



**Réglementation du
Championnat des
Clubs AVENIR
catégories**

(-9, -11 et -13ans)



Saison sportive 2012-2013

1) Généralités :

a) Objectifs

La création de cette nouvelle compétition répond à plusieurs objectifs à revaloriser dans ces catégories :

- Le collectif
- La notion de partenaires/adversaires/manager
- La création d'un véritable championnat propre au département et mis en évidence par les outils de communication
- Apporter de nouvelles responsabilités à l'encadrement (parents, moniteurs)
- Travailler sur l'inter-génération

b) Constats actuels

La pratique pour ces licenciés se base sur une activité individuelle en décalage avec les besoins sociaux visant à appartenir à un groupe et à être identifié en tant que tel.

La motivation observée lors des rencontres antérieures montre une envie plus grande sur le peu de compétitions collectives organisées l'année dernière.

D'autre part au sujet de l'inter-génération, elle paraît s'imposer dans des objectifs généraux mais aussi en terme de faisabilité de cette compétition.

C'est aussi un procédé qui va nous permettre de fidéliser nos jeunes à la pratique club en -15,-18 et adultes.

Par contre, l'état des lieux de cette population nous incite à partir sur un rassemblement de ces 3 catégories afin de pouvoir ouvrir ce challenge à plusieurs structures jeunes.

Mais cependant, le mélange des générations ne doit pas se traduire par une spécialisation des épreuves « les plus vieux tirent et les plus jeunes pointent », la réglementation veillera à éviter ce principe.

En ce qui concerne la périodicité, il apparaît clairement le souci de continuer à faire pratiquer TOUS les jeunes de cette tranche d'âge, donc d'effectuer un roulement entre compétitions de clubs pour les structures appropriées mais aussi de rassemblements ou développement, pour les joueurs isolés ou se réservant aux tournois individuels.

Enfin différentes remarques d'ordre pratique viennent se greffer en terme de durée d'épreuve, de nombre de jeux...il faut faire court et bien !!!!

2) La Règlementation :

a) Dispositions communes

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

Le contenu d'un match prévoit une formation s'articulant autour de 4 joueurs mais cela peut être 3 (exceptionnellement) ou plus suivant le management de l'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 4 joueurs -13 contre 4 joueurs -9, sur leurs terrains et avec leurs règlementations spécifiques.

La dénomination des joueurs participant aux différentes épreuves se fera par tirage au sort **sauf pour le tour de sportif**. Nous voulons, de ce fait, empêcher la spécialisation dès ce plus jeune âge et obliger le Centre de formation a bien préparé tous ces jeunes au point et au tir.

Chaque manager présentera avant le début du tour la liste des joueurs devant participer aux épreuves, le tirage au sort déterminera leur adversaire et le style d'opposition.

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

b) Contenu d'un match :

Voici les épreuves :

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

*Echauffement 5' – Durée de l'épreuve 10' – 4 terrains en comprenant la sécurité –
Durée du tour 40' – 4 joueurs différents - Total du tour sur 8 points*

 TOUR 2 : 2 épreuves de tir rapide
puis
1 épreuve de tir en relais

*Echauffement 1'30 – Durée de l'épreuve 2' – 4 terrains en comprenant la sécurité –
Durée du tour 20' – 4 joueurs différents - Total du tour sur 6 points.*

 TOUR 3 : 2 fois 2 épreuves de Morpions en Double

*Echauffement 5' par match – Durée de l'épreuve 15' – 4 terrains en comprenant la sécurité –
Durée du tour 45' - 4 joueurs différents + remplaçants éventuels - Total du tour 8 points.*

Bilan de la rencontre :

- 11 épreuves et donc 22 points distribués
- Rencontre d'1h50
- Possibilités de faire jouer plus de 4 joueurs

- Récapitulatif -

Tour 1			
<u>Nombre</u>	<u>Epreuves</u>	<u>Durée</u>	<u>Nbre joueurs</u>
2	Jeu de l'oie au point	10 minutes	2
2	Jeu de l'oie au tir	10 minutes	2

Tour 2			
<u>Nombre</u>	<u>Epreuves</u>	<u>Durée</u>	<u>Nbre joueurs</u>
2	Tir Rapide	2 minutes	2
1	Tir en Relais	3 minutes	2

Tour 3			
<u>Nombre</u>	<u>Epreuves</u>	<u>Durée</u>	<u>Nbre joueurs</u>
4	Morpions	30'	4 ou plus

c) 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'affrontent 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 10'.

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 10', il reprend alors ensuite à la case 1 avec un tour d'avance.

Déroulement

Suite au tirage au sort 2 joueurs par équipe ont été désignés, ils iront se placer sur leur terrain respectif pour affronter leur adversaire.

L'échauffement de cette épreuve se limite à 5'.

Un nouveau tirage au sort s'effectuera pour déterminer lequel des 2 joueurs commencent 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 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

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

Ce sont les mêmes que pour le point mis à part le fait que les zones d'élan doivent être visibles.

Déroulement

Suite au tirage au sort 2 joueurs par équipe ont été désignés, ils iront se placer sur leur terrain respectif pour affronter leur adversaire.

L'échauffement de cette épreuve se limite à 5'.

Un nouveau tirage au sort s'effectuera pour déterminer lequel des 2 joueurs commencent 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, un plot ou une boule blanche suivant la catégorie, le joueur placera en début de manche cette cible au fond 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 touche la cible (grand plot, plot ou boule blanche)*

Si ces 2 cas sont respectés alors ma case est validée et j'évolue dans mon damier dans le cas contraire c'est un échec et je reste dans la case.

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

Cas particuliers :

Une boule tombe sur le trait de la case à valider, si le trait efface la ligne alors la cible ne peut être validée. (règle adulte)

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**

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

Cibles

- 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 : tomber dans la case et toucher le même plot que les -11ans qui se trouve également au fond de la case.**



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 ou en relais par leur manager, pas de tirage au sort. Il se fait uniquement pour connaître les oppositions

Le tirage au sort donnera l'ordre des confrontations.

L'échauffement de cette épreuve se limite à 1'30.

Au cours de l'exercice, le sportif va devoir taper un maximum de fois la cible proposée sur son terrain.

Pour cela, la boule doit retomber dans la fenêtre du tapis de rapide et toucher la cible mise en place. (grand plot, plot ou boule blanche)

Chaque boule touchée de manière règlementaire donne un point, en -13 si le joueur tombe dans l'alvéole il marque 0.5 pt. A la fin des 2', on regarde qui a marqué le plus grand nombre de points afin d'attribuer les 2 points du gain du match.

Pour toutes les catégories, la validation de la cible se fait suivant le respect de 2 critères :

- *La boule tombe dans la fenêtre*
- *Et touche la cible (plot ou boule blanche)*

Si ces 2 cas sont respectés alors la touche est comptabilisée.

.Cas particuliers :

La gestion de fin d'épreuve, la cible doit être touchée avant la fin du temps comme l'indique la réglementation adultes.

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**

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

Cibles

- Moins de 13 ans : toucher la boule de manière réglementaire
- Moins de 11 ans : toucher le plot de manière réglementaire
- Moins de 9 ans : **toucher le même plot que les -11 ans**



Points:

- **Moins de 13 ans : tomber dans l'alvéole =0.5 pt, toucher la boule =1pt**
- **Moins de 11 ans : toucher le plot = 1pt**
- **Moins de 9 ans : toucher le plot= 1pt**



TOUR 2 - Le Tir en relais :

Disposition

C'est une épreuve collective (2 joueurs) où chaque équipe évolue sur son propre terrain tracé suivant la réglementation. (voir les annexes)

L'épreuve dure 3 minutes, il s'agit de marquer un point de plus que l'adversaire afin de remporter la victoire.

On peut retrouver une équipe composée d'un -9 et -13, le joueur de la catégorie inférieure tire sur la cible du plus grand afin d'éviter les inversions MAIS on respecte sa distance !!!

Déroulement

L'échauffement de cette épreuve se limite à 1'30.

Au cours de l'exercice, les sportifs vont devoir taper un maximum de fois la cible proposée sur leur terrain. La durée de l'épreuve est de 3'.

Toutes les 4 boules, ils devront passer le relais en tapant dans la main de leur camarade se situant derrière sa 2^{ème} barre de jeu en essayant toujours de valider un maximum de lancers.

Pour cela, la boule doit retomber dans la fenêtre du tapis de rapide et toucher la cible mise en place. (plot ou boule blanche)

Chaque boule touchée de manière réglementaire donne un point, **en -13 si le joueur tombe dans l'alvéole il marque 0.5 pt..** A la fin des 3', on regarde qui a marqué le plus grand nombre de points afin d'attribuer les 2 points du gain du match.

Pour toutes les catégories, la validation de la cible se fait suivant le respect de 2 critères :

- *La boule tombe dans la fenêtre*
- *Et touche la cible (grand plot, plot ou boule blanche)*

Si ces 2 cas sont respectés alors la touche est comptabilisée.

Cas particuliers :

La gestion de fin d'épreuve, la cible doit être touchée avant la fin du temps comme l'indique la réglementation adulte.

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

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

Cibles



- Moins de 13 ans : toucher la boule de manière réglementaire
- Moins de 11 ans : toucher le plot de manière réglementaire
- Moins de 9 ans : **toucher le même plot que les -11 ans**

Points:



- **Moins de 13 ans : tomber dans l'alvéole =0.5 pt, toucher la boule =1pt**
- **Moins de 11 ans : toucher le plot = 1pt**
- **Moins de 9 ans : toucher le plot= 1pt**

TOUR 3 - Le Morpions :

Disposition

C'est une épreuve collective (2 joueurs) en opposition directe sur le même terrain pendant un temps de 15'.

L'échauffement dure 5'.

2 équipes doivent être formées par délégation (A et B), chaque équipe se rencontre :

Manche 1 : A1 contre A2

B1 contre B2

Manche 2 : A1 contre B2

B1 contre A2

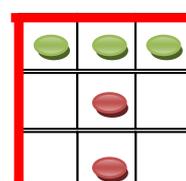
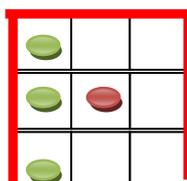
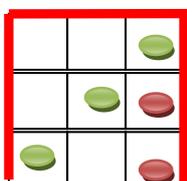
La victoire ramène 2 points, le nul 1 et la défaite 0 point.

Nous pouvons là aussi retrouver des -9 contre des -13 ou -11ans.

Il est possible d'effectuer 1 changement entre les 2 manches à raison d'un joueur par équipe.

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 l'un des joueurs 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 rouges du schéma ci-dessus, 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.

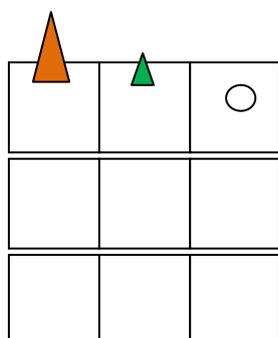
Le joueur tire :

L'annonce de la case visée s'annonce par le passage d'une coupelle à 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 : tomber dans la case et toucher le même plot que les -11ans 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
- Cette modification permettra même aux novices de réussir l'épreuve et d'éviter les échecs répétés.

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 15 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.

FEUILLE DE MATCH RENCONTRE DEPARTEMENTALE DE CLUBS JEUNES

EQUIPE 1: _____ **EQUIPE 2:** _____

T O U R 1	JEU DE L'OIE AU POINT				
	<i>Jeu</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Score</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Points</i>
	JEU DE L'OIE AU TIR				
	<i>Jeu</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Score</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Points</i>

T O U R 2	TIR RAPIDE				
	<i>Jeu</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Score</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Points</i>
	TIR EN RELAIS				
	<i>Jeu</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Score</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Points</i>

T O U R 3	JEU DU MORPION MANCHE 1 Match 1				
	<i>Jeu</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Score</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Points</i>
	JEU DU MORPION MANCHE 1 Match 2				
	<i>Jeu</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Score</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Points</i>
	JEU DU MORPION MANCHE2 Match 1				
	<i>Jeu</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Score</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Points</i>
JEU DU MORPION MANCHE 2 Match 2					
<i>Jeu</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Score</i>	<i>Noms - Prénoms</i>	<i>Points</i>	

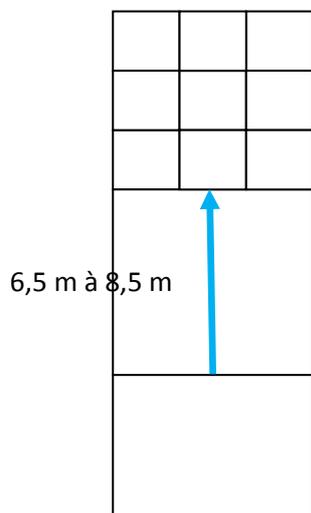
	TOTAL
--	-------

Equipe 1: Nom Responsable	Equipe 2: Nom Responsable
Signature	Signature

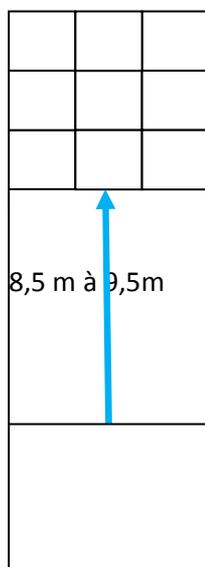
Annexe – les Terrains



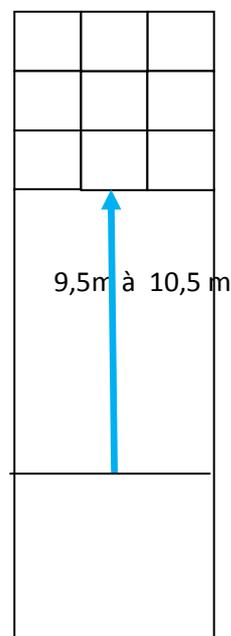
TOUR 1 - Le Jeu de l'oie



Moins de 9 ans



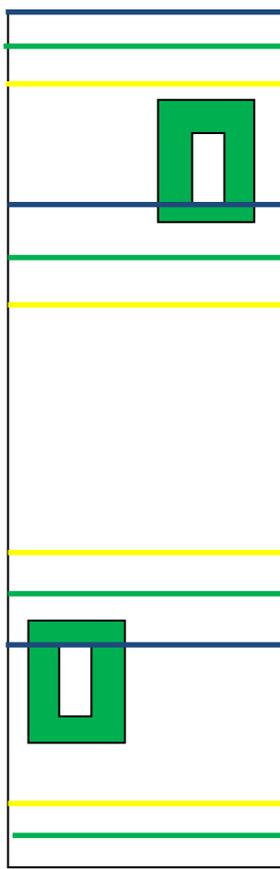
Moins de 11ans



Moins de 13ans



TOUR 2 - Le Tir rapide et Tir en relais



Entre les 2 lignes de lancer, il doit y avoir :

- Moins de 13 ans 9,5m ou 10,5m cible à 0,5m de la ligne
- Moins de 11 ans 8.5m ou 9,5m cible à 0,5m de la ligne
- Moins de 9 ans 6,5m ou 7,5m ou 8,5m cible à 0,5m de la ligne

COMPOSITION DES EQUIPES

EQUIPE :

TOUR 1	JEU DE L'OIE AU POINT	
	<u>Jeu</u>	<u>Noms - Prénoms</u>
	JEU DE L'OIE AU TIR	
	<u>Jeu</u>	<u>Noms - Prénoms</u>
TOUR 2	TIR RAPIDE	
	<u>Jeu</u>	<u>Noms - Prénoms</u>
	TIR EN RELAIS	
	<u>Jeu</u>	<u>Noms - Prénoms</u>
TOUR 3	JEU DU MORPION MANCHE 1 Equipe A	
	<u>Jeu</u>	<u>Noms - Prénoms</u>
	JEU DU MORPION MANCHE 1 Equipe B	
	<u>Jeu</u>	<u>Noms - Prénoms</u>