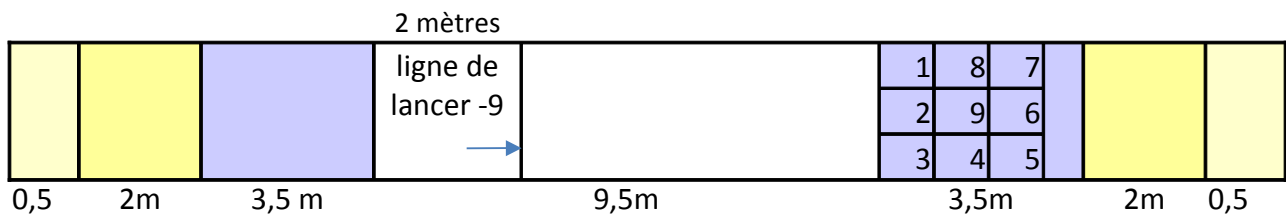


DEROULEMENT DES RENCONTRES

Nombre	Désignation des épreuves	Durée
	1er TOUR	
2	Relais tir pneu	7 minutes
2	Relais tir pyramide	7 minutes
	2ème TOUR	
2	Relais jeu de l'oie	7 minutes
2	Relais rivière	7 minutes
	3ème TOUR	
6	Tir à cadence rapide	3 minutes

RELAIS JEU DE L'OIE



Organisation:

Un but par équipe.

Un damier de 9 cases est tracé au sol:

longueur d'1 case: 1 mètre

largeur d'une case: largeur du terrain divisée par 3

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.

Chacune des cases doit être atteinte dans l'ordre croissant (de 1 à 9).

Déroulement:

Au signal de départ, le premier joueur lance sa boule en direction de la case 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 la case 1, son équipe effectue le lancer suivant en direction de la case 2, puis 3, jusqu'à la case 9.

Le joueur change lui même le but de case après réussite.

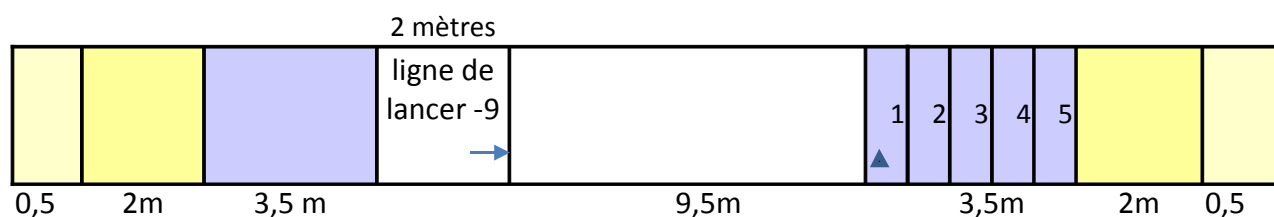
La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la case ou sur une des raies limites de la cible, sauf sur les lignes de perte.

Quand une équipe réussit la case 9, elle recommence à la case 1.

Décompte des points:

Chaque case réussie pendant les 7 minutes vaut 2 points.

RELAIS 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.

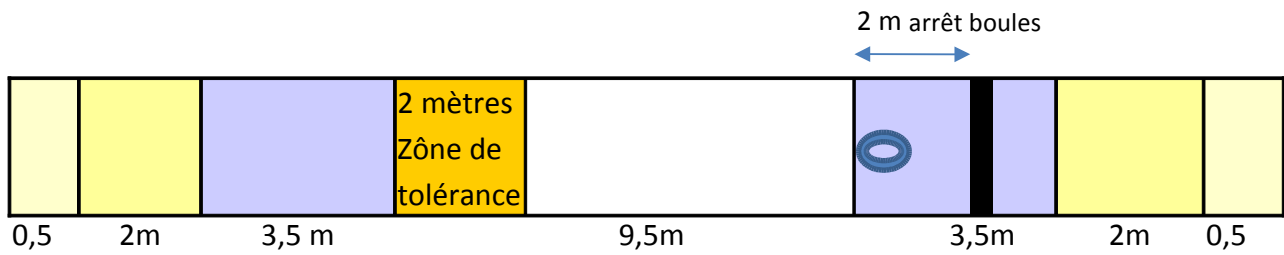
Déroulement:

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.

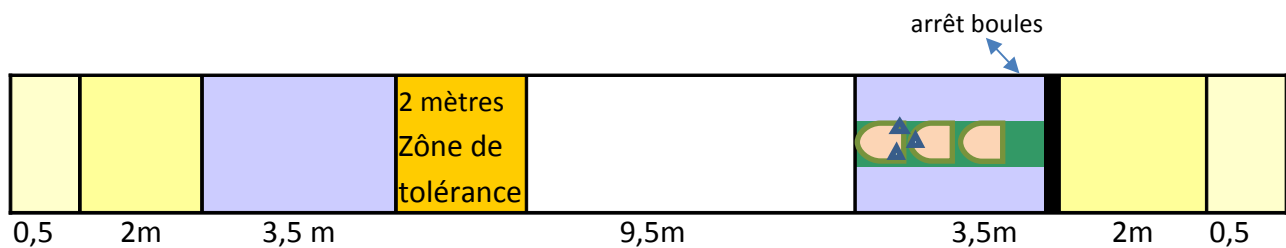
Il va chercher la boule jouée puis va passer le relais à son partenaire qui peut tirer à son tour.

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.

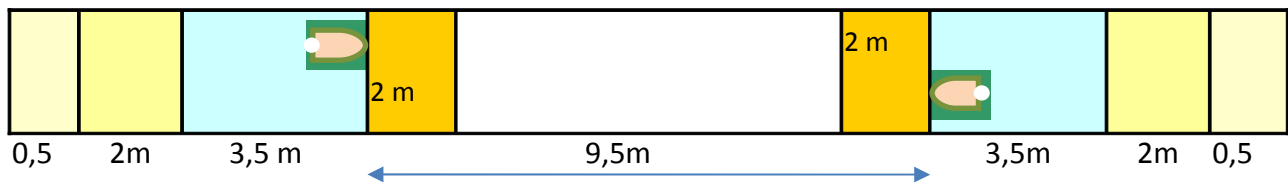
L'évolution des cibles est la même qu'au tir progressif c'est-à-dire 1-2-3-2-1...

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
RELAIS TIR PNEU	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS PYRAMIDE	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS JEU DE L'OIE	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS RIVIERES	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
TIRS A CADENCE RAPIDE	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	CATEGORIES	NUMERO LICENCES

EPREUVES	NOMS DES JOUEURS	SCORE
RELAIS TIR PNEU	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS PYRAMIDE	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS JEU DE L'OIE	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS RIVIERES	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
TIRS A CADENCE RAPIDE	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	CATEGORIES	NUMERO LICENCES

EPREUVES	NOMS DES JOUEURS	SCORE
RELAIS TIR PNEU	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS PYRAMIDE	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS JEU DE L'OIE	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS RIVIERES	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
TIRS A CADENCE RAPIDE	JOUEUR 1: : /	TOTAL 3 Meilleures Performances:
	JOUEUR 2: : /	
	JOUEUR 3: : /	
	JOUEUR 4: : /	
	JOUEUR 5: : /	
	JOUEUR 6: : /	
	TOTAL CFB	

EQUIPE: D
CFB:

FEUILLE DE MATCH

NOMS DES JOUEURS	CATEGORIES	NUMERO LICENCES

EPREUVES	NOMS DES JOUEURS	SCORE
RELAIS TIR PNEU	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS PYRAMIDE	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS JEU DE L'OIE	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
RELAIS RIVIERES	RELAIS 1 :	
	RELAIS 2 :	
TIRS A CADENCE RAPIDE	JOUEUR 1: : /	TOTAL 3 Meilleures Performances:
	JOUEUR 2: : /	
	JOUEUR 3: : /	
	JOUEUR 4: : /	
	JOUEUR 5: : /	
	JOUEUR 6: : /	
	TOTAL CFB	

EQUIPE A

FICHE DE PERFORMANCES

RELAIS TIR PNEU

[illegible][illegible]

RELAIS TIR PYRAMIDE

RELAIS 1									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS 2									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS JEU DE L'OIE

RELAIS 1									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS 2									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS RIVIERES

RELAIS 1									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS 2									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

TIRS A CADENCE RAPIDE

JOUEUR 1 :							Total:	/

JOUEUR 2 :						Total: /			

[illegible]

Joueur 4 :						Total:		/	

JOUEUR 5 :						Total: /			

JOUEUR 6 :					Total: /				

EQUIPE B

FICHE DE PERFORMANCES

RELAIS TIR PNEU

[illegible][illegible]

RELAIS TIR PYRAMIDE

RELAIS 1									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS 2									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS JEU DE L'OIE

RELAIS 1									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS 2									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS RIVIERES

RELAIS 1									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS 2									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

TIRS A CADENCE RAPIDE

JOUEUR 1 :							Total:	/

Joueur 2 :						Total: /			

JOUEUR 3 :							Total:	/

Joueur 4 :						Total: /			

JOUEUR 5 :						Total: /			

JOUEUR 6 :						Total: /			

EQUIPE C

FICHE DE PERFORMANCES

RELAIS TIR PNEU

[illegible]

RELAIS 2 (1 ou 2 points)								

RELAIS TIR PYRAMIDE

RELAIS 1									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS 2									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS JEU DE L'OIE

RELAIS 1									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS 2									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS RIVIERES

RELAIS 1									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS 2									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

TIRS A CADENCE RAPIDE

JOUEUR 1 :							Total:	/

Joueur 2 :						Total: /			

JOUEUR 3 :							Total:	/

Joueur 4 :						Total: /			

JOUEUR 5 :							Total:	/

JOUEUR 6 :						Total: /			

EQUIPE D

FICHE DE PERFORMANCES

RELAIS TIR PNEU

[illegible][illegible]

RELAIS TIR PYRAMIDE

RELAIS 1									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS 2									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS JEU DE L'OIE

RELAIS 1									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS 2									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS RIVIERES

RELAIS 1									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

RELAIS 2									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

TIRS A CADENCE RAPIDE

JOUEUR 1 :							Total:	/

JOUEUR 2 :						Total: /			

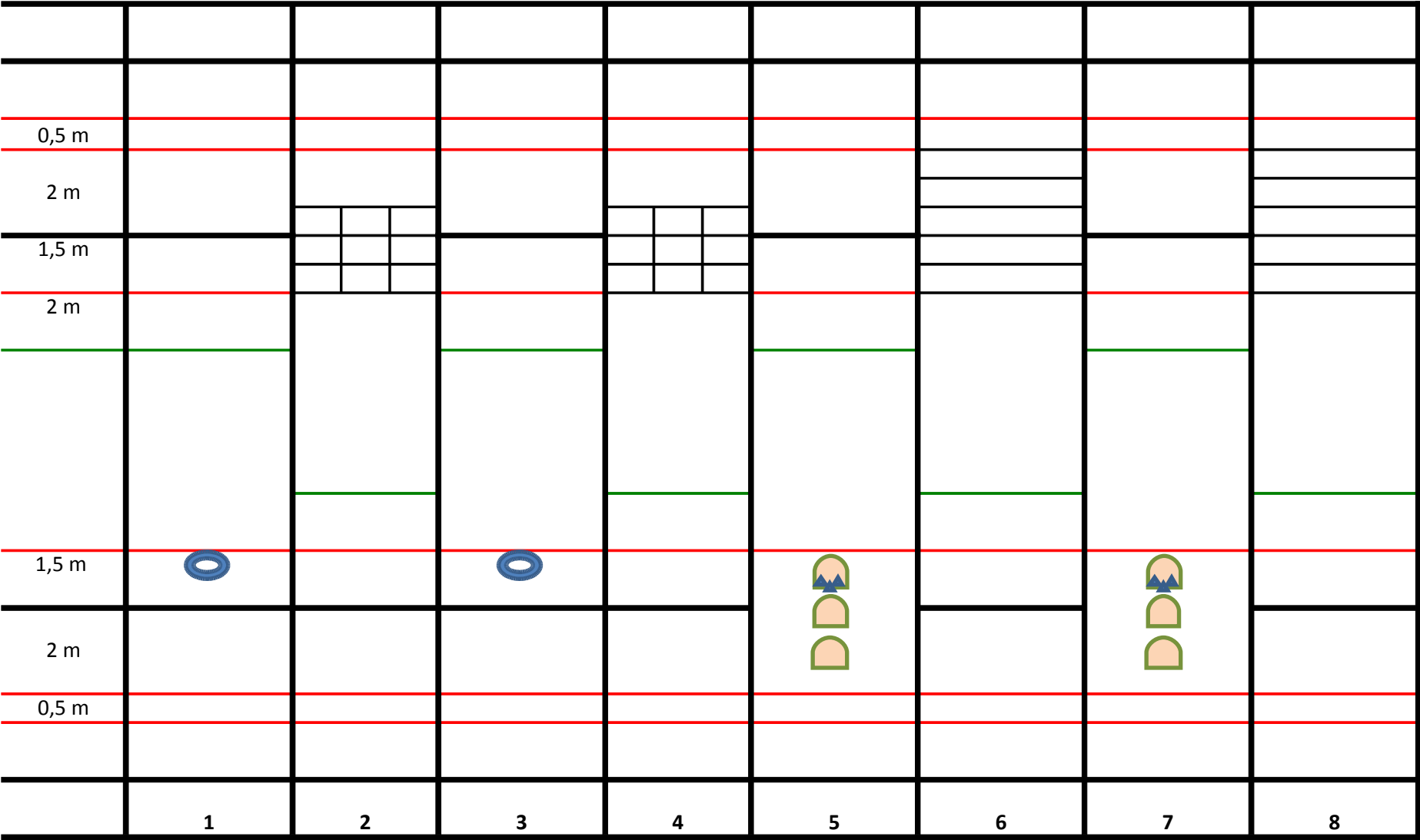
JOUEUR 3 :							Total:	/

JOUEUR 4 :						Total:	/

JOUEUR 5 :						Total: /			

JOUEUR 6 :						Total: /			

Organisation pour 4 équipes dans un boulodrome de 8 jeux



ORDRE DE PASSAGE DES EQUIPES DANS LES JEUX

1er TOUR	A1 B2 C1 D2		B1 A2 D1 C2		C1 D2 A1 B2		D1 C2 B1 A2	
2ème TOUR		A1 B2 C1 D2		B1 A2 D1 C2		C1 D2 A1 B2		D1 C2 B1 A
3ème TOUR		A		B		C		D

Les lettres (A,B,C,D) sont attribuées par tirage au sort au début de la rencontre.