

CHAMPIONNAT PAR EQUIPES -13 ANS

Equipe A contre Equipe B

Equipe C contre Equipe D

1ère phase

Jeu 1	Tradipoint	A1/B1
Jeu 2	Combiné	A2/B2
Jeu 4	Double	A3-A4 / B3-B4

Point précision
Jeu 6 C1/D1 puis C2/D2

Tir précision (2boules)
Jeu 8 C3/D3 puis C4/D4

2ème phase

Point précision
Jeu 6 A1/B1 puis A2/B2

Tir précision (2boules)
Jeu 8 A3/B3 puis A4/B4

Jeu 1	Tradipoint	C1/D1
Jeu 2	Combiné	C2/D2
Jeu 4	Double	C3-C4 / D3-D4

3ème phase

Jeu 2		
EQUIPE C ARBITRE	Rapide	A1
	Rapide	A2
	Relais	A3 A4

Contre

Jeu 4		
B1	Rapide	EQUIPE D ARBITRE
B2	Rapide	
B3	Relais	
B4		

PUIS

Jeu 2		
EQUIPE A ARBITRE	Rapide	C1
	Rapide	C2
	Relais	C3 C4

Contre

Jeu 4		
D1	Rapide	EQUIPE B ARBITRE
D2	Rapide	
D3	Relais	
D4		

EQUIPE A:	
Nom Prénom	Numéro licence

1ER TOUR

Epreuves	Lettre	Nom Prénom
Tradipoint	A1	
Combiné	A2	
Double	A3	
	A4	

2EME TOUR

Epreuves	Lettre	Nom Prénom
Point préc.	A1	
Point préc.	A2	
Tir précision	A3	
Tir précision	A4	

3EME TOUR

Epreuves	Lettre	Nom Prénom
Rapide	A1	
Rapide	A2	
Relais	A3	
	A4	

EQUIPE B:	
Nom Prénom	Numéro licence

1ER TOUR

Epreuves	Lettre	Nom Prénom
Tradipoint	B1	
Combiné	B2	
Double	B3	
	B4	

2EME TOUR

Epreuves	Lettre	Nom Prénom
Point préc.	B1	
Point préc.	B2	
Tir précision	B3	
Tir précision	B4	

3EME TOUR

Epreuves	Lettre	Nom Prénom
Rapide	B1	
Rapide	B2	
Relais	B3	
	B4	

PAR EQUIPES -13

Club A

A

B

Club B

Jeux	Epreuves	Joueurs - NOMS et Prénoms	Lettre	Scores	Lettre	Scores	Joueurs - NOMS et Prénoms
------	----------	---------------------------	--------	--------	--------	--------	---------------------------

1^{er} TOUR

1	Tradipoint		A1		B1		
2	Combiné		A2		B2		
4	Double		A3		B3		
			A4		B4		
Score après 1 ^{er} Tour					Score après 1 ^{er} Tour		

2^{ème} TOUR

6	Point Précision		A1		B1		
6	Point Précision		A2		B2		
8	Tir Précision		A3		B3		
8	Tir Précision		A4		B4		
Total du 2 ^{ème} Tour							Total du 2 ^{ème} Tour
Score après 2 ^{ème} Tour							Score après 2 ^{ème} Tour

3^{ème} TOUR

2et4	Rapide		A1		B1		
2et4	Rapide		A2		B2		
2et4	Relais		A3		B3		
			A4		B4		
Total du 3 ^{ème} Tour					Total du 3 ^{ème} Tour		
SCORE FINAL					SCORE FINAL		

EQUIPE C:	
Nom Prénom	Numéro licence

1ER TOUR

Epreuves	Lettre	Nom Prénom
Point préc.	C1	
Point préc.	C2	
Tir précision	C3	
Tir précision	C4	

2EME TOUR

Epreuves	Lettre	Nom Prénom
Tradipoint	C1	
Combiné	C2	
Double	C3	
	C4	

3EME TOUR

Epreuves	Lettre	Nom Prénom
Rapide	C1	
Rapide	C2	
Relais	C3	
	C4	

EQUIPE D:	
Nom Prénom	Numéro licence

1ER TOUR

Epreuves	Lettre	Nom Prénom
Point préc.	D1	
Point préc.	D2	
Tir précision	D3	
Tir précision	D4	

2EME TOUR

Epreuves	Lettre	Nom Prénom
Tradipoint	D1	
Combiné	D2	
Double	D3	
	D4	

3EME TOUR

Epreuves	Lettre	Nom Prénom
Rapide	D1	
Rapide	D2	
Relais	D3	
	D4	

PAR EQUIPES -13

Club C

C

D

Club D

Jeux	Epreuves	Joueurs - NOMS et Prénoms	Lettre	Scores	Lettre	Scores	Joueurs - NOMS et Prénoms
------	----------	---------------------------	--------	--------	--------	--------	---------------------------

1^{er} TOUR

6	Point Précision		C1		D1		
6	Point Précision		C2		D2		
8	Tir Précision		C3		D3		
8	Tir Précision		C4		D4		
Score après 1 ^{er} Tour							Score après 1 ^{er} Tour

2^{ème} TOUR

1	Tradipoint		C1		D1		
2	Combiné		C2		D2		
4	Double		C3		D3		
			C4		D4		
Total du 2 ^{ème} Tour					Total du 2 ^{ème} Tour		
Score après 2 ^{ème} Tour					Score après 2 ^{ème} Tour		

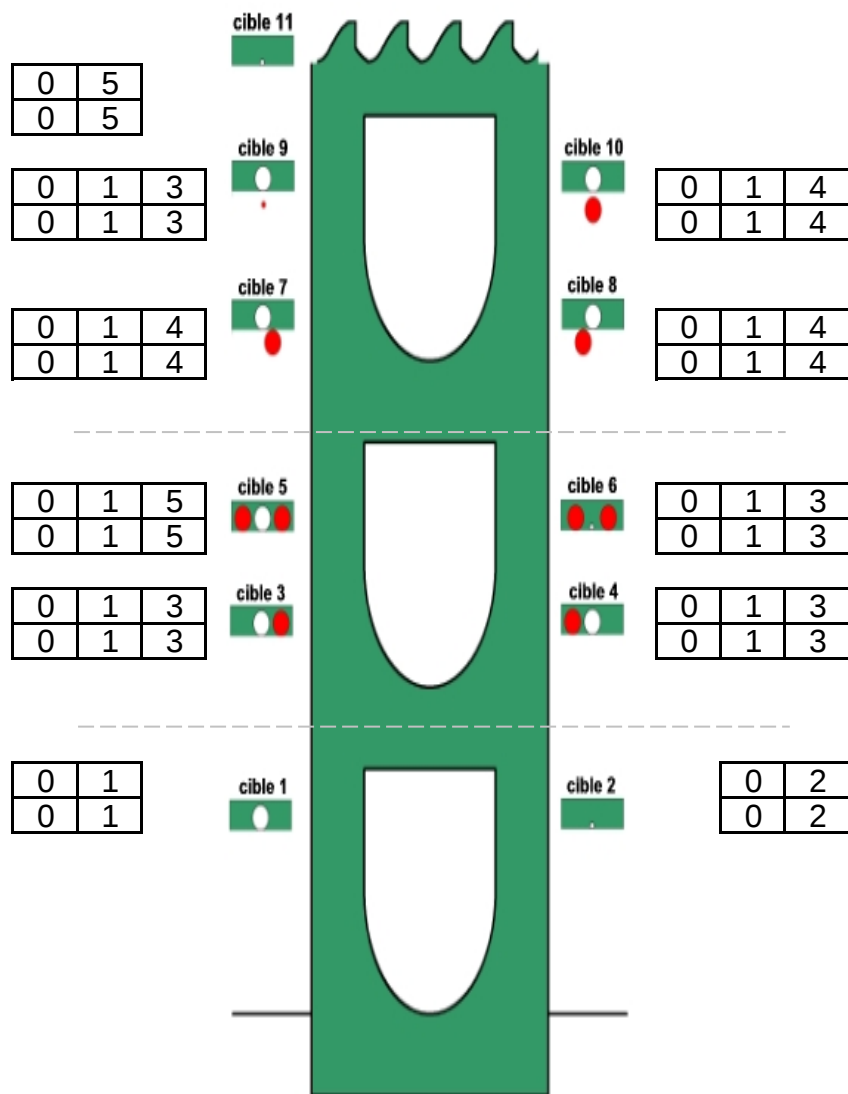
3^{ème} TOUR

2et4	Rapide		C1		D1		
2et4	Rapide		C2		D2		
2et4	Relais		C3		D3		
			C4		D4		
Total du 3 ^{ème} Tour					Total du 3 ^{ème} Tour		
SCORE FINAL					SCORE FINAL		

TIR DE PRECISION "- de 13"

EQUIPE A

NOM prénom



TOTAL :

Remarques

Diamètres
des boules
obstacles :
85 mm

Diamètres
des boules
cibles :
100 mm

2 lancers
par cible
(en alternance
de joueur)

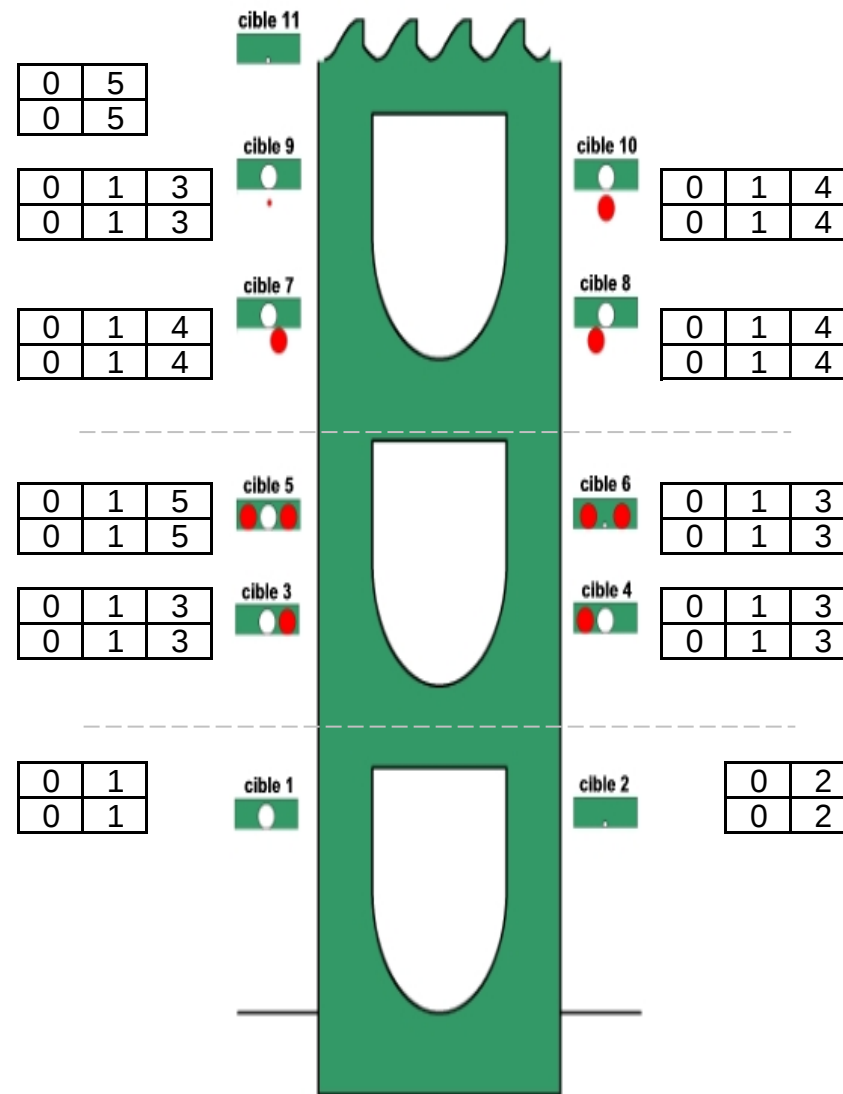
1 point
si l'obstacle
est touché

N° de match

date :

EQUIPE B

NOM prénom

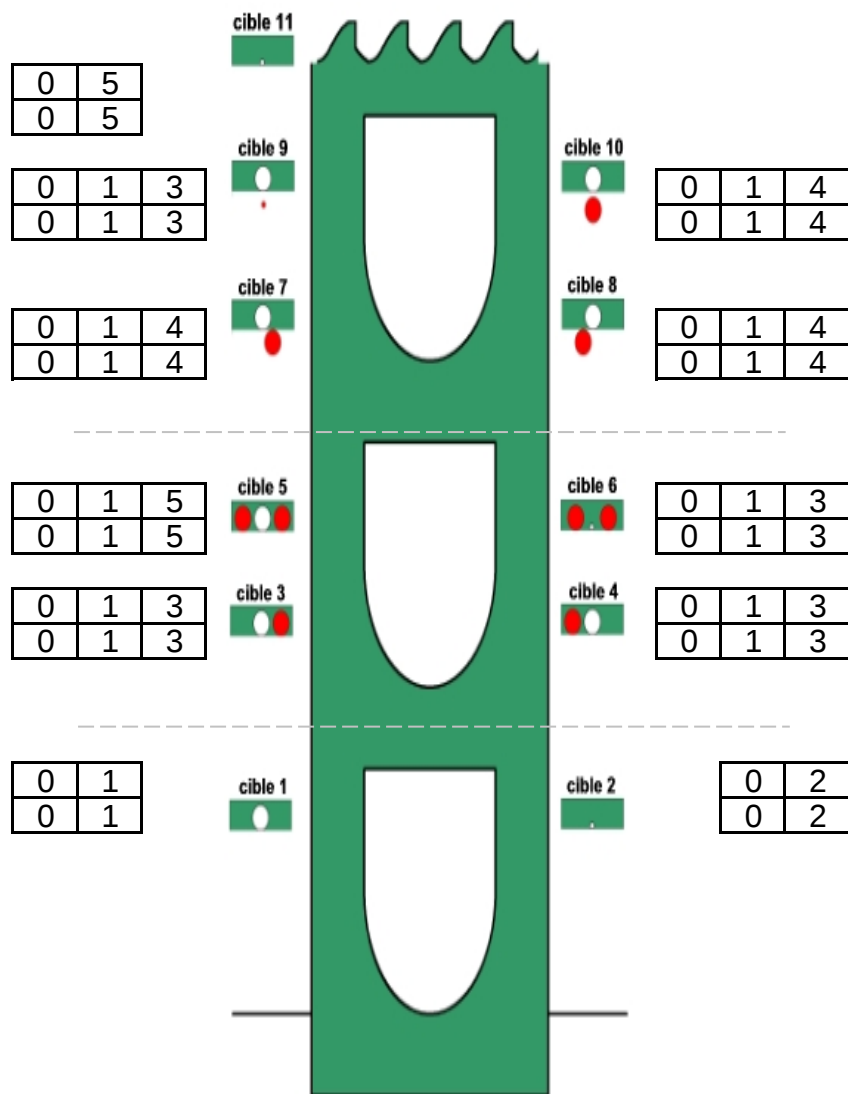


TOTAL :

TIR DE PRECISION "- de 13"

EQUIPE A

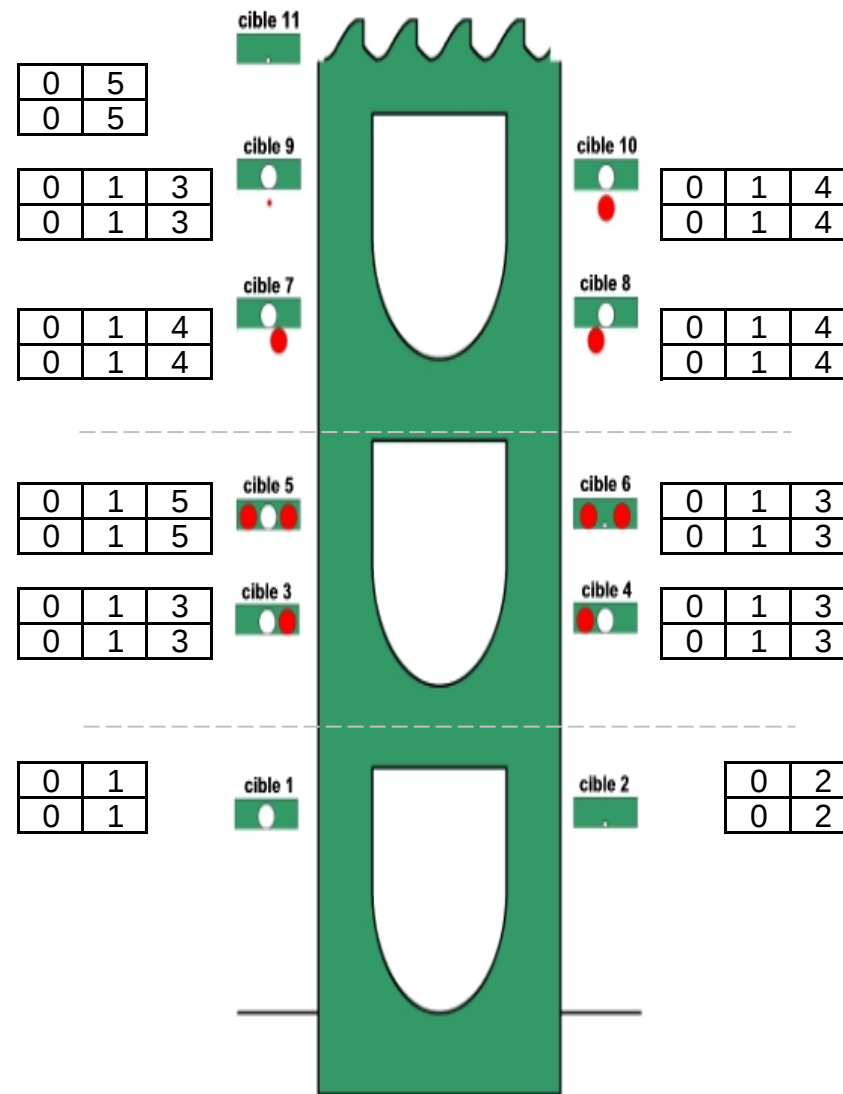
NOM prénom



TOTAL :

EQUIPE B

NOM prénom



TOTAL :

Remarques

Diamètres des boules
obstacles :
85 mm

Diamètres des boules
cibles :
100 mm

2 lancers
par cible
(en alternance
de joueur)

1 point
si l'obstacle
est touché

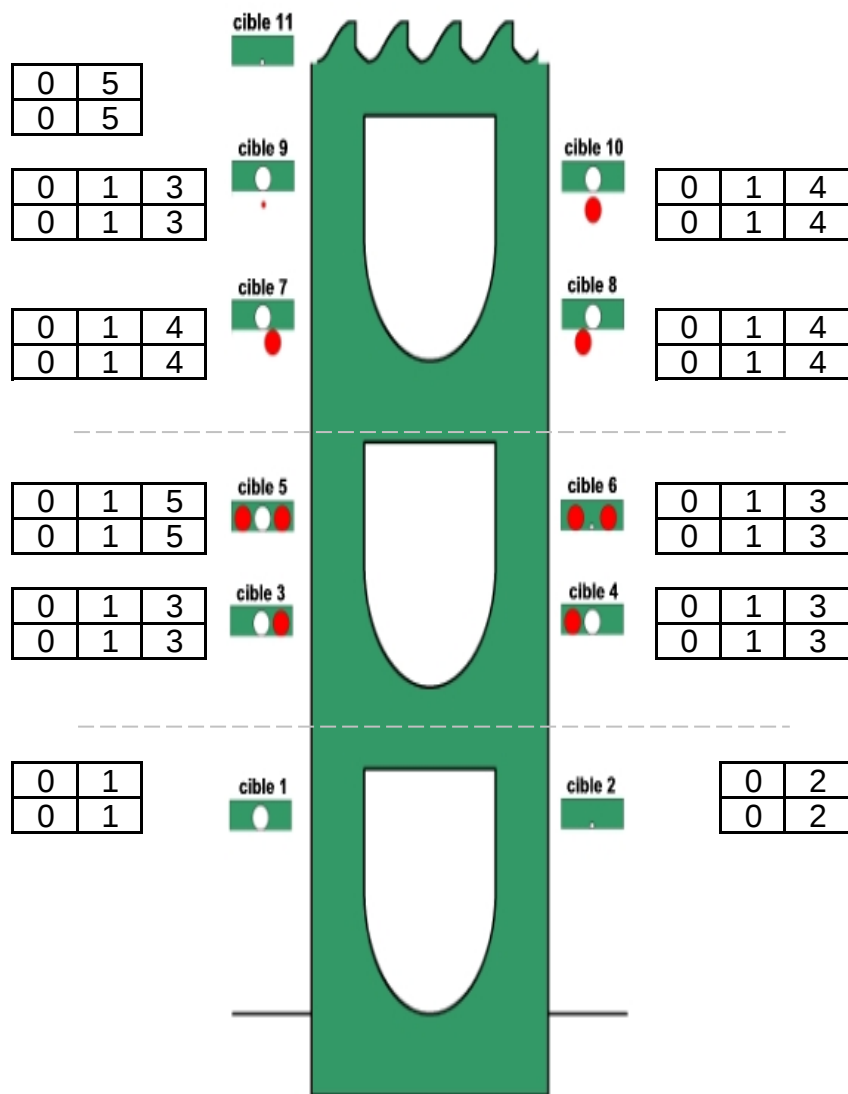
N° de match

date :

TIR DE PRECISION "- de 13"

EQUIPE C

NOM prénom



TOTAL :

Remarques

Diamètres
des boules
obstacles :
85 mm

Diamètres
des boules
cibles :
100 mm

2 lancers
par cible
(en alternance
de joueur)

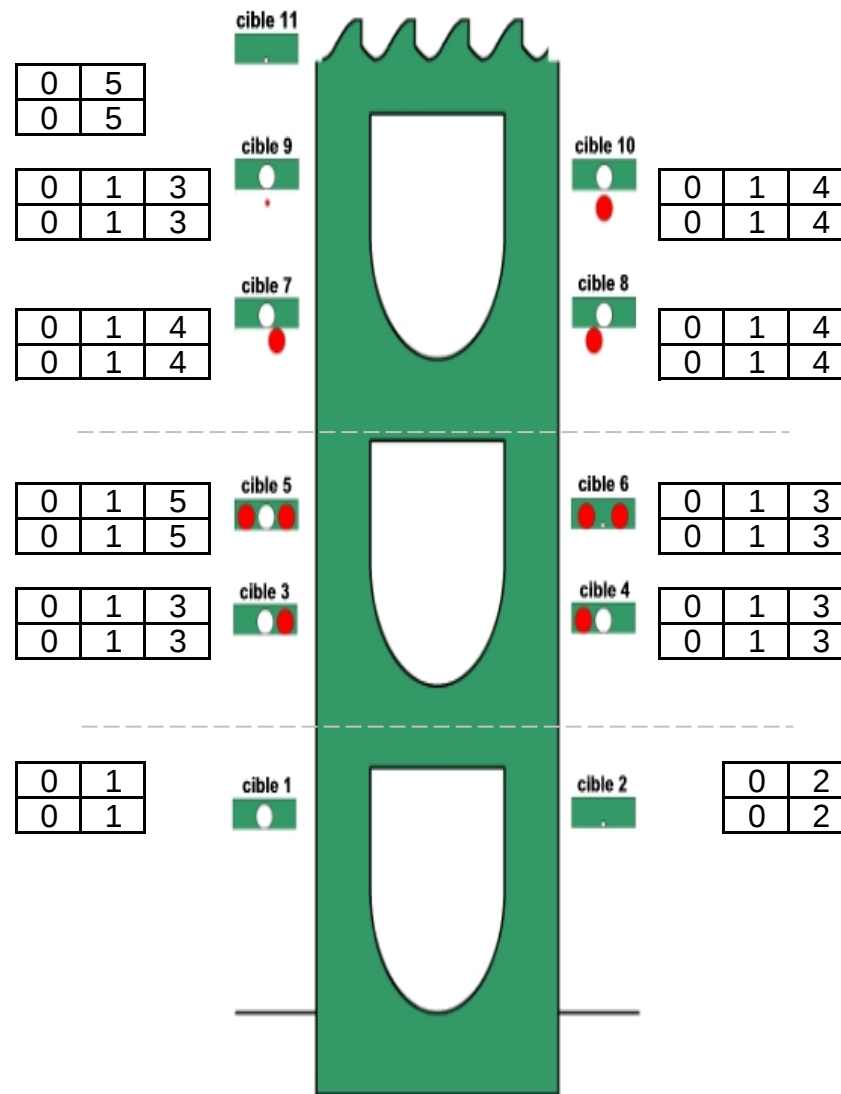
1 point
si l'obstacle
est touché

N° de match

date :

EQUIPE D

NOM prénom

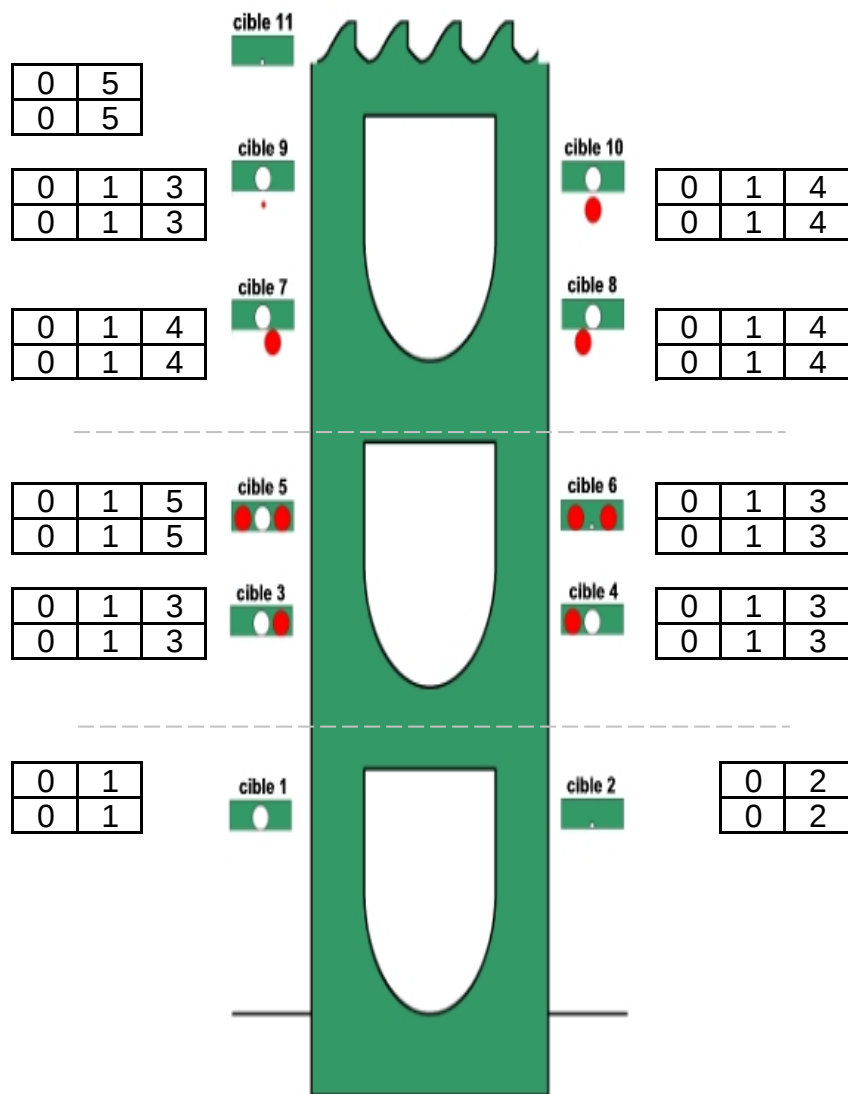


TOTAL :

TIR DE PRECISION "- de 13"

EQUIPE C

NOM prénom



TOTAL :

Remarques

Diamètres des boules
obstacles :
85 mm

Diamètres des boules
cibles :
100 mm

2 lancers
par cible
(en alternance
de joueur)

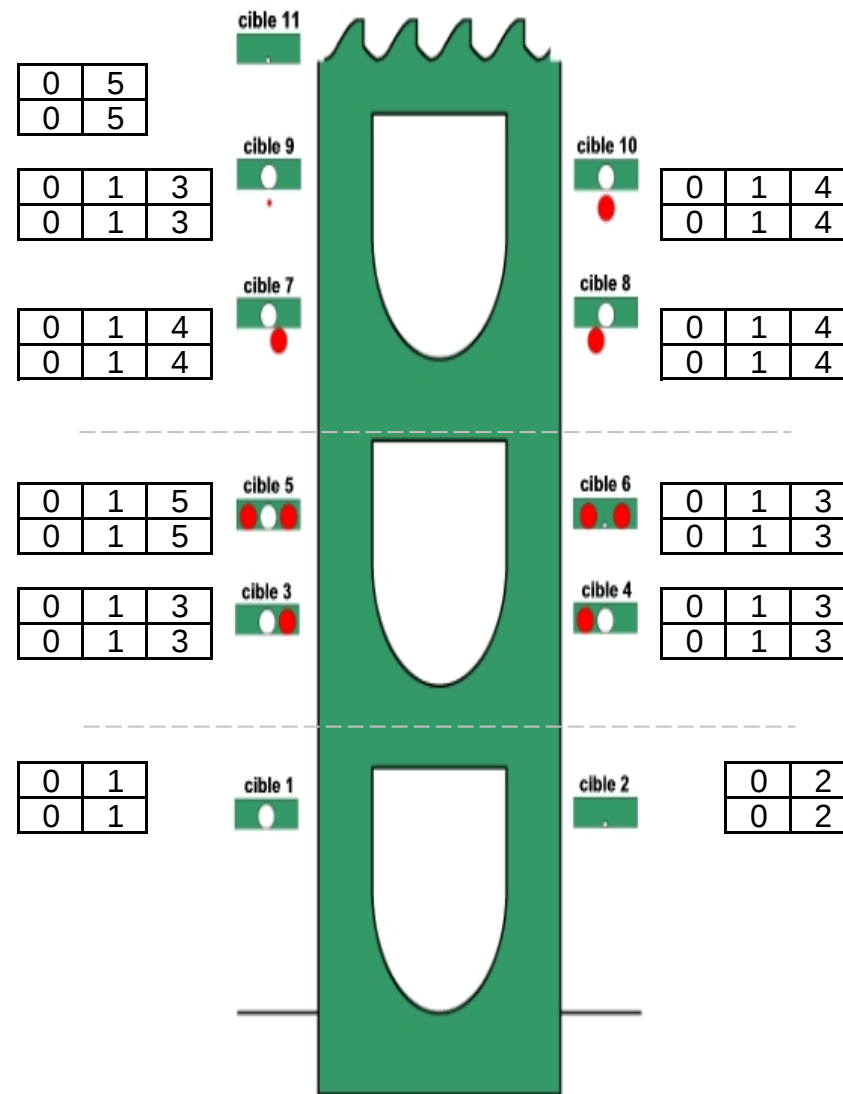
1 point
si l'obstacle
est touché

N° de match

date :

EQUIPE D

NOM prénom



TOTAL :

FICHE TERRAIN COMBINE

EQUIPE A

EQUIPE B

JOUEUR

JOUEUR

		1	2	3	Score				1	2	3
1	P						1	P			
	T							T			
2	P						2	P			
	T							T			
3	P						3	P			
	T							T			
4	P						4	P			
	T							T			
5	P						5	P			
	T							T			
6	P						6	P			
	T							T			
7	P						7	P			
	T							T			
8	P						8	P			
	T							T			
Total							Total				

Notation des points:

Au point:

boule réussie: 1
boule manquée: 0
biberon: 2

Au tir:

cône touché: 1
cône manqué: 0
boule blanche frappée: 2
boule blanche manquée: 0

Important

Après le tirage au sort, chaque joueur lance 2 fois le but consécutivement.

Le joueur qui pointe à la 4ème mène, pointe à la 5ème mène.

Au tir, le cône ou la boule blanche sont toujours placés au centre du cercle.

S'il reste des boules au tireur, il ne peut tirer que 2 fois la boule blanche.

FICHE TERRAIN COMBINE

EQUIPE C

EQUIPE D

JOUEUR

JOUEUR

		1	2	3	Score				1	2	3
1	P						1	P			
	T							T			
2	P						2	P			
	T							T			
3	P						3	P			
	T							T			
4	P						4	P			
	T							T			
5	P						5	P			
	T							T			
6	P						6	P			
	T							T			
7	P						7	P			
	T							T			
8	P						8	P			
	T							T			
Total							Total				

Notation des points:

Au point:

boule réussie: 1
 boule manquée: 0
 biberon: 2

Au tir:

cône touché: 1
 cône manqué: 0
 boule blanche frappée: 2
 boule blanche manquée: 0

Important

Après le tirage au sort, chaque joueur lance 2 fois le but consécutivement.

Le joueur qui pointe à la 4ème mène, pointe à la 5ème mène.

Au tir, le cône ou la boule blanche sont toujours placés au centre du cercle.

S'il reste des boules au tireur, il ne peut tirer que 2 fois la boule blanche.

FICHE TERRAIN TIR SPORTIFS

EQUIPE A:

Rapide

NOM A1:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

Rapide

NOM A2:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

Relais

NOM A3:				NOM A4:				TOTAL sur
1	2	3	4	5	6	7	8	
9	10	11	12	13	14	15	16	
17	18	19	20	21	22	23	24	
25	26	27	28	29	30	31	32	
33	34	35	36	37	38	39	40	

FICHE TERRAIN TIR SPORTIFS

EQUIPE B:

Rapide

NOM B1:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

Rapide

NOM B2:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

Relais

NOM B3:				NOM B4:				TOTAL sur
1	2	3	4	5	6	7	8	
9	10	11	12	13	14	15	16	
17	18	19	20	21	22	23	24	
25	26	27	28	29	30	31	32	
33	34	35	36	37	38	39	40	

FICHE TERRAIN TIR SPORTIFS

EQUIPE C:

Rapide

NOM C1:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

Rapide

NOM C2:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

Relais

NOM C3:				NOM C4:				TOTAL sur
1	2	3	4	5	6	7	8	
9	10	11	12	13	14	15	16	
17	18	19	20	21	22	23	24	
25	26	27	28	29	30	31	32	
33	34	35	36	37	38	39	40	

FICHE TERRAIN TIR SPORTIFS

EQUIPE D:

Rapide

NOM D1:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

TOTAL

sur

Rapide

NOM D2:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

TOTAL

sur

Relais

NOM D3:				NOM D4:			
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40

TOTAL

sur

Le Tradipoint

Principe :

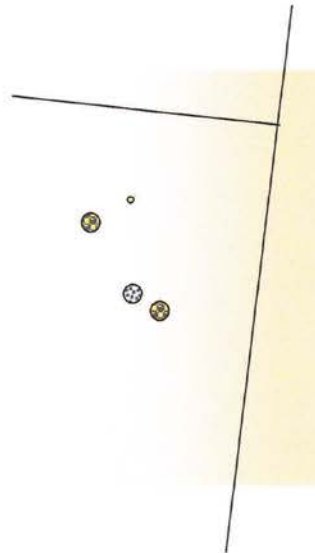
La partie au temps (variable selon la catégorie).

Le jet du but lance la mène.

Le joueur A pointe sa première boule. Par la suite le joueur qui ne tient pas le point, doit jouer jusqu'à ce qu'il parvienne à le reprendre. Lorsqu'un joueur n'a plus de boules, son adversaire joue et essaie de placer d'autres points.

Le joueur A pointe sa boule pour venir le plus près du but.

Le joueur B pointe pour reprendre le point de A.



Règlement succinct:

3 boules par joueur.

La partie se déroule en :

45 minutes



Le lancer du but est effectué par le joueur qui marque le plus grand nombre de points durant la mène précédemment jouée.

A l'issue de la mène, la boule la plus proche du but rapporte 2 points et la deuxième boule, située le plus près du but, rapporte 1 point.

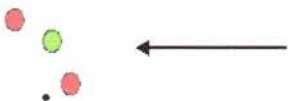
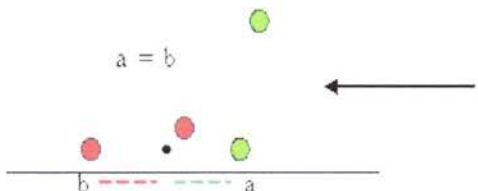
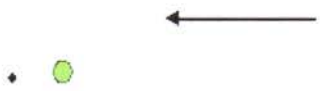
Le joueur gagnant est celui qui possède le plus de points à l'issue du temps imparti.

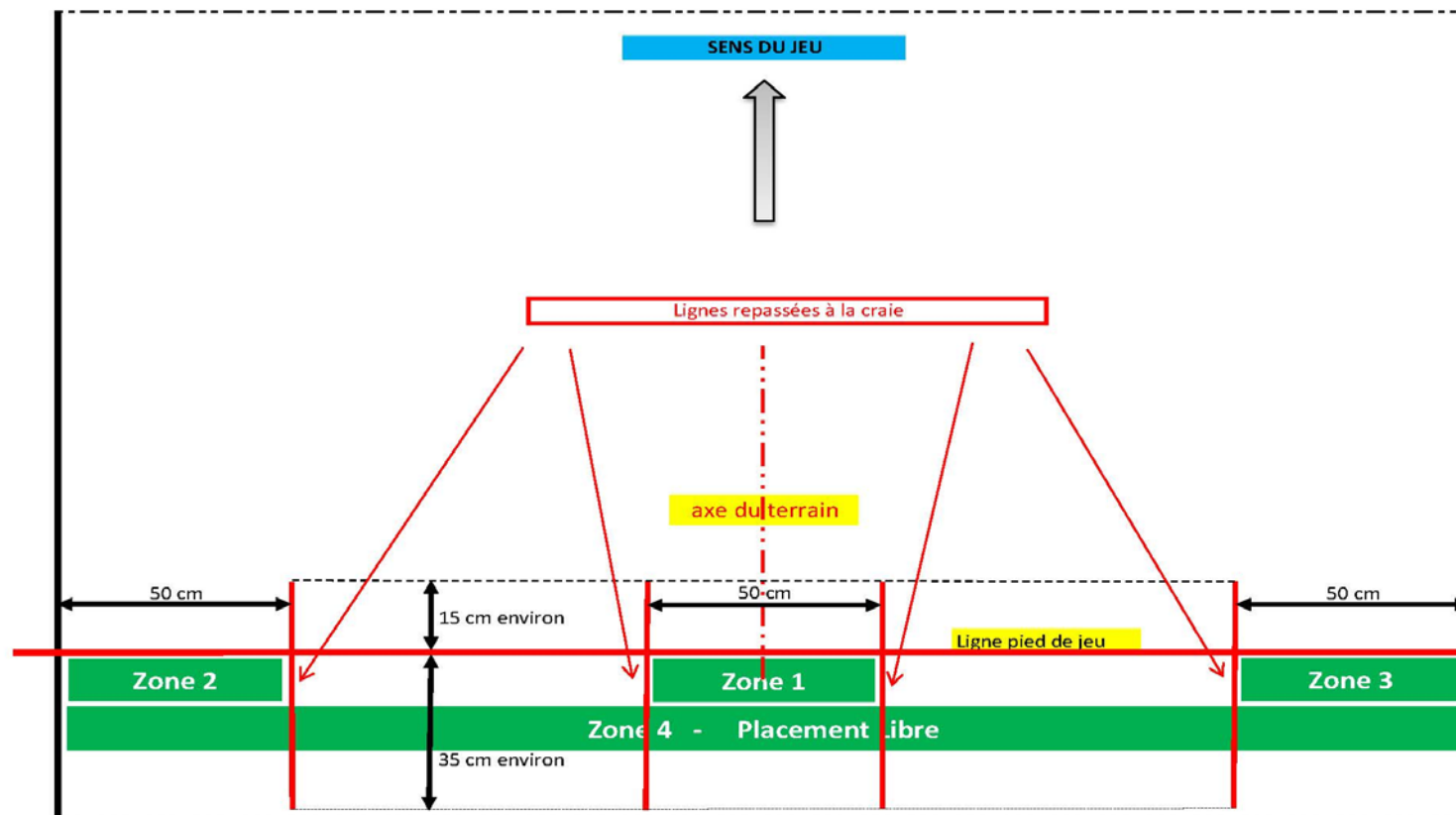
Application du Règlement Technique International en ce qui concerne le déplacement de boules.

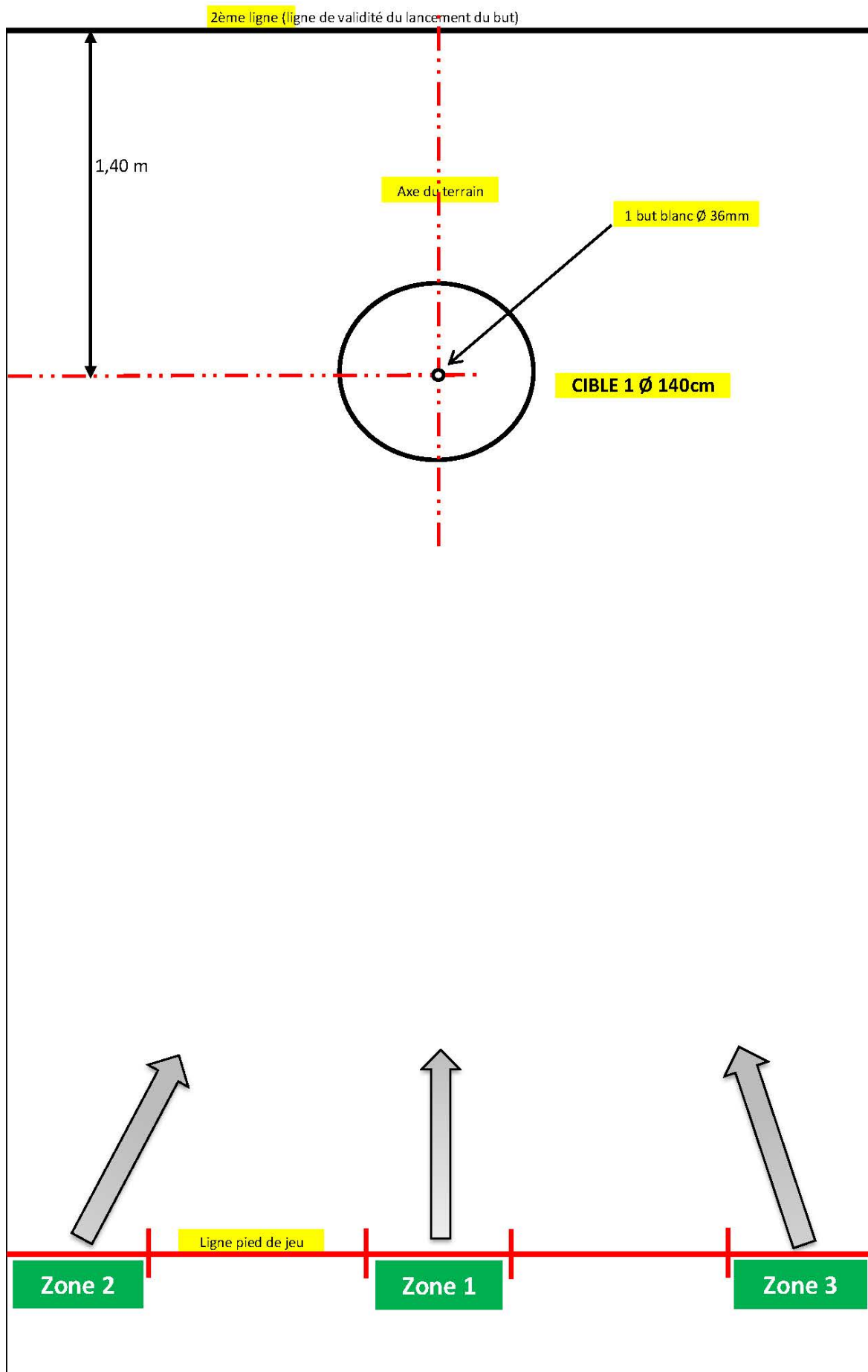


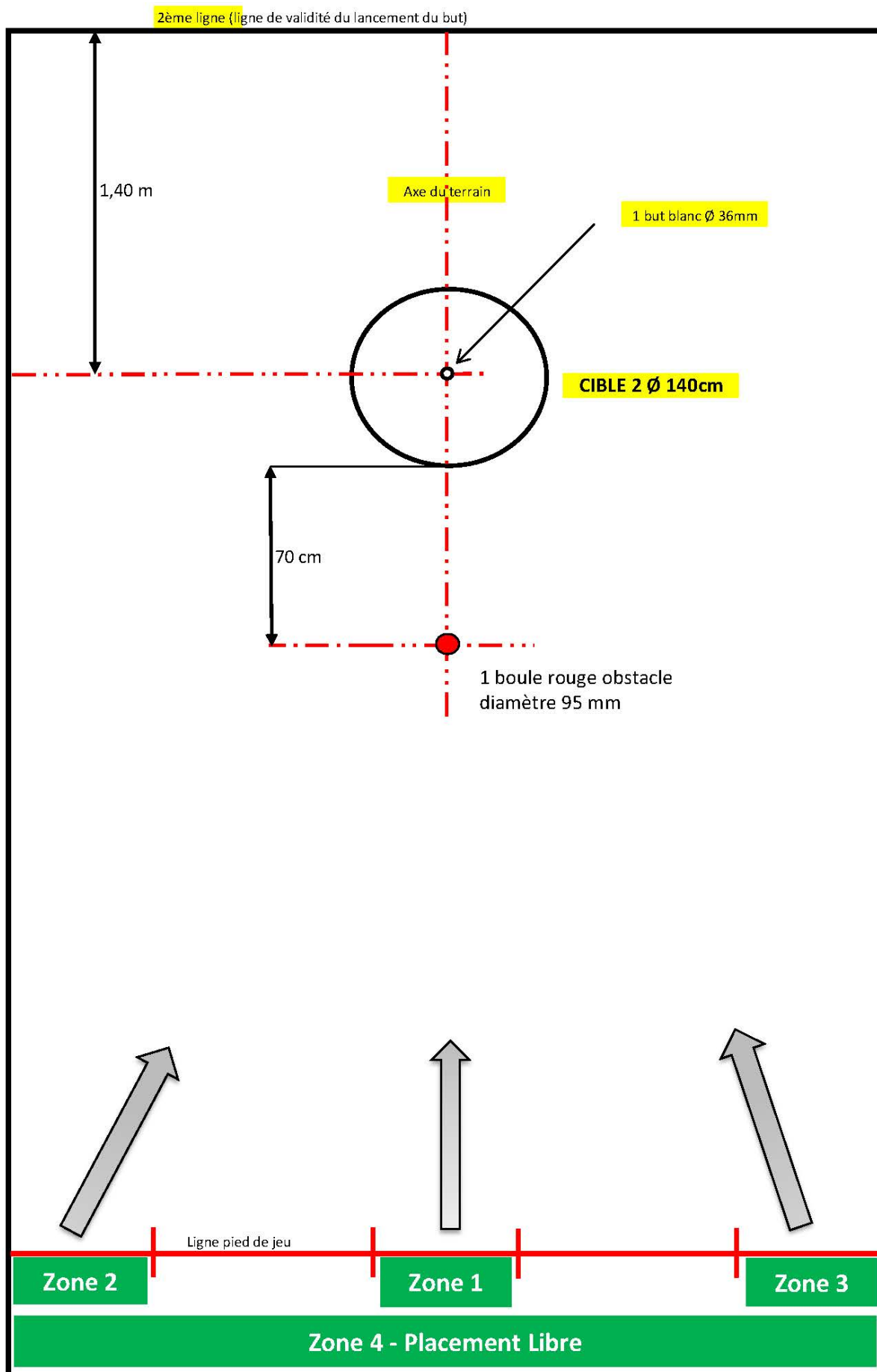
Le Tradipoint : annexes

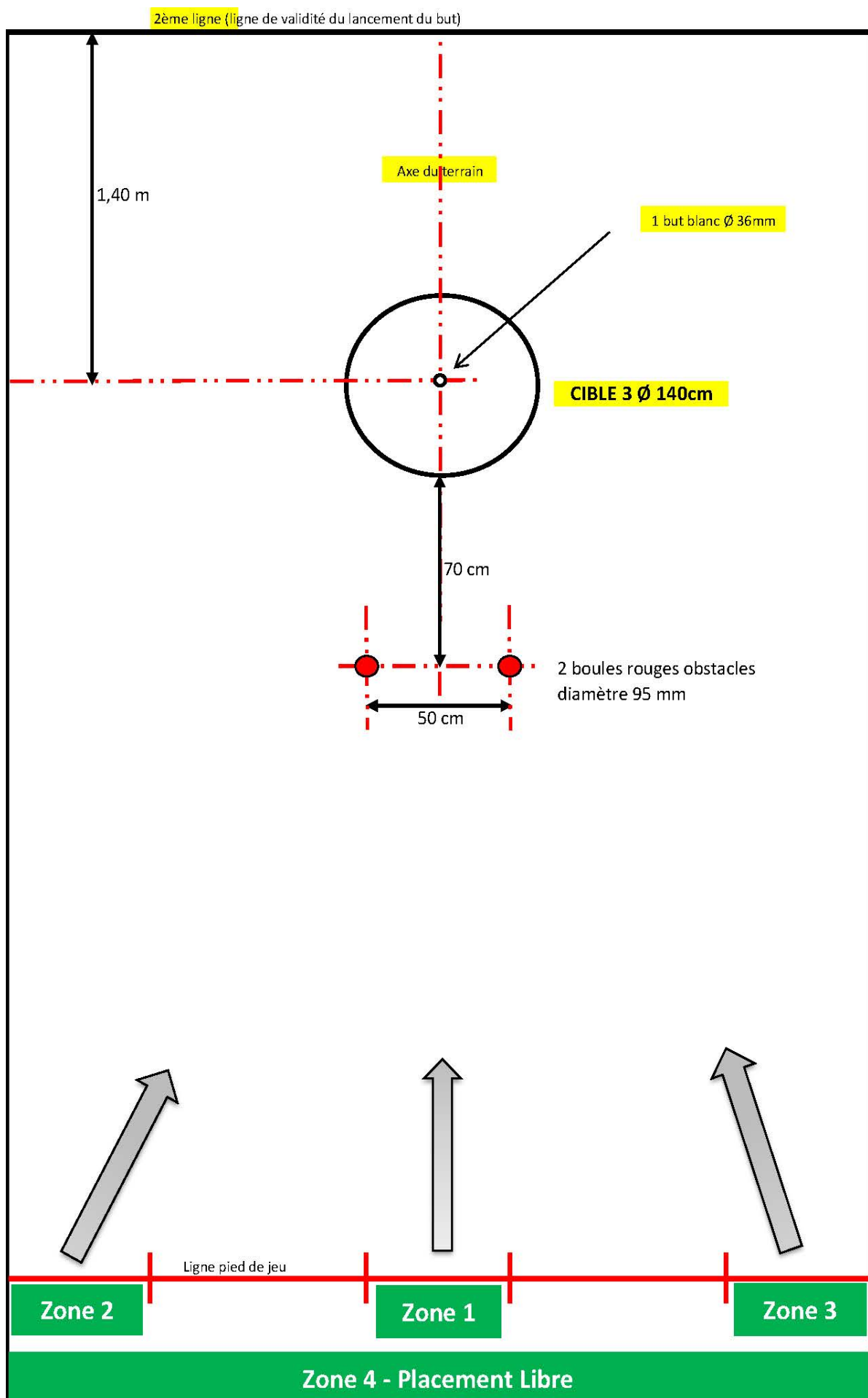
Exemples de situations de points réalisés :

SITUATION DE JEU	
	0 à 3
	2 à 1
a = b 	2 à 3
a = b 	3 à 1
	0 à 2









EQUIPE	
JOUEUR	

CIBLE 3

B1

0

6

B2

0

6

B3

0

6

B4

0

6

Z 2

Z 1

Z 3

Z 4 placement Libre

CIBLE 2

B1

0

5

B2

0

5

B3

0

5

B4

0

5

Z 2

Z 1

Z 3

Z 4 placement Libre

CIBLE 1

B1

0

2

B2

0

2

B3

0

2

Z 2

Z 1

Z 3

TOTAL

POINT DE PRECISION

POINT DE PRECISION : EXTRAITS DU REGLEMENT

* Le déroulement de l'épreuve est identique à l'épreuve du tir de précision.

* Chaque joueur pointe 11 boules en alternance avec son adversaire selon les zones de jeu imposées et les cibles mises en place.

* Pour que les points soient comptabilisés, la boule du joueur doit s'arrêter dans la cible (règlement de validité du combiné) sans toucher les boules obstacles.

* En -15 : boules cibles $\varnothing$ 84
En -18 : boules cibles $\varnothing$ 95

EQUIPE	
JOUEUR	

CIBLE 3

B1

0

6

B2

0

6

B3

0

6

B4

0

6

Z 2

Z 1

Z 3

Z 4 placement Libre

CIBLE 2

B1

0

5

B2

0

5

B3

0

5

B4

0

5

Z 2

Z 1

Z 3

Z 4 placement Libre

CIBLE 1

B1

0

2

B2

0

2

B3

0

2

Z 2

Z 1

Z 3

TOTAL