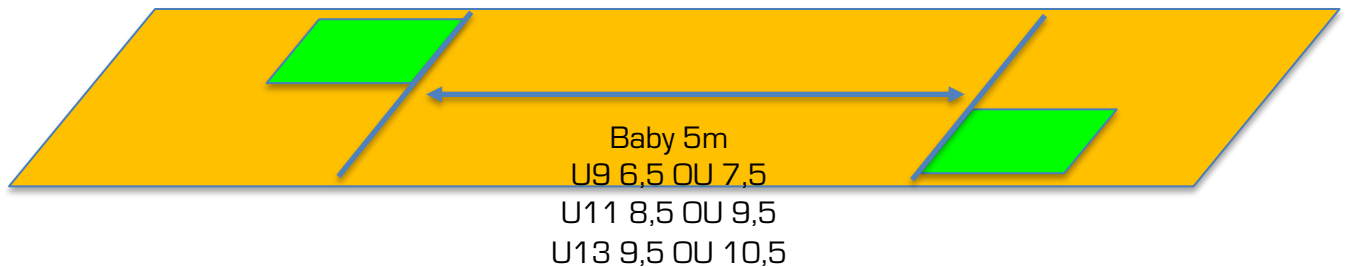
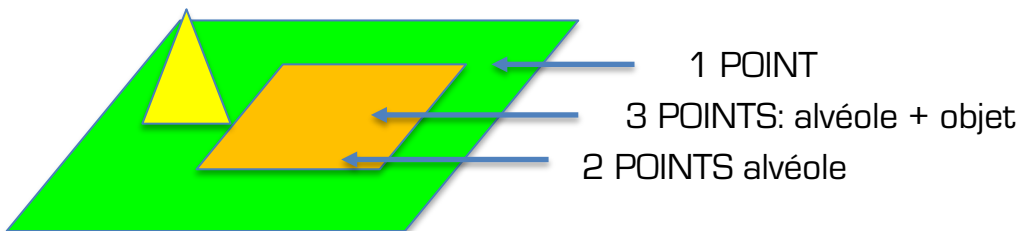
L'équipe réalisant le plus de morpions ramène 2 points à son équipe. Le match nul est autorisé.

On passe ensuite à la 2^{ème} manche.

LE JEU DE L'OIE et MORPIONS



LE TIR RAPIDE EN SYSTÈME 1,2,3 POINTS





www.sport-boules01.com

ANNEXES



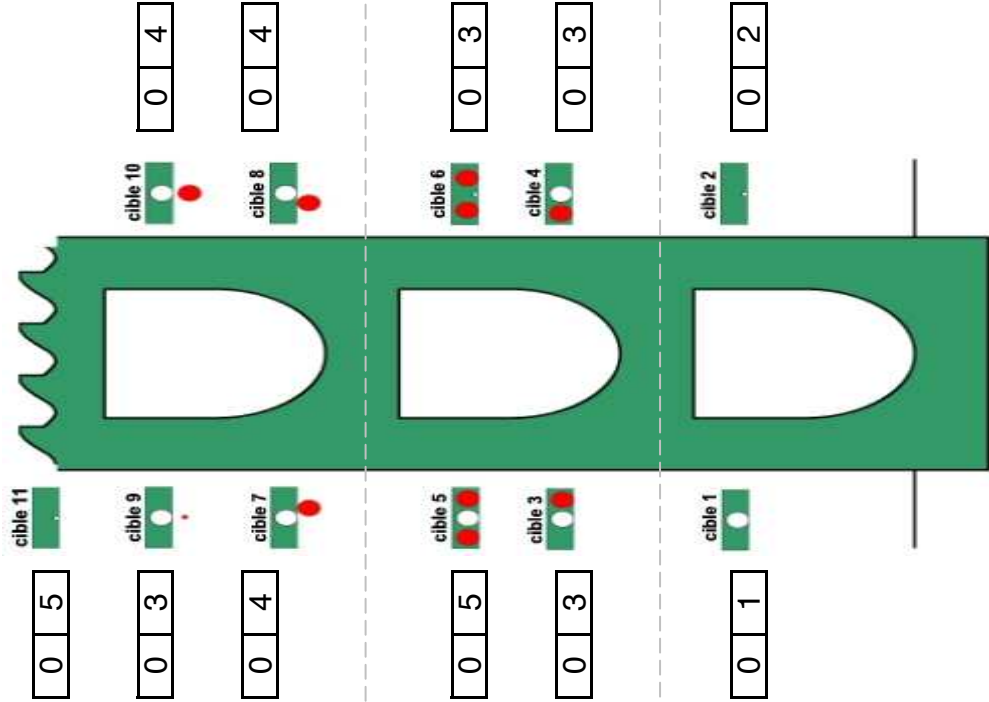
TIR DE PRECISION "F - de 15"

EQUIPE A

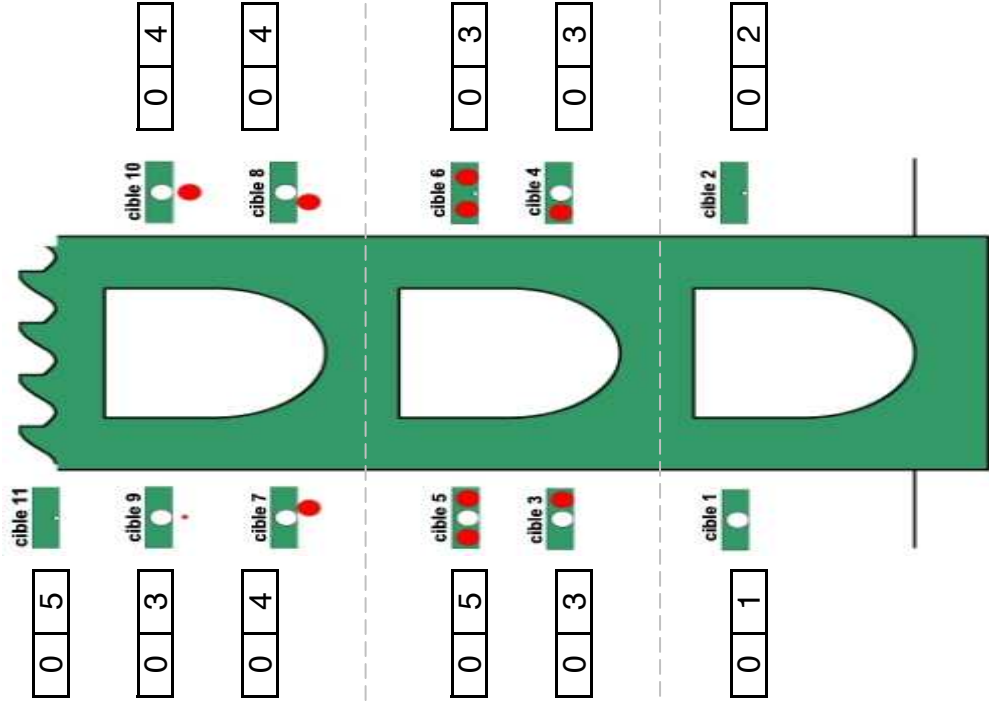
NOM prénom

EQUIPE B

NOM prénom



TOTAL :



TOTAL :

Remarques

Diamètres
des boules
obstacles :
85 mm

Diamètres
des boules
cibles :
100 mm

1 lancer
par cible
(en alternance
de joueuse)

N° de match

date :

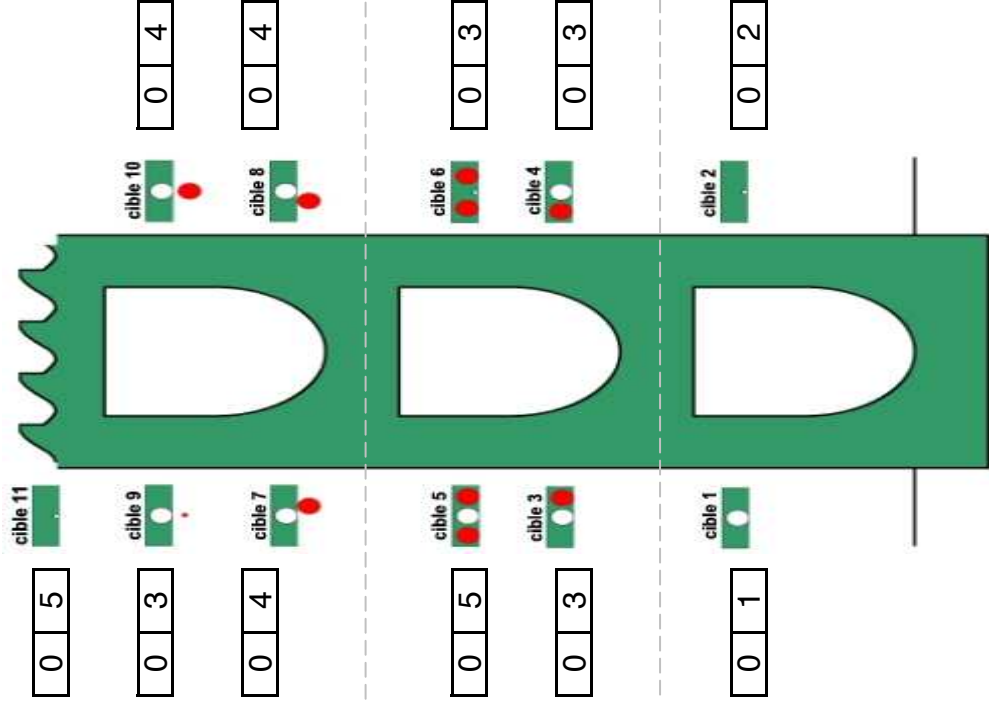
TIR DE PRECISION "F - de 18"

EQUIPE A

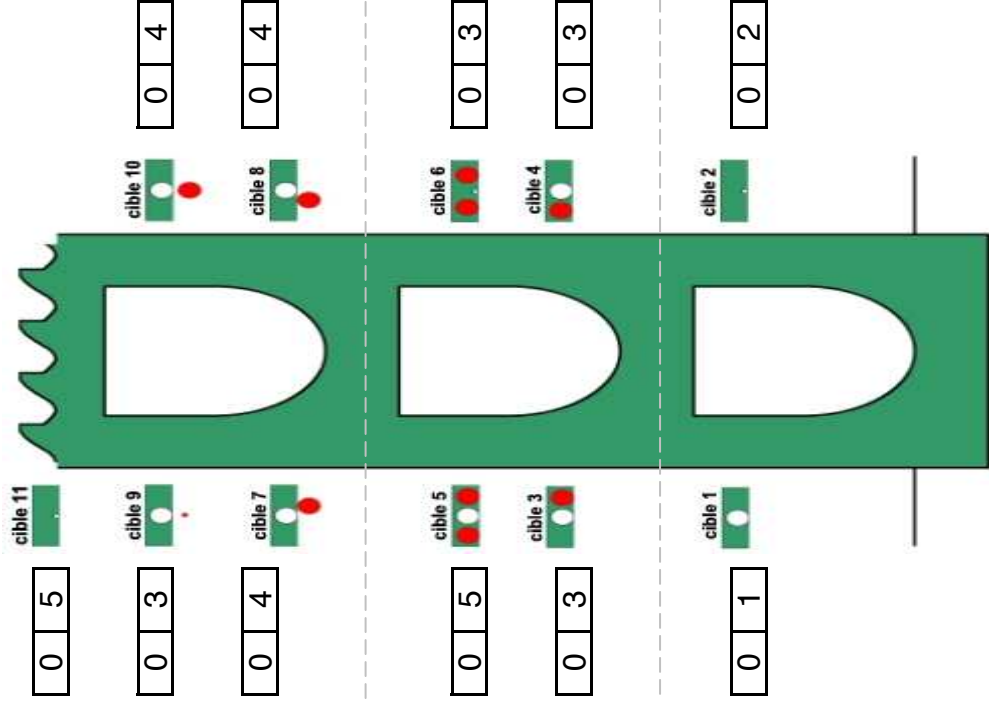
NOM prénom

EQUIPE B

NOM prénom



TOTAL :



TOTAL :

Remarques

Diamètres
des boules
obstacles :
95 mm

Diamètres
des boules
cibles :
100 mm

1 lancer
par cible
(en alternance
de joueuse)

N° de match

date :

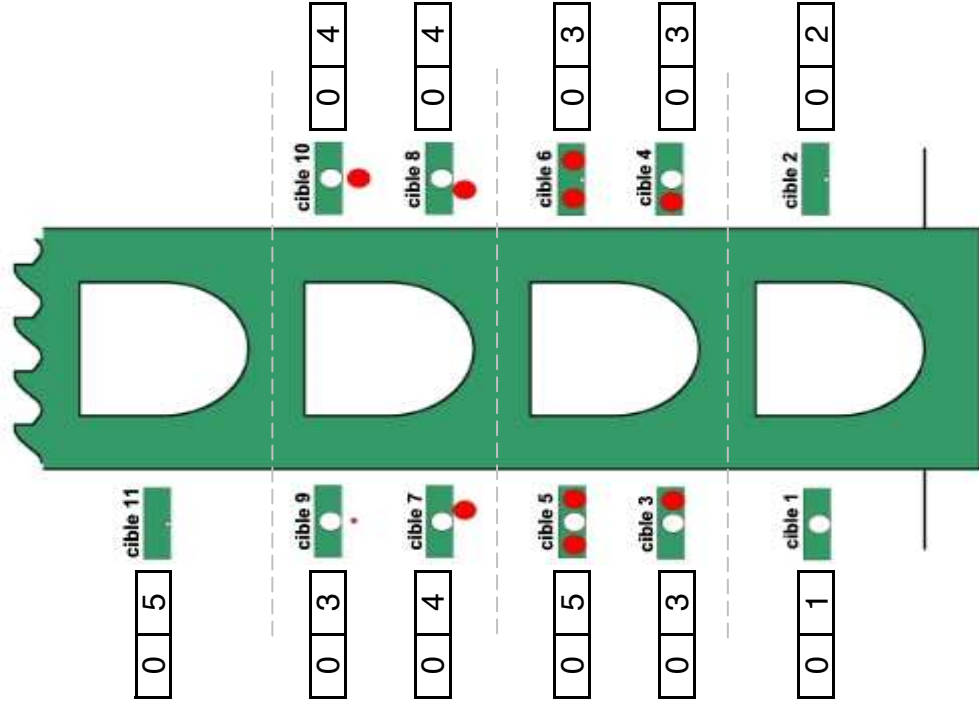
TIR DE PRECISION "- de 15"

EQUIPE A

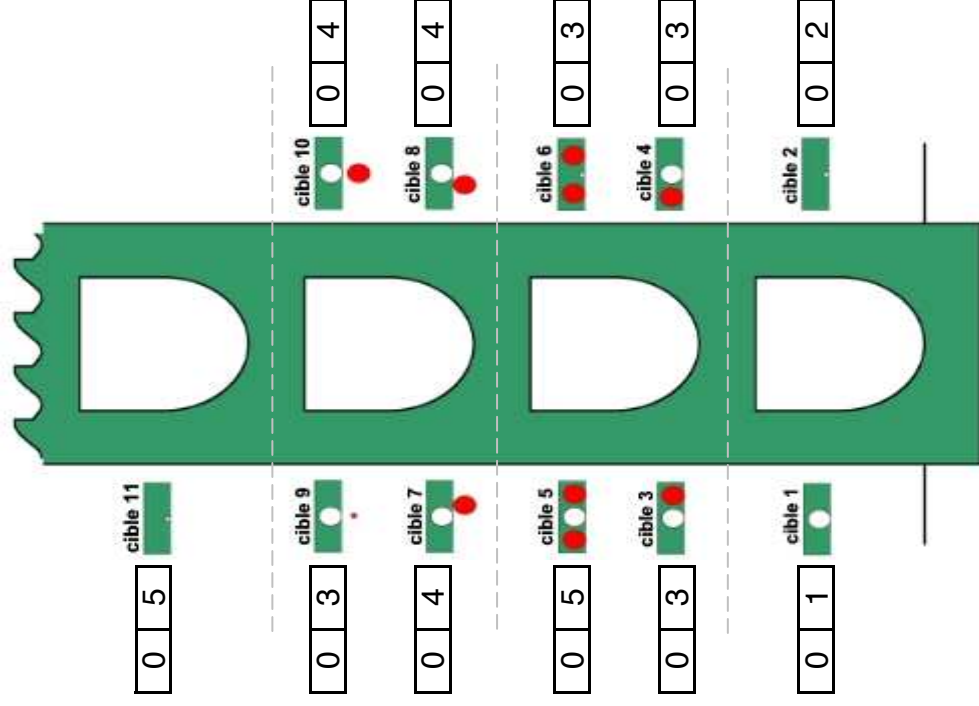
NOM prénom

EQUIPE B

NOM prénom



TOTAL :



TOTAL :

Remarques

Diamètres
des boules
obstacles :
85 mm

Diamètres
des boules
cibles :
100 mm

1 lancer
par cible
(*en alternance
de joueur*)

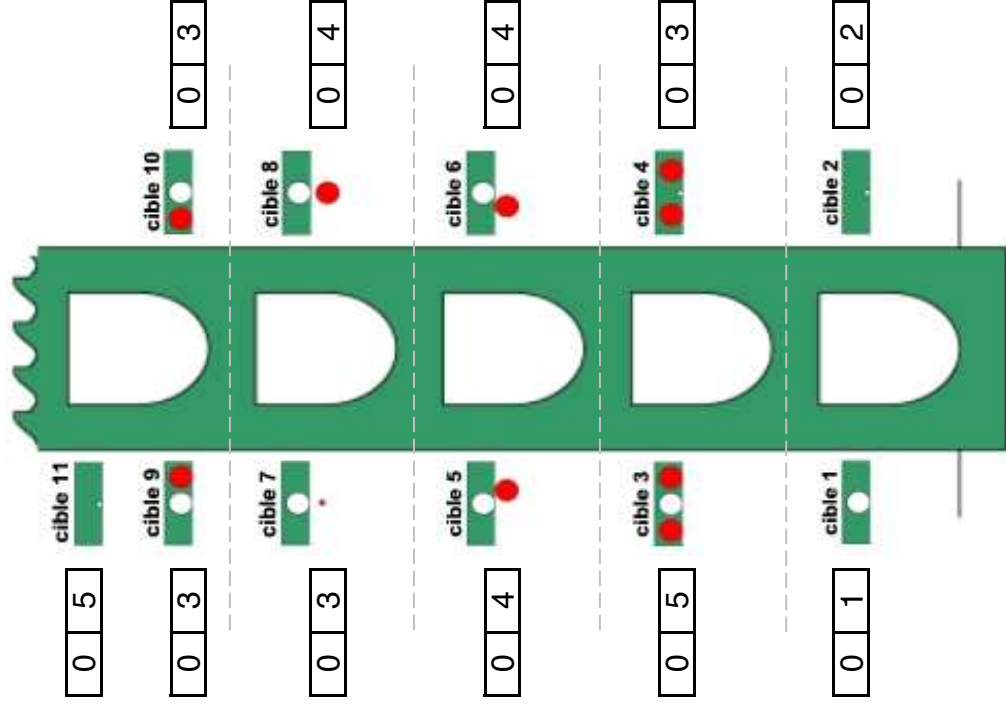
N° de match

date :

TIR DE PRECISION "- de 18"

EQUIPE A

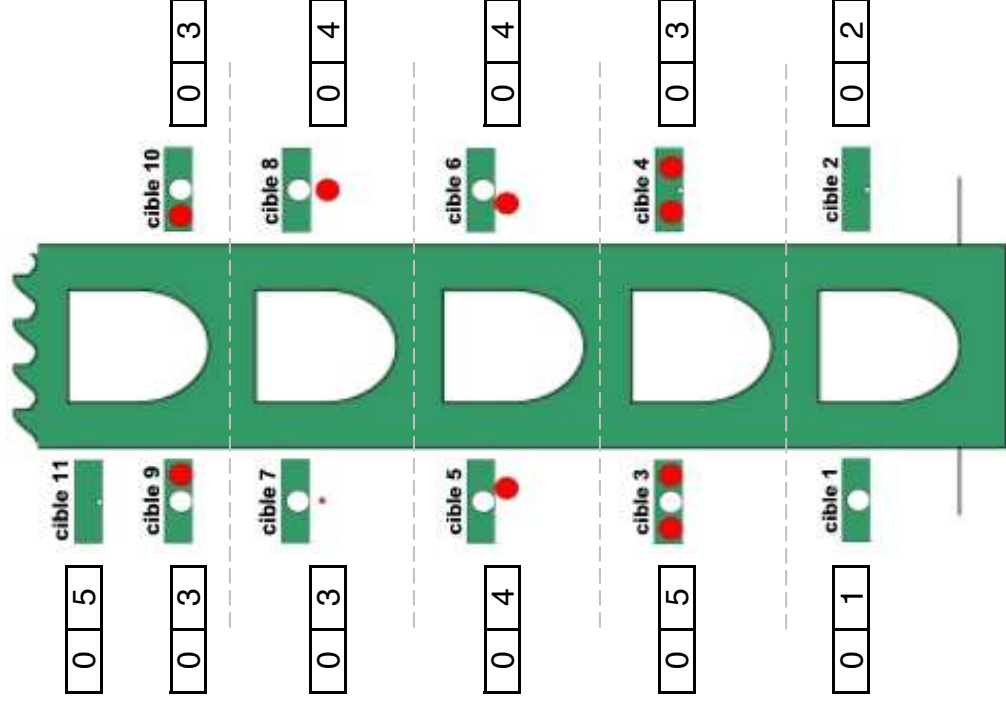
NOM prénom



TOTAL :

EQUIPE B

NOM prénom



TOTAL :

Remarques

Diamètres
des boules
obstacles :
95 mm

Diamètres
des boules
cibles :
100 mm

1 lancer
par cible
(*en alternance
de joueur*)

N° de match

date :

TIR DE PRECISION" - de 13"

EQUIPE B

NOM prénom

NOM prénom

TOTAL:

date :

--