

: Règlement des épreuves

EPREUVES PAR EQUIPE

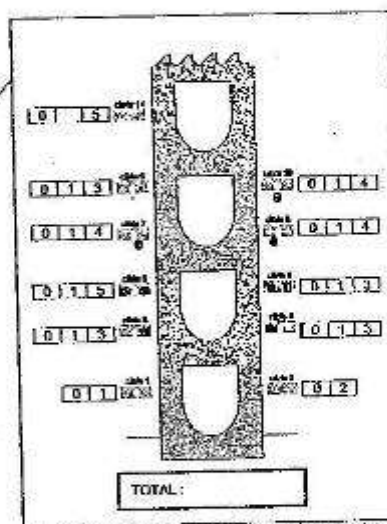
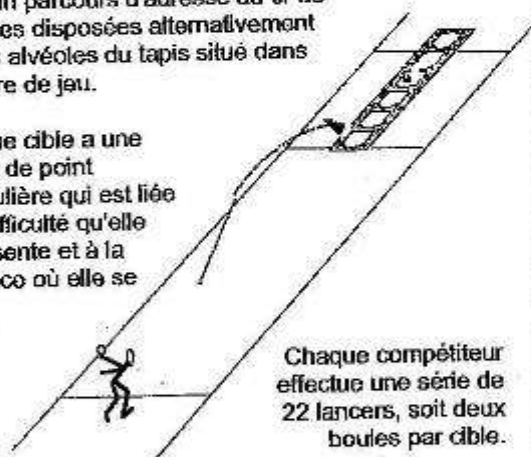
Les compétitions par équipe sont constituées pour chacune des divisions de trois épreuves : une épreuve dite « de tir » et de deux épreuves dites « de point ». Les équipes sont constituées de 4 à 6 joueurs. Pour chacune des trois épreuves, seront comptabilisées les quatre meilleures performances réalisées par les sportifs constituant l'équipe.

DIVISION 1 : (Tir de précision, Course poursuite, Point sur cible type A.S)

Le Tir de précision 4 alvéoles (D1)

C'est un parcours d'adresse au tir de 11 cibles disposées alternativement sur les alvéoles du tapis situé dans le cadre de jeu.

Chaque cible a une valeur de point particulière qui est liée à la difficulté qu'elle représente et à la distance où elle se situe.



Les adversaires tirent deux boules, l'un après l'autre, avec un temps maximum de 30 secondes par boule.

Si la boule cible est touchée, seule et réglementairement, le tireur marque le nombre de points correspondants à la valeur de cette cible.

Si la boule cible est touchée, avec l'obstacle et réglementairement, le tireur marque 1 point.

Dans les autres cas de figure, le tireur ne marque aucun point.

SPORT BOULES – SPORT ADAPTE : REGLEMENTS SPORTIFS

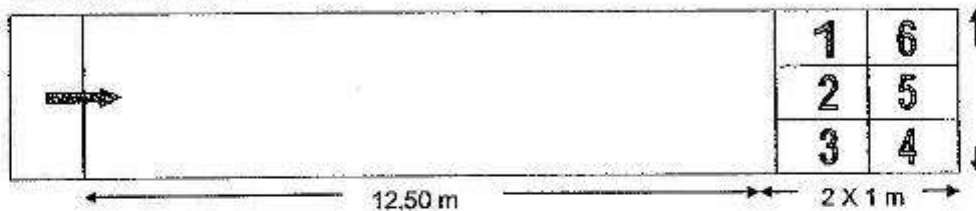
Courses poursuite 6 cases (D1)

Distance : 12.50m
10 boules par joueur

Description du tracé : 6 cases de 1m /1m
1 point par boule réussie

Au départ le but se trouve dans la case 1. Quand le joueur réussit la case 1 le but passe à la case 2 puis ainsi de suite jusqu'à la case 6. Si la case 6 est atteinte, recommencer à la case 1.

Attention, ne sont comptabilisées uniquement les boules entièrement à l'intérieur des cases (cf règlement ci-dessus p5). Une boule sur la ligne est ainsi considérée comme « perdue » ou « nulle ».



Chaque case réussie vaut 1 point. On comptabilise les points marqués par l'équipe à l'issue du lancement de 10 boules par chaque joueur.

Pour le score de l'équipe nous retiendrons les quatre meilleures performances.

Le point des AS (D1)

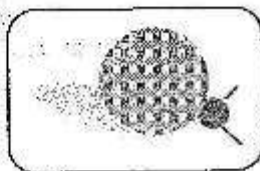
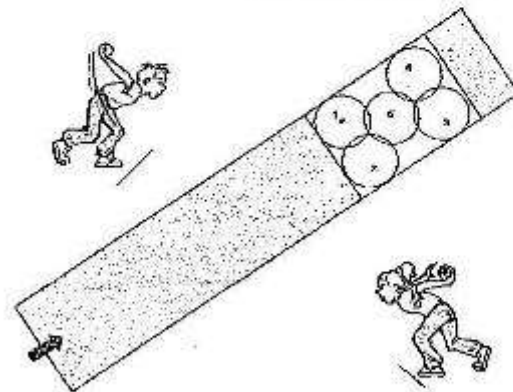
Distance : 12.50 m
10 boules par joueur

Description du tracé : 5 cercles de 1.40m de diamètre
1 point par boule réussie

Epreuve de point individuelle qui consiste à pointer pour chaque joueur 2 boules par cible dans l'ordre chronologique.
(du cercle n°1 au cercle n°5)

Chaque boule positionnée entièrement dans la cible rapporte pour 1 point.

Le biberon entraîne 1 point bonus.



Le biberon est considéré comme tel si la boule pointée s'immobilise à 0,50 cm maximum du but qui détermine le centre de la cible.

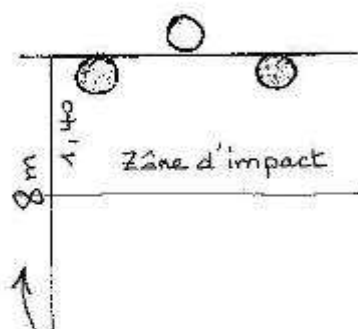
En cas de projection du but le biberon n'est valable que si la projection est inférieure ou égale à 0,50 m.

SPORT BOULES -- SPORT ADAPTE : REGLEMENTS SPORTIFS

DIVISION 2 : (Tir sur cible, Course poursuite, Point des A.S)

Le tir sur cible avec boules obstacles (D2)

Distance de tir : 8m zone impact : 1.40m
 Description du tracé : une boule blanche entre deux boules rouges espacés de 0.50m
 10 boules par joueur



3 points si boule blanche touchée réglementairement (respect zone impact) et sortie de son emplacement sans toucher les boules obstacle.

1 point si boule rouge et blanche touchées, ou si boule rouge touchée réglementairement (avec respect de la zone d'impact).

Courses poursuite 6 cases (D2)

Distance : 0 m Description du tracé : 6 cases de 1m /1m
 10 boules par joueur 1 point par boule réussie

Au départ le but se trouve dans la case 1. Quand le joueur réussit la case 1 le but passe à la case 2 puis ainsi de suite jusqu'à la case 6. Si la case 6 est atteinte, recommencer à la case 1.

Attention, ne sont comptabilisées uniquement les boules entièrement à l'intérieur des cases (cf règlement ci-dessus p5). Une boule sur la ligne est ainsi considérée comme « perdu » ou « nulle ».



Chaque case réussie vaut 1 point. On comptabilise les points marqués par l'équipe à l'issue du lancement de 10 boules par chaque joueur.
 Pour le score de l'équipe nous retiendrons les quatre meilleures performances.

SPORT BOULES – SPORT ADAPTE : REGLEMENTS SPORTIFS

Le point des AS (D2)

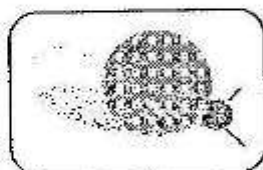
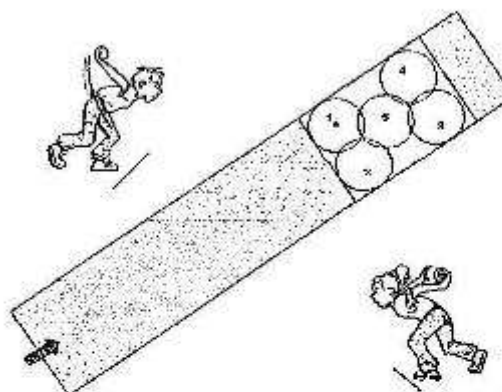
Distance : 8 m
10 boules par joueur

Description du tracé : 5 cercles de 1.40m de diamètre
1 point par boule réussie

Epreuve de point individuelle qui consiste à pointer pour chaque joueur 2 boules par cible dans l'ordre chronologique.
(du cercle n°1 au cercle n°5)

Chaque boule positionnée entièrement dans la cible rapporte pour 1 point.

Le biberon entraîne 1 point bonus.



Le biberon est considéré comme tel si la boule pointée s'immobilise à 0,50 cm maximum du but qui détermine le centre de la cible.

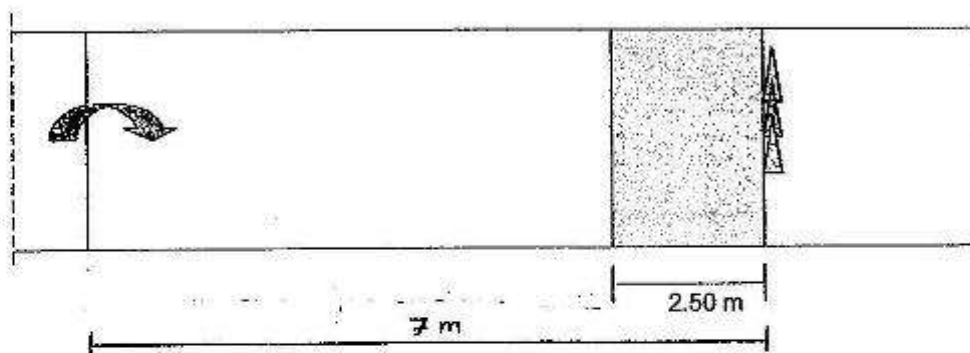
En cas de projection du but le biberon n'est valable que si la projection est inférieure ou égale à 0,50 m.

SPORT BOULES – SPORT ADAPTE : REGLEMENTS SPORTIFS

DIVISION 3 : (Tir de précision, Course poursuite, Point sur cible)

Le Tir de précision (D3)

Distance de tir : 7m
Zone d'impact : 2.50m
10 boules par joueur



Si le joueur touche le plot rouge, seul réglementairement
(ie avec impact de la boule dans la zone des 2.50 mètres) = 3 points

Si le joueur touche un plot vert, sauf réglementairement
(ie avec impact de la boule dans la zone des 2.50 mètres) = 1 points

Si le joueur touche à la fois un plot rouge et un ou plusieurs plot vert réglementairement
(ie avec impact de la boule dans la zone des 2.50 mètres) = 1 point

SPORT BOULES – SPORT ADAPTE : REGLEMENTS SPORTIFS

Courses poursuite 6 cases (D3)

Distance : 7m
10 boules par joueur

Description du tracé : 6 cases de 1.50m
1 point par boule réussie

Au départ le but se trouve dans la case 1. Quand le joueur réussit la case 1 le but passe à la case 2 puis ainsi de suite jusqu'à la case 6. Si la case 6 est atteinte, recommencer à la case 1.

Attention, ne sont comptabilisées uniquement les boules entièrement à l'intérieur des cases (cf règlement ci-dessus p5). Une boule sur la ligne est ainsi considérée comme « perdu » ou « nulle ».

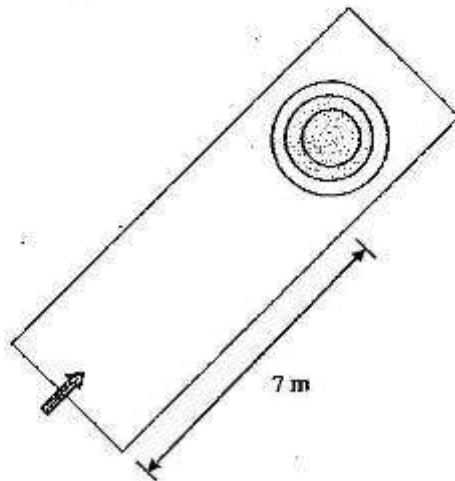


Chaque case réussie vaut 1 point. On comptabilise les points marqués par l'équipe à l'issue du lancement de 10 boules par chaque joueur.
Pour le score de l'équipe nous retiendrons les quatre meilleures performances.

Point sur Cible / Multi cercles (D3)

Distance : 7m
10 boules par joueur

Description du tracé : Cibles de 2.0m, 1.60m, 1.20m



Règlement : Epreuve collective qui consiste à faire le plus grand nombre de points possible en pointant dans les cercles.
Chaque joueur pointe 10 boules.

Si la boule s'arrête dans un des trois cercles on comptera les points de la manière suivante :

3 points dans le petit cercle diamètre 1.20m

2 points dans le cercle moyen diamètre 1.60m

1 point dans le grand cercle diamètre 2.0m.

Dès que les joueurs ont pointé 10 boules, on additionne leurs points et on conserve les quatre meilleurs score pour obtenir le total de l'équipe.

ne sont comptabilisées que les boules entièrement à l'intérieur des cercles. Une boule sur la ligne est ainsi considérée "perdue" ou "nulle"

SPORT BOULES – SPORT ADAPTE : REGLEMENTS SPORTIFS

EPREUVES INDIVIDUELLES

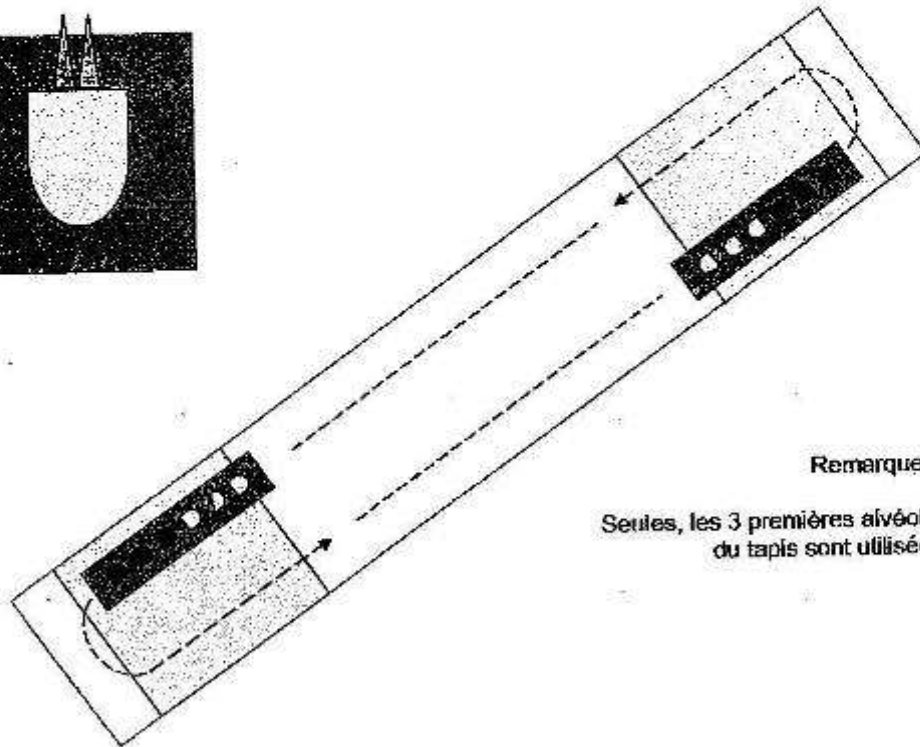
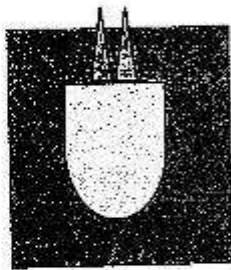
DIVISION 1 : Le tir progressif à 3 alvéoles

Distance de tir : 11.50m
Zone d'impact : 0.50m

C'est une épreuve individuelle qui consiste à toucher le plus grand nombre de cibles possibles en course continue pendant 3 minutes.

La cible est composée de deux plots placés côte à côte
chaque cible touchée (1 ou 2 plots) = 1 point

A chaque fois que la cible est touchée la distance évolue progressivement et dégressivement. La distance évolue de 0,60m en 0,80m.



Remarques :

Seules, les 3 premières alvéoles
du tapis sont utilisées.

Lorsque tous les joueurs sont passés, un classement est établi par catégorie.

SPORT BOULES – SPORT ADAPTE : REGLEMENTS SPORTIFS

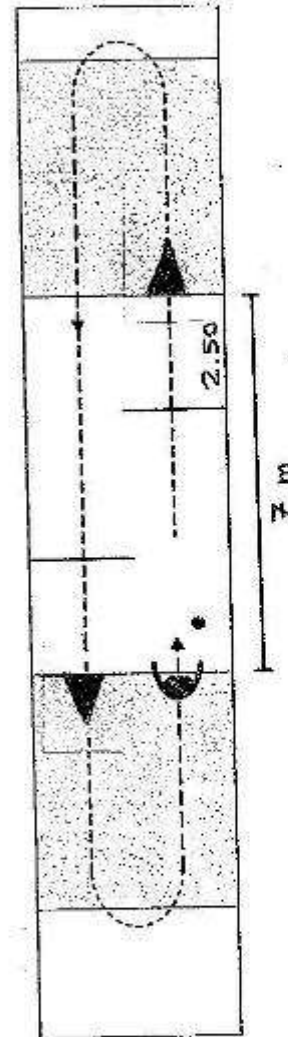
DIVISION 3 : Le tir cadence rapide

Distance de tir : 7m
Zone d'impact : 2.50m

C'est une épreuve individuelle qui consiste à toucher le plus grand nombre de plots possibles en course continue pendant 1 minute.

1 point par plot touché réglementairement (ie : avec impact dans la zone)

Lorsque tous les joueurs seront passés, un classement sera établi pour chacune des catégories.



DIVISION 2 : Le tir cadence rapide

Distance de tir : 8m
Zone d'impact : 1,40m

C'est une épreuve individuelle qui consiste à toucher le plus grand nombre de plots possibles en course continue pendant 2 minutes.

1 point par plot touché réglementairement
(ie : avec impact dans la zone)

Lorsque tous les joueurs seront passés, un classement sera établi pour chacune des catégories.

