

# RÈGLEMENTS SPORTIFS

## SPORT BOULES

### ADAPTÉ



Règlements applicables jusqu'au 31 août 2022

Version actualisée // Mai 2022

<b>PREAMBULE</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Un peu d'histoire</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Nature de cette activité sportive</b> .....	<b>1</b>
<b>C. Délégation accordée à la FFSA</b> .....	<b>2</b>
<b>D. Objectifs visés par la FFSA</b> .....	<b>2</b>
<b>ARTICLE 1 : REGLES GENERALES</b> .....	<b>3</b>
<b>A. Les boules</b> .....	<b>3</b>
<b>B. Le but</b> .....	<b>3</b>
<b>C. La baguette</b> .....	<b>3</b>
<b>D. Le cadre de jeu</b> .....	<b>3</b>
<b>E. La composition des équipes</b> .....	<b>5</b>
<b>F. Les instruments de jeu</b> .....	<b>5</b>
<b>G. Le marquage des objets</b> .....	<b>5</b>
<b>H. La validité du point</b> .....	<b>7</b>
<b>I. La validité du tir</b> .....	<b>8</b>
<b>ARTICLE 2 : EPREUVES OFFICIELLES, CLASSES ET CATEGORIES D'AGE</b> .....	<b>9</b>
<b>A. Tableau des épreuves officielles</b> .....	<b>9</b>
<b>B. Catégories d'âge</b> .....	<b>9</b>
<b>C. Critères de classification</b> .....	<b>9</b>
<b>D. Titres nationaux</b> .....	<b>10</b>
<b>ARTICLE 3 : REGLEMENT DES EPREUVES</b> .....	<b>11</b>
<b>A. Epreuves individuelles</b> .....	<b>11</b>
1. Le tir cadence rapide – Epreuve individuelle AB BC CD .....	11
2. Le Tradipoint – Epreuve individuelle AB BC CD .....	13
<b>B. Epreuves par équipes</b> .....	<b>14</b>
1. Course poursuite par équipes : ABC (joueurs AB & BC) & BCD (joueurs BC & CD) .....	14
2. Point sur Cible / Multi-cercles ABC.....	16
3. Tir de précision ABC .....	17
4. Point de précision BCD .....	19
5. Tir de précision BCD .....	22
<b>ARTICLE 4 : ORGANISATION DES COMPETITIONS</b> .....	<b>24</b>
<b>A. Rencontre Sport Boules découverte ou loisirs</b> .....	<b>24</b>
<b>B. Championnat départemental de zone et/ou régional</b> .....	<b>24</b>
<b>C. Championnats de France</b> .....	<b>24</b>
1. Epreuves par équipes .....	24
2. Epreuve d'appui championnat par équipe .....	25
3. Epreuves individuelles .....	25
4. Réclamation .....	25
<b>ARTICLE 5 : ATELIERS DECOUVERTE OU SITUATION D'APPRENTISSAGE</b> .....	<b>26</b>
<b>ARTICLE 6 : FICHES DE NOTATION</b> .....	<b>29</b>
1. Fiche de notation compétition par équipe.....	29
2. Fiche de notation épreuves individuelles.....	31

## PREAMBULE

### A. Un peu d'histoire

Le jeu de boules nous vient de la nuit des temps. On en trouve des vestiges en Grèce, en Italie, en Égypte et même en Chine des millénaires avant l'ère Chrétienne. Il fut amené en France par des marins Phéniciens et très vite se répandit, d'abord en Septimanie (sur la côte méditerranéenne), puis dans toute la vallée du Rhône.

Au Moyen-âge, le jeu de boules devint tellement populaire que les rois l'interdirent, estimant qu'il détournait le peuple d'exercices plus profitables à la défense du Royaume tels le tir à l'arc ou l'arbalète.

C'est au XIXème siècle que le jeu de Boules trouva sa Terre d'élection : Le Lyonnais. A cette époque furent créées les premières sociétés boulistes; On jouait au "jeu de grosses boules" sur les quais bas du Rhône et de la Saône, puis dans les fameux clos, au cœur de la ville et sur les places. La Place Bellecour est d'ailleurs restée très célèbre puisque le premier concours de Boules s'y déroula en 1900.

En 1981, la Fédération Française du Sport- Boules devient une fédération de sport de Haut Niveau. Très rapidement, apparaissent les épreuves sportives dès 1985. En 2002, le « France Tirs » naît à Lyon.

La première convention nationale entre la FFSA et la FFSB a été signée en 2005.

### B. Nature de cette activité sportive

Le Sport Boules est un sport qui propose différentes actions de jeux:



#### – Pointer

C'est lancer la boule en la faisant rouler sur le sol le plus près possible du « but », et en tenant compte du terrain et de la distance.

#### – Tirer

C'est lancer une boule après une course d'élan pour qu'elle touche, après une trajectoire aérienne un objet annoncé. L'impact doit être direct ou à moins de 50cm dans l'arc de cercle tracé avec le cinquante.

#### – Tirer en navette

C'est tirer sur des cibles en course continue dans un sens du jeu, puis dans l'autre.

## C. Délégation accordée à la FFSA

L'arrêté du 31 décembre 2016 accorde à la FFSA la délégation prévue dans les articles L.131-14 et R 131-25 du code du sport à la FFSA : « Fédération Française du Sport Adapté : toutes disciplines adaptées en référence au public particulier des personnes en situation de handicap mental ou psychique à l'exception de la discipline suivante déléguée par arrêté susvisé à la fédération sportive agréée : fédération française de surf, para surf adapté.

## D. Objectifs visés par la FFSA

**Le Sport Adapté offre la possibilité aux sportifs en situation de handicap mental ou psychique :**

- De pratiquer une activité physique, sportive ou motrice régulière contribuant à l'amélioration de leur condition physique et, au-delà, de leur santé ;
- De valoriser l'image que ces personnes et leur entourage ont d'elles-mêmes ;
- De réussir des performances compatibles avec leurs capacités ;
- D'améliorer leurs performances grâce à un entraînement programmé qui augmente par ailleurs leur efficacité dans tous les domaines de la vie quotidienne ;
- De se mesurer face à eux-mêmes ou à d'autres dans des épreuves sportives ;
- De rencontrer d'autres sportifs au cours de manifestations locales, nationales ou internationales s'ils remplissent pour ce faire les critères d'éligibilité ;
- De renforcer leur identité sociale par leur appartenance au mouvement sportif ;
- De leur faciliter des expériences d'intégration ou d'insertion par la pratique sportive.

**L'organisation sportive de la FFSA représente une mise en cohérence de trois nécessités :**

- Permettre à toute personne relevant de la FFSA, quelles que soient ses capacités psychomotrices, cognitives, socio-affectives, ses goûts, ses choix de s'éprouver ou de s'exprimer, à son niveau de pratique, dans une activité physique et sportive, ou une activité motrice (logique du sujet) ;
- Organiser des pratiques qui ne dénaturent pas les Activités Physiques et Sportives (logique de l'activité) ou proposer aux personnes dont les capacités les situent dans un contexte d'accession à une motricité de base, des activités motrices valorisantes ;
- Favoriser des pratiques diversifiées –compétitives ou non compétitives– qui s'inscrivent dans une démarche générale d'épanouissement.



## ARTICLE 1 : REGLES GENERALES

### A. Les boules

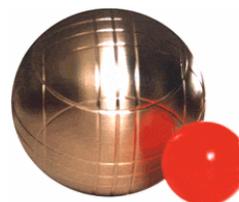
Les boules utilisées doivent être rigoureusement conformes au cahier des charges arrêté par la Fédération Internationale de Boules.

Pour les joueurs de classe CD « Défi »

Elles devront être exclusivement en métal ou alliage métallique.

Elles devront :

- être sphériques, équilibrées.
- les boules devront avoir un diamètre compris entre 88 mm et 110 mm.
- et d'un poids compris entre 800 et 1200g



Les autres catégories masculines (AB – BC) et les féminines (AB – BC – CD) pourront utiliser des boules plus petites et plus légères.

### B. Le but

Le but, d'un diamètre de 35 à 37 mm est en bois, non ferré, non coloré ou uniformément coloré en blanc, non gravé et non plombé.

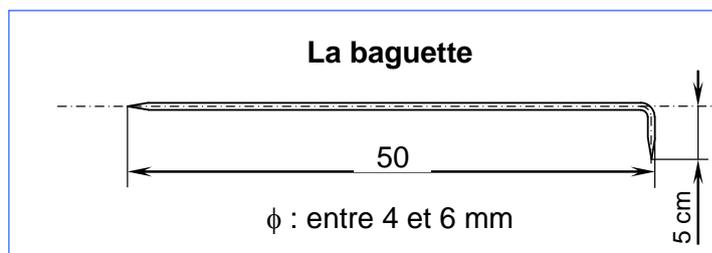
Un but d'une autre couleur, mais toujours uniformément coloré, peut être utilisé si les deux équipes sont d'accord (exception : au tir de précision le but cible doit être blanc, le but obstacle rouge).



### C. La baguette

Tige métallique de 0,50 m utilisée par le pratiquant :

- Pour le traçage du cadre de jeu.
- Pour le marquage de l'emplacement des boules et du but sur le cadre de jeu.
- Pour délimiter la zone de validité du Tir. En sport boules le Tir est jugé régulier quand l'impact de la boule tirée se situe à moins de 0,50 m de la cible.



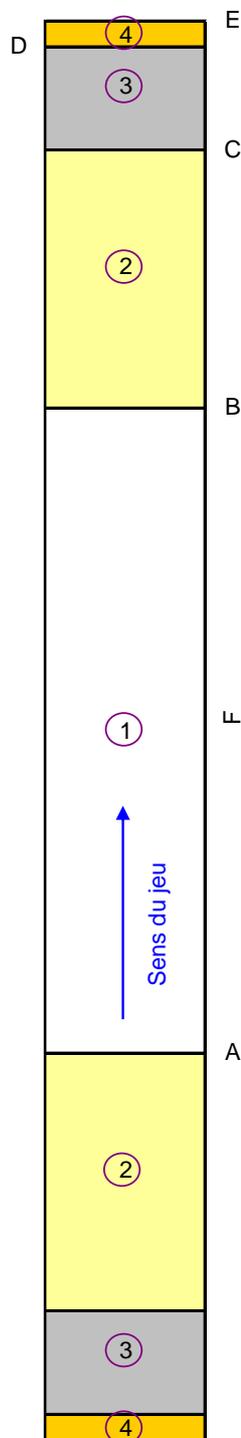
### D. Le cadre de jeu

La partie se déroule sur un emplacement rectangulaire appelé cadre, dont les dimensions sont les suivantes :

Longueur totale : 27,50 m (tolérance de 5 cm en + ou en -).

Largeur minimum : 2 m 50 & Largeur maximum : 4 m

La ligne extrême (ou « planche ») devra être matérialisée par une bordure d'arrêt d'une hauteur minimum de 20 cm.



### Nomenclature du cadre

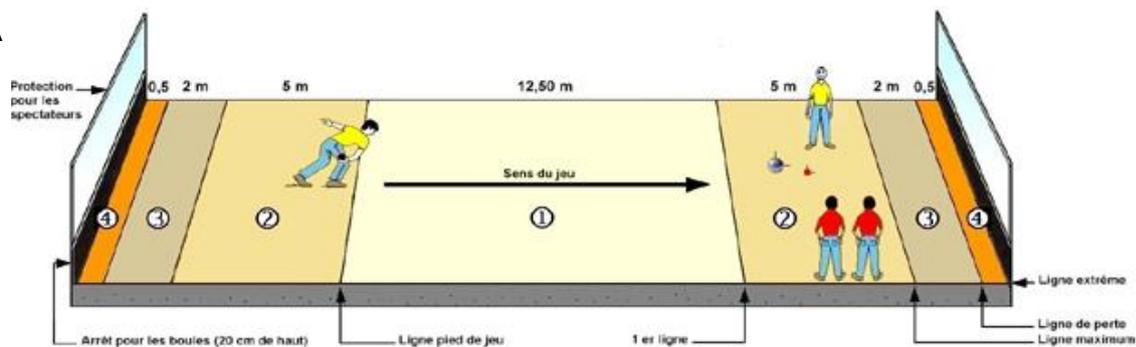
- A : ligne "pied de jeu"
- B : 1<sup>ère</sup> ligne
- C : 2<sup>ème</sup> ligne ou ligne maximum
- D : 3<sup>ème</sup> ligne ou ligne de perte
- E : 4<sup>ème</sup> ligne ou ligne extrême
- F : ligne latérale

### Parties du cadre

- 1 : rectangle central
- 2 : rectangle de validité du lancement du but
- 3 : rectangle ajouté
- 4 : zone de fond
- 2 + 3 : aire de jeu
- 2 + 3 + 4 : rectangle des 7,5m ou zone d'élan

### Tracé du cadre

Il doit être fait avec la baguette.



## E. La composition des équipes

La composition d'une équipe doit rester la même pendant toute la durée de la compétition. Toute infraction constatée en cours de partie entraîne la disqualification immédiate de l'équipe fautive.

Si l'infraction est constatée à l'issue d'une partie, l'équipe fautive, si elle est gagnante, est disqualifiée. Elle perd tous ses droits aux prix.

Chaque équipe doit avoir un capitaine désigné qui, seul, parlera en son nom.

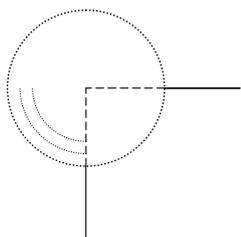
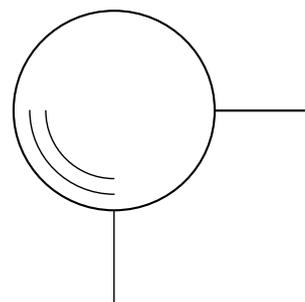
## F. Les instruments de jeu

Les joueurs doivent se présenter dans le cadre, munis de boules, but et baguette réglementaires. Le but utilisé durant toute la partie sera celui de l'équipe qui l'a gagné par tirage au sort.

## G. Le marquage des objets

### 🔗 Les boules.

Chaque équipe doit marquer ses boules par deux traits à 90° parallèles aux lignes de jeu. Si le marquage n'est pas réglementaire, en cas de mesure douteuse consécutive à un déplacement ou un dérangement, la décision rendue sera défavorable à l'équipe responsable du marquage.



Pour retrouver l'emplacement d'un objet, prolonger les marques jusqu'à leur intersection.

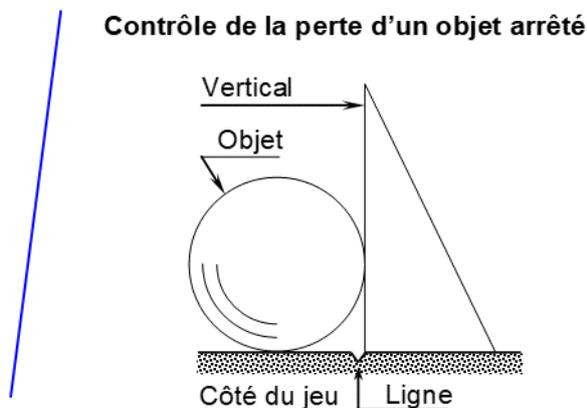
### 👉 Le but.

Le but est marqué par l'équipe qui l'a lancé ou placé et, s'il y a déplacement, par l'équipe qui tient.

### 👉 Objets perdus à l'arrêt.

Un objet, est perdu si son pourtour extrême dépasse le bord extérieur de la ligne latérale ou de perte. Le but est aussi perdu si son pourtour extrême dépasse le bord extérieur de la première ligne.

Pour vérifier, on utilise une équerre.



### 👉 Objet perdu en mouvement.

Un objet est perdu lorsque son centre surplombe ou dépasse l'axe de la ligne latérale ou de perte. Le but est aussi perdu si, en retournant sur la première ligne, son centre surplombe ou dépasse l'axe de cette ligne.

### 👉 Objet annoncé au tir.

Le joueur qui veut tirer doit désigner nettement l'objet annoncé. Cet objet ne pourra jamais être une boule de son camp. L'annonce de ce joueur est seule valable.

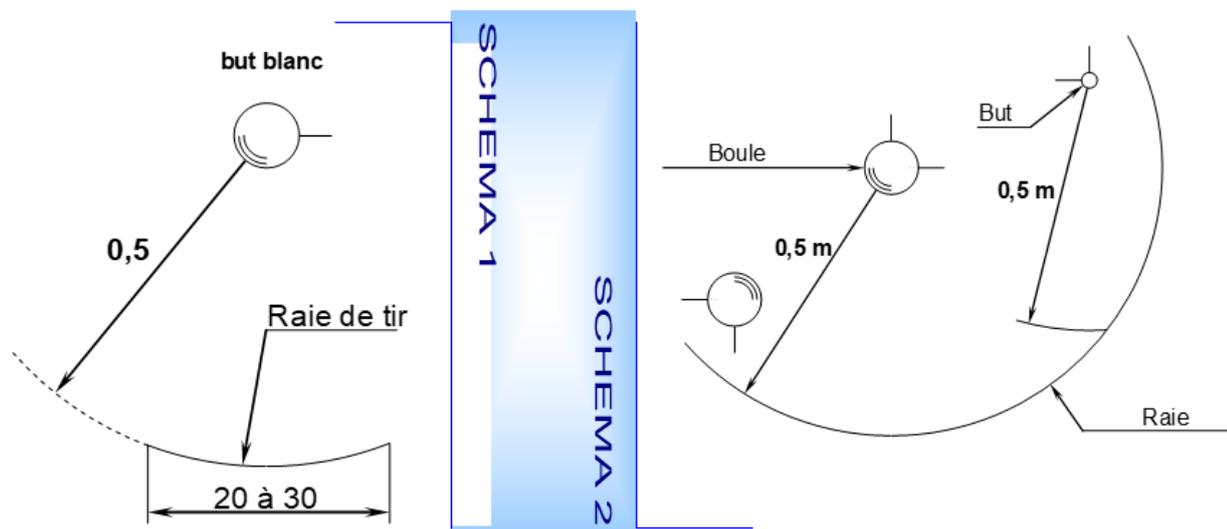
### 👉 Annonce manquant de précision ou pas faite.

Dans ce cas, le tireur sera censé avoir annoncé la boule adverse la plus proche du but.

### 👉 Traçage des raies de tir.

Une raie est tracée par les adversaires à 0,50 m en avant de l'objet annoncé. Ce trait, en forme d'arc de cercle, aura une longueur de 20 à 30 centimètres. (Schéma 1).

Lorsque l'objet annoncé est entouré d'objets divers, l'arc est prolongé dans les sens utiles. Devant tous les objets situés à moins de 0,50 m de l'objet annoncé, il faut tracer une raie de tir à la condition qu'elle se trouve à l'intérieur d'un cercle concentrique au pourtour de l'objet annoncé et situé à 0,50 m de ce dernier. (Schéma 2).



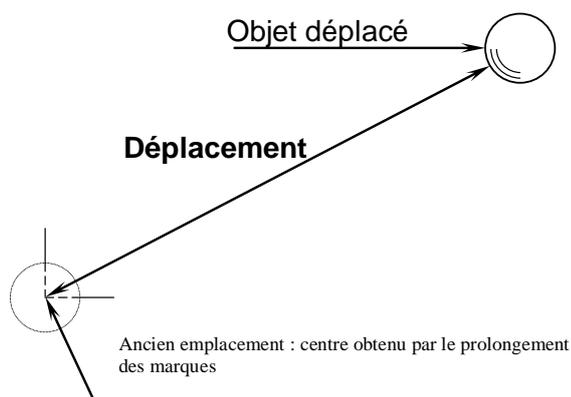
## H. La validité du point

Une boule pointée est régulière lorsqu'elle :

1. Ne se perd pas.
2. S'immobilise à 2 m au plus de la première ligne.
3. Ne déplace en toute direction, directement ou indirectement, aucun objet de plus 0,50 m

Ces trois conditions doivent être remplies simultanément.

### Mesure du déplacement d'un objet



Mesure des distances :

Les distances se mesurent en ligne droite, en partant du point obtenu par la réunion des deux marques de l'objet déplacé, au bord extérieur de cet objet.

Les distances respectivement parcourues par les objets déplacés ne s'ajoutent pas.

## I. La validité du tir

Une boule tirée est régulière lorsque :

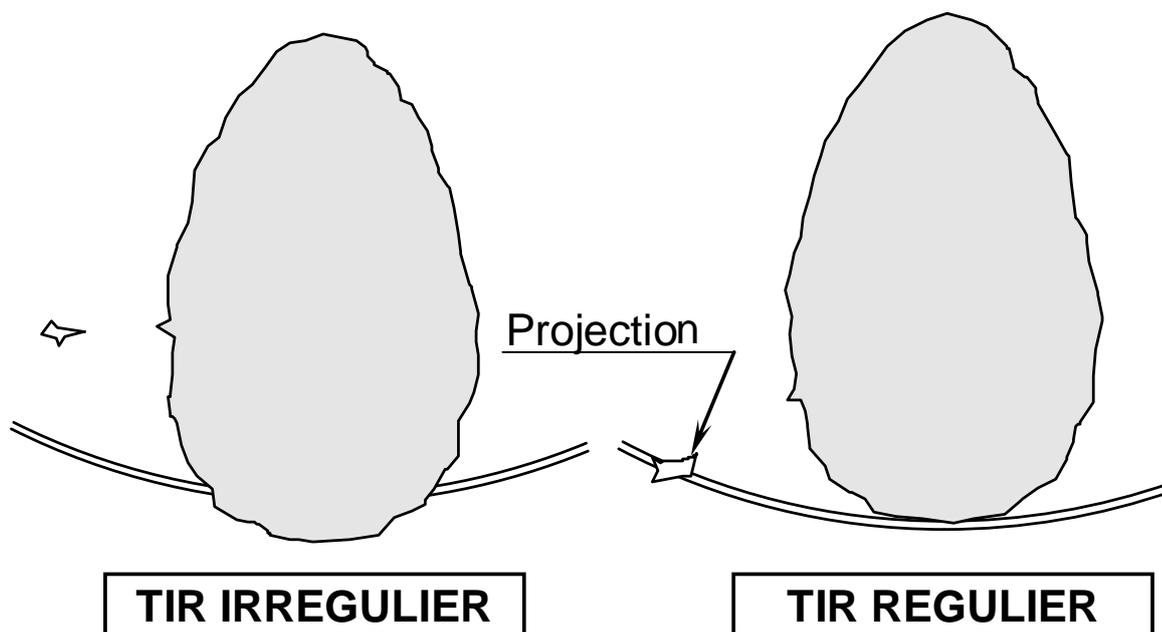
- le point de chute n'est pas à plus de 0,50 m de l'objet annoncé
- le point de chute n'est pas à plus de 0,50 m de l'objet frappé en premier
- l'objet frappé en premier n'est pas à plus de 0,50 m de l'objet annoncé

Cette distance est mesurée sur le pourtour extrême de l'objet en cause.

Le tir est également régulier lorsque la boule frappe directement, sans toucher le sol, un objet situé au maximum à 0,50 m de l'objet annoncé.

Toutes les conséquences d'un tir régulier sont obligatoirement acceptées par les deux équipes.

### Trace au sol



\* Le bord extérieur de la raie de traçage du 0,50 m ne doit pas être franchie.

\* En cas de litige, la Commission Sportive Nationale « Sport Boules Sport Adapté » doit être saisie et prendra la décision adéquate.

## ARTICLE 2 : EPREUVES OFFICIELLES, CLASSES ET CATEGORIES D'AGE

### A. Tableau des épreuves officielles

#### Epreuves individuelles :

##### Classe AB :

Tir cadence rapide  
Tradipoint

##### Classe BC :

Tir cadence rapide  
Tradipoint

##### Classe CD :

Tir cadence rapide  
Tradipoint



#### Epreuves par équipes de 4 :

Les équipes sont constituées de 4 joueurs. Pour chacune des trois épreuves, seront comptabilisées les performances réalisées par tous les sportifs constituant l'équipe.

*(Possibilité de composition d'équipes de 6 joueurs dont 2 remplaçants – composition des 4 joueurs titulaires variable à chaque tour)*

##### Catégorie ABC

Course poursuite  
Point sur cible Multi-cercles  
Tir précision

##### Catégorie BCD

Course poursuite  
Précision point  
Tir précision



### B. Catégories d'âge

	<u>Jeunes</u> : moins 18 ans	<u>Adultes</u> : 18 ans et plus
<u>2017</u> <del>3</del> / <u>2014</u> <del>8</del>	<u>2001</u> <del>998</del> , <u>97</u> , <u>0</u> et après <u>96</u>	199 <u>5</u> et avant
<u>2018</u> <del>4</del> / <u>2019</u> <del>5</del>	<u>2001</u> et après <u>1999</u> , <u>98</u> , <u>97</u>	<u>2000</u> <u>1996</u> et avant
<u>2019</u> <del>5</del> / <u>2020</u> <del>16</del>	<u>2002</u> et après <u>0</u> , <u>1999</u> , <u>98</u>	<u>2001</u> <u>1997</u> et avant
<u>2020</u> <del>16</del> / <u>2021</u> <del>7</del>	<u>2003</u> et après <u>2001</u> , <u>00</u> , <u>1999</u>	<u>2002</u> <u>1998</u> et avant

### C. Critères de classification

La FFSA s'appuie sur une démarche éthique pour développer un système de compétitions permettant à chaque sportif, quelles que soient ses capacités, de participer valablement dans la discipline de son choix.

Pour assurer une véritable équité entre les compétiteurs en situation de handicap mental ou psychique engagés dans le système compétitif de la FFSA, de nouveaux critères de classification ont été établis par la FFSA en 2016. Ils doivent permettre à chaque sportif, quels que soient son niveau et la nature de sa déficience, d'aller au bout de son projet sportif dans une catégorie de référence en rapport avec ses capacités et ses compétences.

Ils reposent sur l'idée d'un transfert dans la pratique sportive de compétences repérées dans la vie sociale et personnelle. Ces compétences sont l'expression d'une capitalisation de l'expérience du sujet et de ses ressources dans quatre domaines significatifs dans la situation de handicap, l'autonomie, la socialisation, la communication, la motricité.

Les sportifs licenciés inscrits dans le système compétitif de la FFSA sont classés, après avoir passé des tests en référence aux quatre domaines précités, dans des « classes » homogènes :

- Classe AB ; Classe BC ; Classe CD

## D. Titres nationaux

Le titre de Champion de France sera décerné dans les différentes classes, uniquement pour les épreuves ouvertes lors de ce championnat :

- Epreuves individuelles
- Epreuves par équipe

## Réclamation

Lors d'un championnat de France, en cas de contestation sur les résultats ou le déroulement d'une épreuve, la contestation devra être formulée obligatoirement par écrit, accompagnée d'un dépôt de garantie de 50 € à l'ordre de la FFSA.

Cette réclamation devra être déposée auprès qui convoquera aussitôt la commission d'appel.



## ARTICLE 3 : REGLEMENT DES EPREUVES

### A. Epreuves individuelles

#### 1. Le tir cadence rapide – Epreuve individuelle AB BC CD

C'est une épreuve individuelle qui consiste à toucher le plus grand nombre de plots possibles en course continue pendant un temps donné

AB Distance de tir : 7m ; Zone d'impact : 2m ; Durée 1 minute

BC Distance de tir : 8m ; Zone d'impact : 2m ; Durée 2 minutes

1 point par boule tombant dans la zone d'impact sans toucher aucun plot

3 lorsqu'1 ou 2 plots sont touchés réglementairement (avec impact dans la zone)

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

---



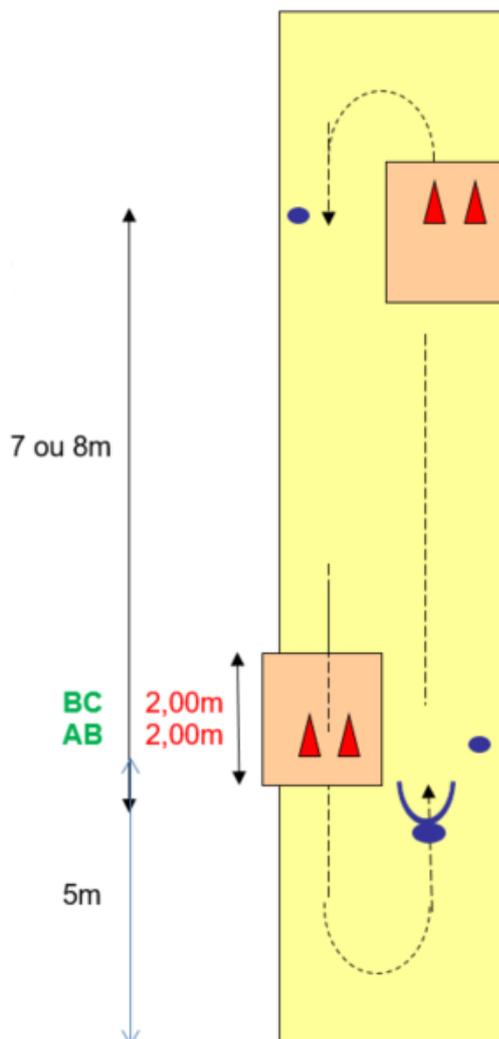
---



---



---



## Classe CD

Epreuve individuelle qui consiste à toucher le plus grand nombre de boules possibles en course continue pendant un temps donné

**CD** Distance de tir : **10m (masculin) ; 9m (féminines)**

Zone d'impact : alvéole tapis ;

Durée 3 minutes

1 point par boule tombant sur le tapis (sans toucher la cible)

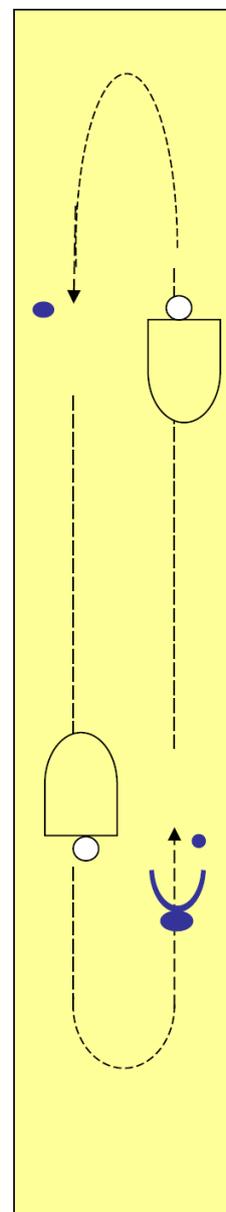
3 points par boule tombant dans l'alvéole (sans toucher la cible)

5 points si la boule est touchée règlementairement

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

9 ou 10m

5m



## 2. Le Tradipoint – Epreuve individuelle AB BC CD

2 boules par joueur. La partie se joue en aller-retour en 8 mènes (4 aller-retour).

Le jet du but lance la mène, après tirage au sort.

Les jets suivants sont effectués par le vainqueur de la mène précédente. Si égalité à une mène, c'est le joueur ayant lancé le but sur la mène précédente qui relance le but.

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.

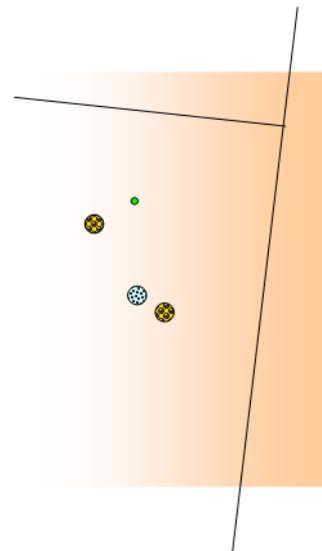
Le lancer du but est effectué par le joueur qui marque le plus grand nombre de points durant la mène précédemment jouée. Il a 2 lancers pour placer son but dans l'aire de jeu.

Le joueur A pointe sa boule pour venir le plus près du but. Le joueur B pointe pour reprendre le point de A.

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.

(Si équidistance entre 2 boules : 2 points chacun) Seules 2 boules sont prises en compte)

Le joueur gagnant est celui qui possède le plus de points à l'issue des 8 mènes.



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

A-B

2m	4m	7m	4m	2m
----	----	----	----	----

B-C

2m	4m	9m	4m	2m
----	----	----	----	----

C-D

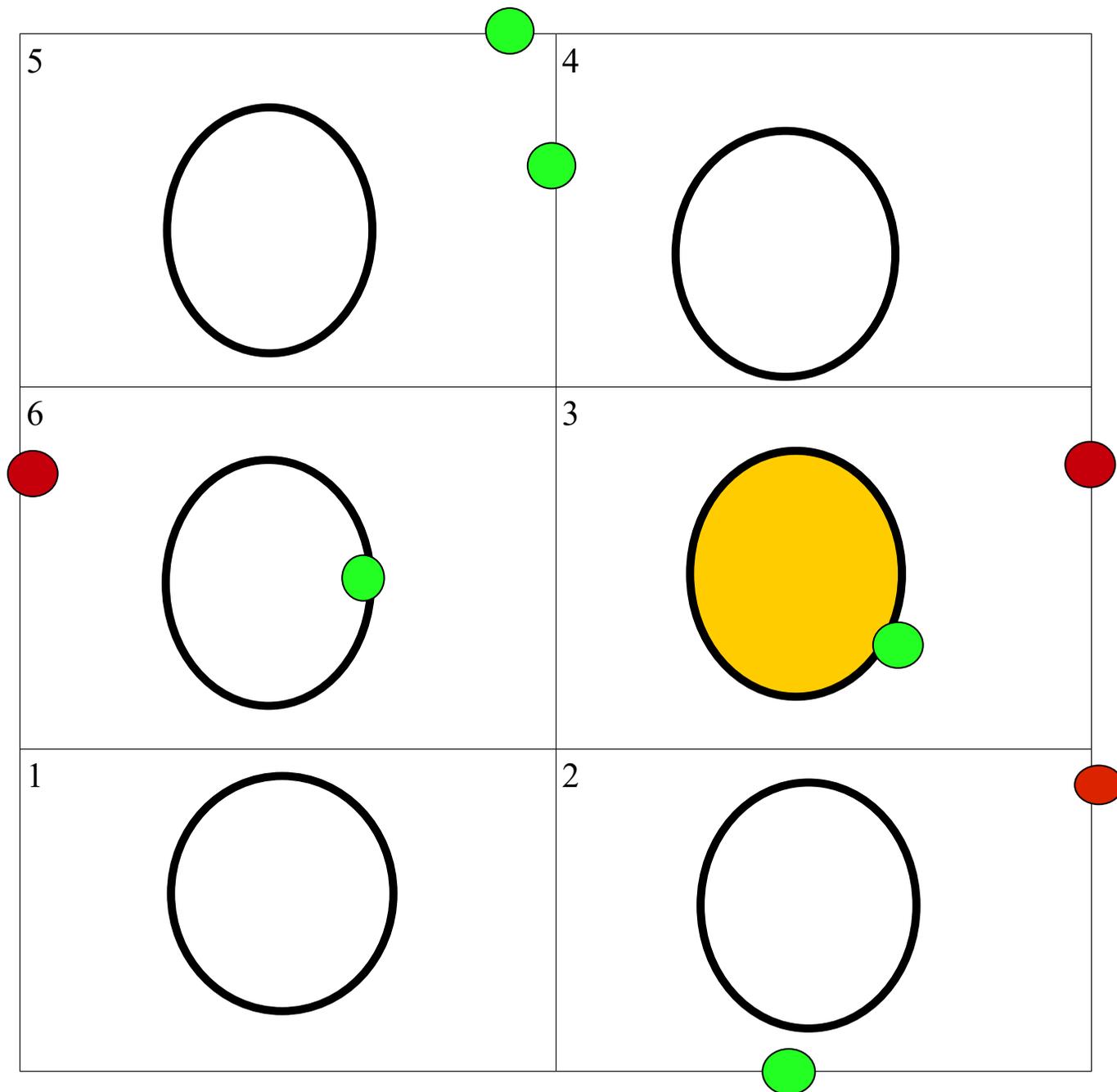
2m	4m	11m	4m	2m
----	----	-----	----	----

## B. Epreuves par équipes

### 1. Course poursuite par équipes : ABC (joueurs AB & BC) & BCD (joueurs BC & CD)

ABC : Distance pied de jeu : 7m - case de 1,50m - cercle de diamètre 0,80m

BCD : Distance pied de jeu : 11m - case de 1,00m - cercle de diamètre 0,60m « Excellence »



Chaque joueur joue 10 boules pour une évolution de la case 1 à la case 6 (en poursuivant la rotation si réussite).

Chaque joueur joue 2 boules consécutivement.

boule dans le carré : 1 point et évolution de 1 cible

boule dans le cercle : 2 points et évolution de 1 cible

Boule valable si immobilisée sur les lignes horizontales, ou touchant la ligne du cercle.

Les boules immobilisées sur les lignes latérales (gauche ou droite) du terrain de jeu sont non valables.

Par contre les boules immobilisées sur les lignes horizontales de début de zone et de fin de zones de jeu sont valables.

### Course poursuite par équipes :

ABC

BCD

[0 – 1 – 2 points par boule]

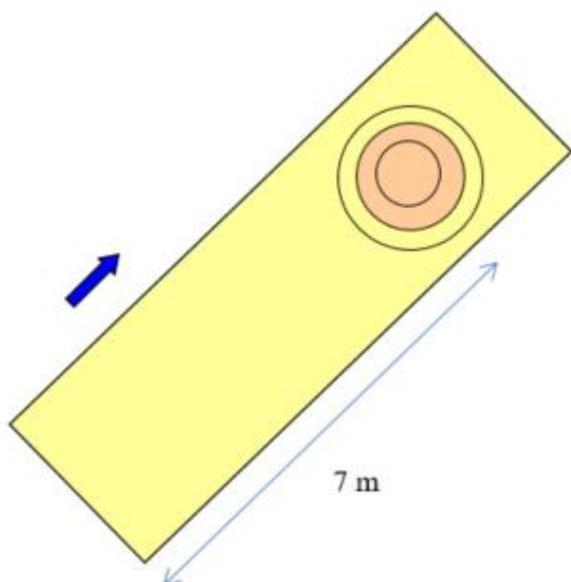
	Joueur A1	Joueur B1	Joueur C1	Joueur D1	Joueur A2	Joueur B2	Joueur C2	Joueur D2
Boule 1								
Boule 2								
Boule 3								
Boule 4								
Boule 5								
Boule 6								
Boule 7								
Boule 8								
Boule 9								
Boule 10								
Total Joueur								
TOTAL EQUIPE								

## 2. Point sur Cible / Multi-cercles ABC

Distance : 7 m à partir du centre du cercle.

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

10 boules par joueur



**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 compte leurs points et on additionne les quatre scores pour obtenir le total de l'équipe.

Les boules touchant un cercle de limitation, comptent les points de la zone supérieure.

[0 – 1 – 2 – 3 points par boule]

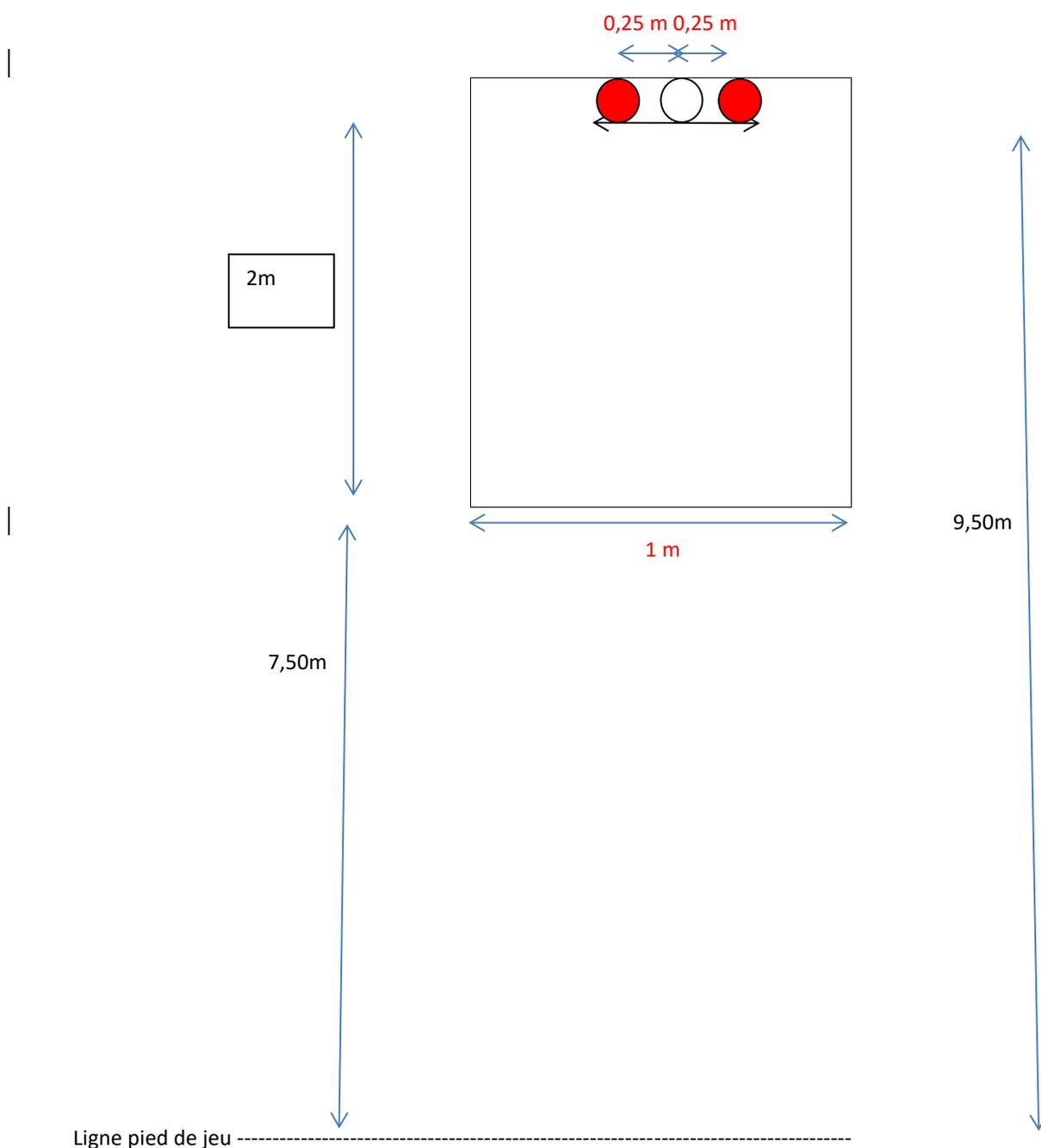
	Joueur A1	Joueur B1	Joueur C1	Joueur D1	Joueur A2	Joueur B2	Joueur C2	Joueur D2
Boule 1								
Boule 2								
Boule 3								
Boule 4								
Boule 5								
Boule 6								
Boule 7								
Boule 8								
Boule 9								
Boule 10								
Total Joueur								
TOTAL EQUIPE								

### 3. Tir de précision ABC

Distance 9,50m Zone d'impact : 2m. Possibilité pour les féminines d'une distance de 8,50m. La zone d'impact restant de 2m.

Boule cible  et boules obstacles  sur une même ligne  
 Distance  entre axes des  boules obstacles/axe boule blanche cible = 0,50m

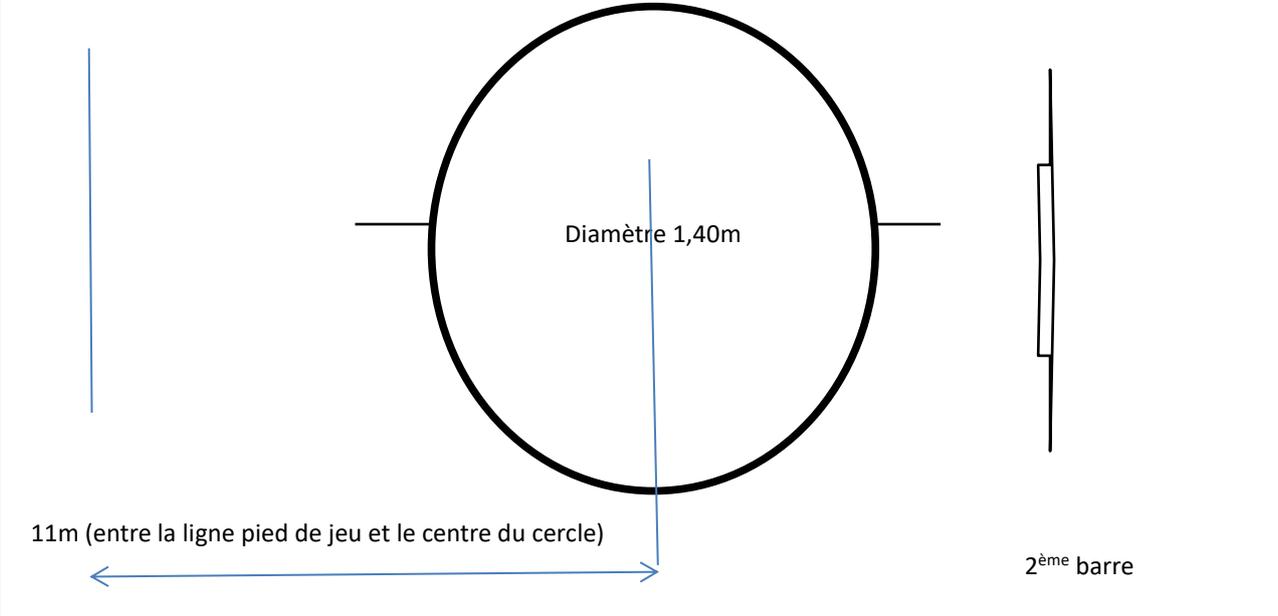
Chaque joueur joue 10 boules  
 Boule cible touchée seule : 5 points  
 Boule cible + boule obstacle touchées : 3 points  
 Boule obstacle touchée : 3 points  
 Boule tombant dans la zone d'impact sans toucher de boule : 1 point



[0 – 1 – 3 – 5 points]

	Joueur A1	Joueur B1	Joueur C1	Joueur D1	Joueur A2	Joueur B2	Joueur C2	Joueur D2
Boule 1								
Boule 2								
Boule 3								
Boule 4								
Boule 5								
Boule 6								
Boule 7								
Boule 8								
Boule 9								
Boule 10								
Total Joueur								
TOTAL EQUIPE								

#### 4. Point de précision BCD

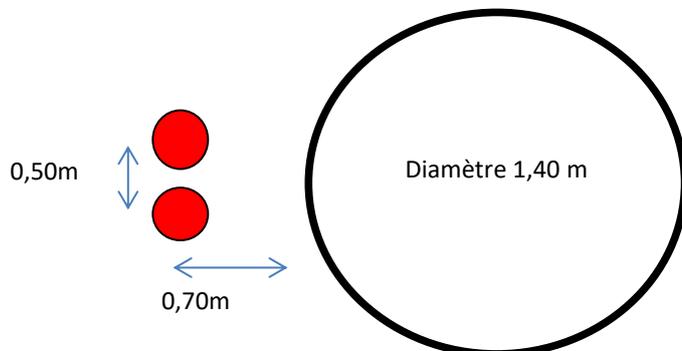
<p><b>CIBLE 1</b> : Lancer de 3 boules Centre de la cible à 11m de la ligne de pied de jeu la cible est située dans l'axe central de l'aire de jeu</p>	<p>2 points par boules réussies</p>
 <p style="text-align: center;">Diamètre 1,40m</p> <p>11m (entre la ligne pied de jeu et le centre du cercle)</p> <p style="text-align: right;">2<sup>ème</sup> barre</p>	
<p><b>CIBLE 2</b> : Lancer de 3 boules La boule touchant la boule obstacle est non valable</p>	<p>4 points par boules réussies</p>
 <p style="text-align: center;">Diamètre 1,40m</p> <p style="text-align: center;">Boule obstacle</p> <p style="text-align: center;">0,70m</p> <p>L'axe boule obstacle est située à 0,70m du pourtour du cercle Diamètre 95mm</p>	

**CIBLE 3** : Lancer de 3 boules

6 points par boules réussies

La boule touchant la boule obstacle est non valable

Les boules obstacle sont situées à 0,70m du pourtour du cercle et sont séparées de 0,50m (axe à axe)



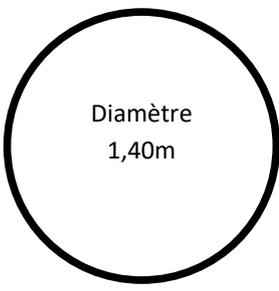
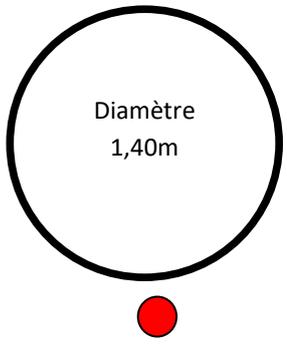
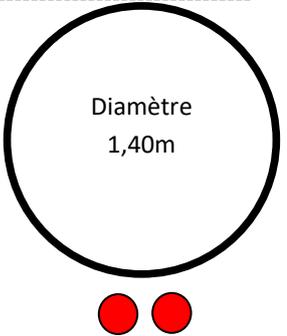
---

LE PLACEMENT DU JOUEUR SERA LIBRE POUR LES 5 LANCERS PAR CIBLE.

IL FAUDRA CEPENDANT RESPECTER LA LIGNE PIED DE JEU.

LE PIED D'APPUI DOIT SE SITUER DERRIERE LA LIGNE PIED DE JEU ;

**Tableau de marque POINT DE PRECISION BCD**

	Joueur A			Joueur B		
Cible 1	0	2		0	2	 <p>Diamètre 1,40m</p>
3 boules			1			
			2			
			3			
TOTAL			T			
Cible 2	0	4		0	4	 <p>Diamètre 1,40m</p>
3 boules			1			
			2			
			3			
TOTAL			T			
Cible 3	0	6		0	6	 <p>Diamètre 1,40m</p>
3 boules			1			
			2			
			3			
TOTAL			T			

## 5. Tir de précision BCD

Chaque joueur tire 9 boules

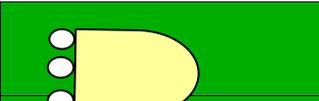
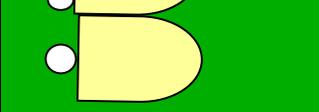
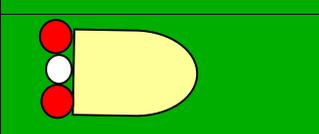
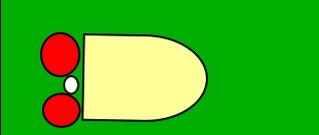
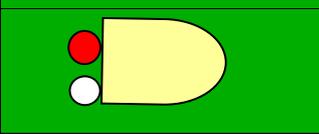
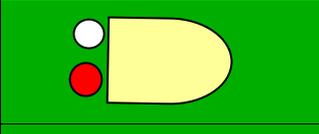
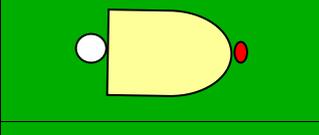
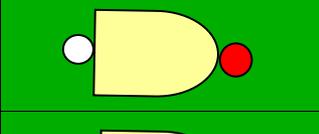
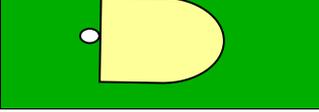
Boule tirée tombant sur le tapis (vert) = 1 point

Boule tombant dans l'alvéole – sans toucher de cible = 2 points

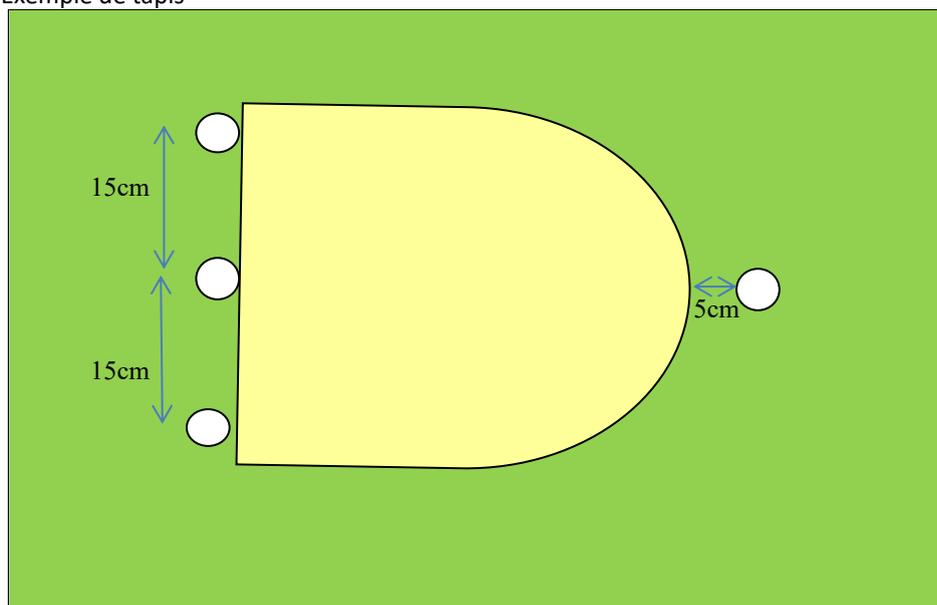
Boule tombant dans l'alvéole – en touchant 2 boules = 3 points

Boule tombant dans l'alvéole – en touchant la boule cible = 5 points

0 1 3 5

Cible 1	Cible 10 m (9m pour les féminines)					
Cible 2						
Cible 3						
Cible 4	Cible = but (diamètre 3 cm)					
Cible 5						
Cible 6						
Cible 7	But obstacle de 3cm					
Cible 8	Boule obstacle					
Cible 9	Cible but de 3cm					

Exemple de tapis



### TIR DE PRECISION BCD

[Noter pour chaque boule : 0pt – 1pt – 2 pts – 3 pts – 5pts]

	Joueur A1	Joueur B1	Joueur C1	Joueur D1	Joueur A2	Joueur B2	Joueur C2	Joueur D2
Boule 1								
Boule 2								
Boule 3								
Boule 4								
Boule 5								
Boule 6								
Boule 7								
Boule 8								
Boule 9								
Total Joueur								
TOTAL EQUIPE								

## ARTICLE 4 : ORGANISATION DES COMPETITIONS

### A. Rencontre Sport Boules découverte ou loisirs

L'organisation est laissée à la liberté des instances compétentes locales.

### B. Championnat départemental de zone et/ou régional

Application du présent règlement sportif sport Boules FFSA, en respectant les épreuves référencées.

Compétitions par équipes et compétitions individuelles peuvent être réalisées séparément ou lors d'une même compétition.

Si certains joueurs ne disposent pas de capacités physiques suffisantes pour jouer aux distances indiquées, il peut être proposé un **niveau 2** avec des distances réduites, afin de favoriser la mise en situation de réussite minimum de nos joueurs.

### C. Championnats de France

« La participation d'un sportif à une compétition qualificative de référence (championnat départemental et/ou de zone et/ou régional et/ou inter régional) est un préalable à la participation à un championnat de France ». (Cf. Règlements Sportifs Généraux FFSA).

Des dérogations pourront être accordées sur demande des associations, par le référent championnat de France de la Commission Sportive Nationale Sport Boules FFSA, si les conditions ci-dessus n'ont pas pu être remplies.

**Les débutants ne peuvent concourir au championnat de France, au moins 1,5 année de pratique de Sport Boules est requis pour inscription à un championnat de France.**

Toutefois, les participations aux compétitions nationales devraient être le résultat de la sélection des meilleurs sportifs de chaque département ou région pour chaque division.

C'est pourquoi, il serait souhaitable que chaque Comité organise un championnat départemental, de zone ou régional qui servira de passage obligatoire pour la sélection des sportifs participants à une manifestation nationale.

L'organisation se déroule selon les prises de décisions de la Commission Nationale Sportive Nationale FFSA « Sport Boules ».

#### 1. Epreuves par équipes

Chaque épreuve de la compétition se joue en deux matchs

La compétition se fera en opposition directe entre deux formations après tirage au sort (un tirage pour le premier match et un autre pour le second match). Ceux-ci seront effectués lors de la réunion technique.

La compétition collective se déroulera de la manière suivante :

- 4 oppositions par épreuve - oppositions en 1 contre 1
- Chaque joueur rapporte un nombre de points défini tel quel :
- victoire de l'opposition = 3 points ; - défaite = 0 point ;
- Le classement des équipes sera effectué au nombre total de points match des 4 joueurs.
- En cas d'égalité, la totalité des points réalisés (score réalisé lors de l'opposition) obtenus par l'équipe sera prise en compte. L'équipe ayant marqué le plus de points sera alors désignée vainqueur.

## **2. Epreuve d'appui championnat par équipe (à réaliser en cas d'égalité parfaite des points obtenus)**

L'épreuve d'appui se déroule selon l'épreuve de points Multi-cercles. Chaque division évoluera à la distance de points de chacune des divisions sportives concernées.

2 joueurs des équipes concernées pointent une boule pour atteindre la cible. Addition des points réalisés.

Seules les boules arrêtées entièrement à l'intérieur du plus grand cercle sont comptabilisées.

En cas d'arrêt d'une boule sur la ligne commune au cercle 1 et 2, il sera considéré le score du cercle supérieur ; dans ce cas le cercle 2. Il en sera de même si une boule s'immobilise sur la ligne commune au cercle 2 et 3, nous considéreront les points du cercle 3.

En cas d'égalité à l'issue de cette épreuve d'appui, il sera joué une boule par équipe. La boule immobilisée la plus près du but situé au centre de la cible attribuera le gain du match à l'équipe concernée.

## **3. Epreuves individuelles**

### **1) Epreuves de tir**

Tir à cadence rapide. Toutes les épreuves se feront en 2 manches.

L'addition des 2 performances de chaque joueur permettra d'établir un classement.

Les 3 premiers seront alors qualifiés pour une finale.

### **2) Tradipoint**

Toutes les épreuves se feront en 2 manches en 1 contre 1, déterminées après tirage au sort (effectué en réunion technique).

L'addition des 2 performances de chaque joueur permettra d'établir un classement.

Les 4 premiers seront alors qualifiés pour une ½ finale, puis une finale.



La commission nationale sport boules FFSA se réserve le droit d'établir un classement direct suivant le nombre d'inscrits sur l'épreuve.

## **4. Réclamation**

Lors d'un championnat de France, en cas de contestation sur les résultats ou le déroulement d'une épreuve, la contestation devra être formulée obligatoirement par écrit, accompagnée d'un dépôt de garantie de 50 € à l'ordre de la FFSA. Cette réclamation devra être déposée auprès qui convoquera aussitôt la commission de d'appel. Le demandeur, qui sera une personne licenciée à la FFSA, aura la possibilité de présenter au juge arbitre ou à la commission en charge de la compétition toutes les preuves en sa possession afin d'appuyer sa demande. En cas de prise en compte de la réclamation, le dépôt de garantie sera restitué au demandeur. En cas de rejet, le dépôt de garantie sera conservé par la FFSA. Les modalités relatives au dépôt d'une contestation (durée, supports...) peuvent varier et seront déterminées par chaque discipline (commission sportive nationale).

Les réclamations concernant l'éligibilité ou la classification d'un sportif lors d'une compétition nationale sont à adresser à la FFSA par une personne licenciée à la FFSA et accompagnées d'un dépôt de garantie de 100 € à l'ordre de la FFSA. La commission nationale d'éligibilité et de classification statuera sur le bien- fondé de la réclamation. Dans le cas de prise en compte de celle-ci le montant sera restitué au réclamant, dans le cas contraire il sera conservé par la Fédération.

## ARTICLE 5 : ATELIERS DECOUVERTE OU SITUATION

### D'APPRENTISSAGE

Vous trouverez ci-dessous un ensemble non exhaustif d'ateliers ludiques pouvant être utilisé lors de rencontres Sport Boules loisir.

#### ATELIERS DE POINT :

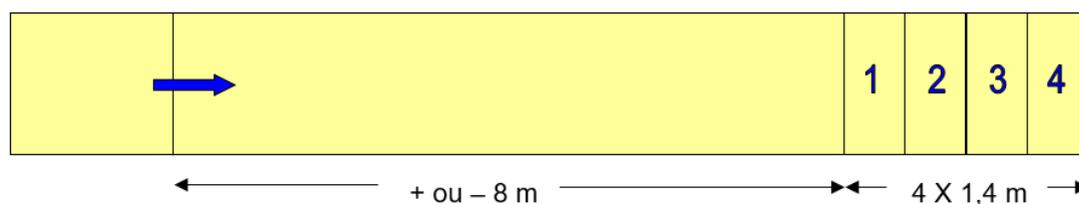
##### Les 4 rivières

Epreuve collective qui consiste à faire le plus grand parcours possible en **20 minutes**.

Chaque joueur pointe une boule à tour de rôle.

Au départ le but se trouve dans la case 1. Quand un des joueurs réussit la case 1, le but passe à la case 2, puis 3 jusqu'à la case 4.

Si l'équipe réussit le parcours avant les 20mn, elle repart de la case 1 et continue jusqu'à la fin du temps.



Chaque case réussie vaut 1 point.

A la fin des 20mn, on comptabilise les points marqués par l'équipe.

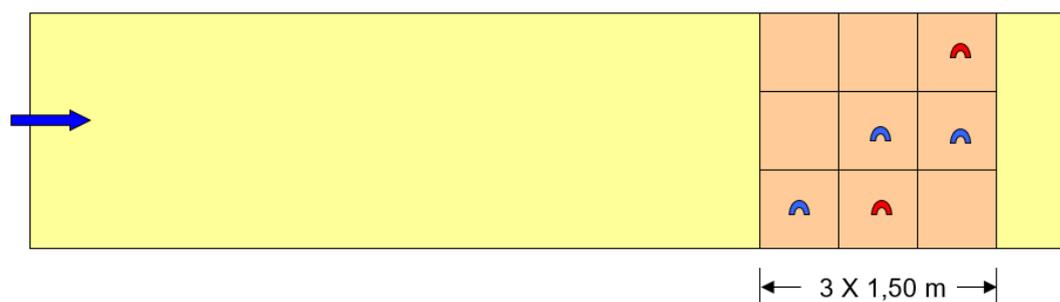
##### Le morpion

C'est une épreuve collective qui consiste à réaliser un maximum de lignes en 20 mn.

Chaque joueur pointe 1 boule à tour de rôle en direction du damier. Si la boule s'arrête dans un des carrés, le joueur place une soucoupe au centre de celui-ci.

Dès qu'une ligne est formée (Horizontale, Verticale ou Diagonale), l'équipe marque 1 point et on enlève les soucoupes du damier.

A la fin des 20 mn, on comptabilise les points marqués par l'équipe.



## ATELIERS DE TIR :

### Le tir sur ligne

C'est une épreuve collective qui consiste à toucher le maximum de boules blanches.

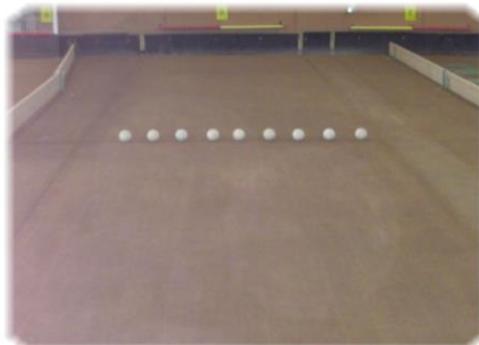
Chaque joueur joue 4 boules à la suite.

Toute boule touchée et sortie de la zone tracée derrière les boules cibles vaut 1 point.

Les boules touchées sont sorties du terrain et les autres sont resserrées au fur et à mesure au centre du terrain.

Si toutes les boules ont été touchées avant les 4 lancers alors on réaménage l'atelier dans son état initial pour que le tireur termine.

Dès que tous les joueurs ont tiré 4 boules, on additionne leurs points pour obtenir le total de l'équipe

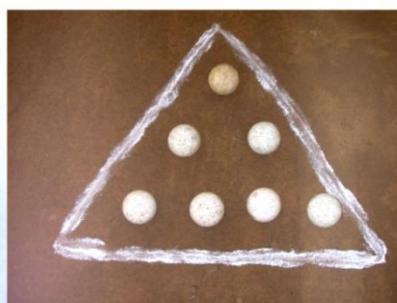


### Le massacre 7 boules

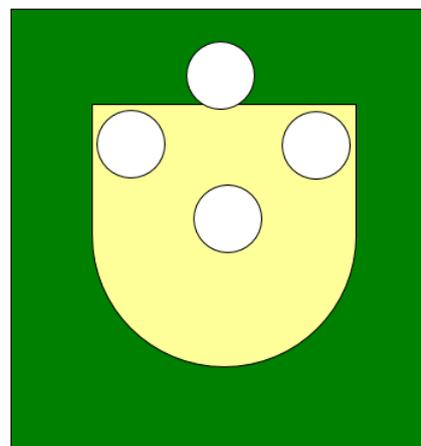
C'est une épreuve collective qui consiste à faire sortir le maximum de boules blanches du triangle.

Chaque joueur tire 4 boules à la suite. Toute boule sortie du triangle rapporte 1 point.

Dès que tous les joueurs ont tiré 4 boules, on additionne leurs points pour obtenir le total de l'équipe.



### Le massacre 4 boules



Chaque joueur tire 6 boules.

2 points par boule touchée réglementairement et sortie du tapis.

### La partie

Le principe du jeu consiste à placer ses boules le plus près possible d'un objectif appelé but. L'adversaire essaie, à son tour, de placer les siennes plus près de ce but ou d'enlever celles qui gênent. On joue alors en simple, ou en double :

**Le simple**  contre  **4 boules** par joueur

**Le double**  contre  **3 boules** par joueur

La partie peut être limitée en temps et/ou en nombre de points à réaliser, selon l'organisation.

## ARTICLE 6 : FICHES DE NOTATION

### 1. Fiche de notation compétition par équipe

#### Catégorie ABC : classes AB-BC

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

Epreuve de point : course poursuite (10 boules par joueur, 1 ou 2 points par boule réussie)

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
Joueur 1											
Joueur 2											
Joueur 3											
Joueur 4											
TOTAL DES 4 PERFORMANCES DE L'EQUIPE											

Epreuve de Point sur cible Multi-cercles (10 boules par joueur, 1, 2 ou 3 points par boule)

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
Joueur 1											
Joueur 2											
Joueur 3											
Joueur 4											
TOTAL DES 4 PERFORMANCES DE L'EQUIPE											

Epreuve de Tir de précision : (10 boules par joueur, 0, 1, 3 ou 5 points par boule)

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
Joueur 1											
Joueur 2											
Joueur 3											
Joueur 4											
TOTAL DES 4 PERFORMANCES DE L'EQUIPE											

**Somme des 3 épreuves : \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_**

## FICHE DE NOTATION COMPETITION PAR EQUIPE

**Catégorie BCD : classes BC-CD**

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

Epreuve de point : course poursuite (10 boules par joueur, 1 ou 2 points par boule réussie)

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
Joueur 1											
Joueur 2											
Joueur 3											
Joueur 4											
TOTAL DES 4 PERFORMANCES DE L'EQUIPE											

Epreuve de Point de Précision (9 boules par joueur, 2, 4 ou 6 points par boule réussie)

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
Joueur 1										
Joueur 2										
Joueur 3										
Joueur 4										
TOTAL DES 4 PERFORMANCES DE L'EQUIPE										

Epreuve de Tir de précision : (9 boules par joueur, 0, 1, 2, 3 ou 5 points par boule)

Boules	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
Joueur 1										
Joueur 2										
Joueur 3										
Joueur 4										
TOTAL DES 4 PERFORMANCES DE L'EQUIPE										

**Somme des 3 épreuves : \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_**



2. Fiche de notation épreuves individuelles

**Classe AB**

**Tir Cadence Rapide (1 minute)**

Nom : .....

Prénom : .....

Association : .....

Catégorie : .....


1 point quand la zone d'impact est atteinte, 3 points lorsque le plot touché réglementairement

**TOTAL : .....**



**Classe AB**

**Tir Cadence Rapide (1 minute)**

Nom : .....

Prénom : .....

Association : .....

Catégorie : .....


1 point quand la zone d'impact est atteinte, 3 points lorsque le plot touché réglementairement

**TOTAL : .....**



## Classe BC

### Tir Cadence Rapide (2 minute)

Nom : .....

Prénom : .....

Association : .....

Catégorie : .....


1 point quand la zone d'impact est atteinte, 3 points lorsque le plot touché règlementairement

**TOTAL : .....**



## Classe BC

### Tir Cadence Rapide (2 minute)

Nom : .....

Prénom : .....

Association : .....

Catégorie : .....


1 point quand la zone d'impact est atteinte, 3 points lorsque le plot touché règlementairement

**TOTAL : .....**

## Classe CD

### Tir Cadence Rapide (3 minute)

Nom : .....

Prénom : .....

Association : .....

Catégorie : .....


1 point quand le tapis est atteint, 3 points quand la boule tombe dans l'alvéole sans toucher la boule, 5 points lorsque la boule est touchée réglementairement

**TOTAL : .....**

## Classe CD

### Tir Cadence Rapide (3 minute)

Nom : .....

Prénom : .....

Association : .....

Catégorie : .....


1 point quand le tapis est atteint, 3 points quand la boule tombe dans l'alvéole sans toucher la boule, 5 points lorsque la boule est touchée réglementairement

**TOTAL : .....**

## Classe AB

### EPREUVE DU TRADIPOINT

	Mène 1	Mène 2	Mène 3	Mène 4	Mène 5	Mène 6	Mène 7	Mène 8	TOTAL
<b>Joueur 1</b>									
<b>Joueur 2</b>									

A l'issue de chaque mène: 2 points pour la boule la plus proche du but - 1 point pour la 2ème boule la plus proche du but



## Classe AB

### EPREUVE DU TRADIPOINT

	Mène 1	Mène 2	Mène 3	Mène 4	Mène 5	Mène 6	Mène 7	Mène 8	TOTAL
<b>Joueur 1</b>									
<b>Joueur 2</b>									

A l'issue de chaque mène: 2 points pour la boule la plus proche du but - 1 point pour la 2ème boule la plus proche du but



## Classe AB

### EPREUVE DU TRADIPOINT

	Mène 1	Mène 2	Mène 3	Mène 4	Mène 5	Mène 6	Mène 7	Mène 8	TOTAL
<b>Joueur 1</b>									
<b>Joueur 2</b>									

A l'issue de chaque mène: 2 points pour la boule la plus proche du but - 1 point pour la 2ème boule la plus proche du but

## Classe BC

### EPREUVE DU TRADIPOINT

	Mène 1	Mène 2	Mène 3	Mène 4	Mène 5	Mène 6	Mène 7	Mène 8	TOTAL
<b>Joueur 1</b>									
<b>Joueur 2</b>									
A l'issue de chaque mène: 2 points pour la boule la plus proche du but - 1 point pour la 2ème boule la plus proche du but									

## Classe BC

### EPREUVE DU TRADIPOINT

	Mène 1	Mène 2	Mène 3	Mène 4	Mène 5	Mène 6	Mène 7	Mène 8	TOTAL
<b>Joueur 1</b>									
<b>Joueur 2</b>									
A l'issue de chaque mène: 2 points pour la boule la plus proche du but - 1 point pour la 2ème boule la plus proche du but									

## Classe BC

### EPREUVE DU TRADIPOINT

	Mène 1	Mène 2	Mène 3	Mène 4	Mène 5	Mène 6	Mène 7	Mène 8	TOTAL
<b>Joueur 1</b>									
<b>Joueur 2</b>									
A l'issue de chaque mène: 2 points pour la boule la plus proche du but - 1 point pour la 2ème boule la plus proche du but									

## Classe CD

### EPREUVE DU TRADIPOINT

	Mène 1	Mène 2	Mène 3	Mène 4	Mène 5	Mène 6	Mène 7	Mène 8	TOTAL
<b>Joueur 1</b>									
<b>Joueur 2</b>									

A l'issue de chaque mène: 2 points pour la boule la plus proche du but - 1 point pour la 2ème boule la plus proche du but

## Classe CD

### EPREUVE DU TRADIPOINT

	Mène 1	Mène 2	Mène 3	Mène 4	Mène 5	Mène 6	Mène 7	Mène 8	TOTAL
<b>Joueur 1</b>									
<b>Joueur 2</b>									

A l'issue de chaque mène: 2 points pour la boule la plus proche du but - 1 point pour la 2ème boule la plus proche du but

## Classe CD

### EPREUVE DU TRADIPOINT

	Mène 1	Mène 2	Mène 3	Mène 4	Mène 5	Mène 6	Mène 7	Mène 8	TOTAL
<b>Joueur 1</b>									
<b>Joueur 2</b>									

A l'issue de chaque mène: 2 points pour la boule la plus proche du but - 1 point pour la 2ème boule la plus proche du but