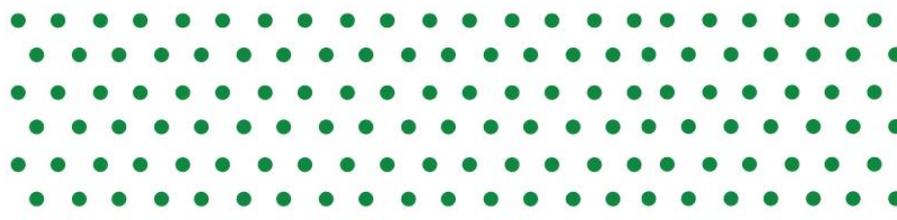




# Rassemblements Boul'Enfance

U9 U11



## Table des matières

<b>I. Le règlement général</b> .....	3
<b>II. Le règlement spécifique</b> .....	4
<b>III. Les contenus</b> .....	5
1. Rassemblement n°1 .....	5
2. Rassemblement n°2 .....	8
3. Rassemblement n°3 .....	13
4- Rassemblement n°4 .....	16
4. Rassemblement n°5 .....	19
<b>IV. Les feuilles de matchs</b> .....	24
1. Rassemblement n°1 .....	24
2. Rassemblement n°2 .....	25
3. Rassemblement n°3 .....	26
4. Rassemblement n°4 .....	27
5. Rassemblement n°5 .....	28



## I. Le règlement général

- Les rassemblements Loire Boul' Enfance sont dédiés aux catégories U9 & U11.
- Le championnat comporte 5 rassemblements.
- Le championnat Loire Boul' Enfance est une compétition par équipe (école de Boule). Chaque joueur cumule des points pour son école de boule.
- Afin de figurer dans le classement, chaque école de Boule devra être représenté à au moins 3 rassemblements.
- Chaque rassemblement inclus 3 ateliers de point et /ou de tir.
- Chaque atelier est découpé en 2 temps :
  - Un temps de comptage de point individuel : ajout des 8 performances (20').
  - Un temps de comptage de point collectivement par équipe : sur chaque exercice deux équipes vont se confronter, l'équipe gagnante verra ses membres marquer 5 points supplémentaires sur leur score personnel (10').
- Chaque participant aura pour objectif de comptabiliser un maximum de point à la fin de chaque rassemblement. Ces points seront ajoutés aux points des autres membres de l'école de boule. Par la suite, une moyenne de point sera réalisée. C'est cette moyenne qui sera retenue pour l'école de boule.
- Les classements finaux sont obtenus en additionnant les 3 meilleures moyennes aux rassemblements.
- En cas d'égalité, il sera pris en compte la meilleure performance réalisée lors des 5 rassemblements. En cas de nouvelle égalité il sera regardé le nombre total de présence aux rassemblements (l'école de boule qui en a fait le mieux passera devant au classement et sera récompensé pour son assiduité).
- L'école de boule championne se verra récompensé lors de l'ultime rassemblement ainsi que tous les participants.
- Le joueur U9 et le joueur U11 ayant réalisé la meilleure moyenne aura également une récompense complémentaire.

Même s'il y a une école de boule vainqueur, nous tenons à vous rappeler que ce championnat est strictement amical et qu'il est créé dans le but de faire jouer les jeunes boulistes.

L'intervention des moniteurs sur les terrains est autorisée dans la limite du raisonnable (la présence de parents est interdite). **Le but étant de laisser jouer les enfants**, le moniteur intervient que en cas de litige et pour apporter quelques conseils.

Je compte donc sur votre sportivité pour que ces rassemblements se déroulent de la meilleure des façons et que les dates et horaires soient respectés.



## II. Le règlement spécifique

- Les distances sont adaptées à chaque catégorie (3m – 8.5m pour les U9, 3.5m – 9.5m pour les U11). Les distances peuvent être ajustées suivant les capacités de l'enfant.
- Au signal de départ, le premier joueur lance sa boule en direction de la cible. Cette boule est une boule d'essai. Le joueur a le droit de la comptabiliser ou alors de recommencer son lancé.
- Chaque joueur aura 8 lancers à effectuer (les joueurs effectueront un lancé chacun leur tour puis retourneront dans la file d'attente).
- La boule jouée par chaque joueur, bonne ou pas, est retirée du cadre par celui-ci.
- 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.
- La boule tirée est jugée bonne si elle touche directement la cible ou si elle tombe préalablement dans l'alvéole.



### III. Les contenus

#### 1. Rassemblement n°1

#### **Exercice n°1 : POINT : Le Memory avec plan**



#### **Organisation :**

- ✓ Un damier de 12 cases est tracé au sol.
- ✓ Longueur d'une case = 1m (première case 1m devant la ligne de pied de jeu), largeur d'une case = largeur du terrain divisée par 3).
- ✓ 12 cartes sont réparties dans les 12 cases (6 lots de 2 cartes identiques).
- ✓ Un plan est fourni sur chaque terrain avec l'emplacement des cartes.

#### **Comptage des points individuels (20') :**

- Objectif : Marquer ses 8 boules dans 8 cases différentes et composer des paires.
- Comptage des points : le joueur doit trouver le plus de paire en 8 lancés. 1 point s'il réussit à pointer dans une des cases, 3 points s'il réussit à composer une paire lors d'un autre lancé.
- Exemple : David pointe sa 1<sup>ère</sup> boule dans la case « porte boules ». Il retourne face visible la carte (il marque 1 point). David doit pointer sa 2<sup>ème</sup> boule dans la 2<sup>ème</sup> case « porte boules ». S'il réussit il marque 3 points et passe à une autre image. S'il échoue en marquant dans une autre case, il marque 1 point mais laisse tout de même sa nouvelle carte retournée. S'il échoue en pointant en dehors des 12 cases, il ne marque pas de point et continue avec la ou les carte(s) initiale(s).

#### **Comptage des points par équipe (10') :**

- ⊗ Objectif : Pointer dans les 2 cases de cartes identiques afin de rassembler les paires.
- ⊗ Qui gagne : l'équipe qui a trouvé le plus de pair en 10' (si les 6 pairs sont retournés en moins de 10', recommencer le jeu).
- ⊗ Exemple : David pointe sa 1<sup>ère</sup> boule dans la case « porte boules ». Il retourne face visible la carte. Son coéquipier, Enzo, doit pointer sa 2<sup>ème</sup> boule dans la 2<sup>ème</sup> case « porte boules ». S'il réussit ils passent à une autre image. S'il échoue en pointant dans une autre case, il laisse la carte retournée pour optimiser leurs chances lors du prochain lancé. S'il échoue en pointant en dehors des 12 cases, c'est au 3<sup>ème</sup> joueur, Livia, d'essayer de composer une paire.



## Exercice n°2 POINT Le Tir à la corde



### Organisation :

- ✓ 7 cases sont tracées au milieu du terrain dans la zone des 12.50m.
- ✓ 1 case = 1m par 1m.
- ✓ Les lignes de lancées sont tracées aux 2 extrémités des terrains.
- ✓ 1 but dans la première case pour chaque joueur / équipe.

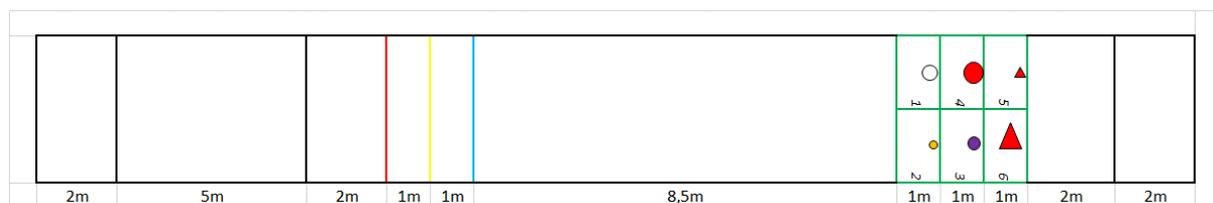
### Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : Marquer ses 8 boules dans 7 cases différentes (+1 au choix = bonus).
- Comptage des points : le joueur doit pointer dans la case 1 (la plus proche de lui) puis progressivement dans les 6 autres cases. Pour le dernier lancé, il a le choix de sa case.
- 3 points s'il réussit, 2 points si sa boule s'arrête dans la case voisine (celle qui colle la case), 1 point s'il pointe dans une autre case.
- Exemple : David doit pointer sa boule dans la case 3 : s'il réussit = 3 points, s'il pointe dans la case 2 = 2 points, s'il pointe dans la case 5 = 1 point.

### Comptage des points par équipe (10') :

- ☞ Objectif : Déplacer son but dans la case 7 (les 2 buts sont, au début, dans la quatrième case).
- ☞ Qui gagne : l'équipe qui réussit à mettre son but dans la case 7 en 10' (si le jeu est fini en moins de 10' recommencer le jeu, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui est le plus proche de la case 7).
- ☞ Exemple : David pointe sa 1<sup>ère</sup> boule dans la case 4 (où se trouve les buts) : il peut déplacer son but dans la case 5. Ensuite son coéquipier, Enzo, doit pointer dans la case 5 pour mettre son but dans la case 6 et le but adverse dans la case 7. Les buts ne peuvent pas être dans la même case (ils se poussent).

### Exercice n°3 **TIR** Vide ta case



#### **Organisation :**

- ✓ 6 cases sont tracées à partir de la ligne de pied de jeu.
- ✓ Longueur d'une case = 1m, largeur d'une case = largeur du terrain divisée par 2.
- ✓ 6 cibles : 1 grand cône, 1 petit cône, 1 boule blanche, 1 boule résine, 1 ballon, 1 but. Les cibles sont placées au fond de la case.

#### **Comptage des points individuels (20') :**

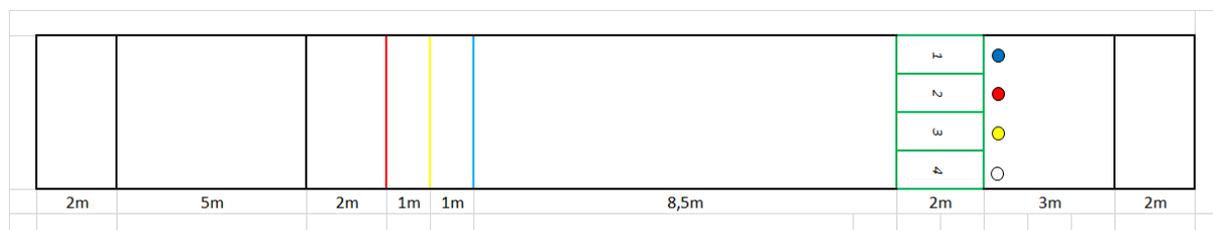
- Objectif : tirer ses 8 boules sur 6 cibles différentes (+2 au choix = bonus).
- Comptage des points : le joueur doit tirer sur la cible 1 puis progressivement sur les 6 autres cibles. Pour les deux derniers lancers, il a le choix de la cible.
- 3 points s'il réussit à taper la cible, 2 points s'il tombe dans la case de l'objet tiré, 1 point s'il tombe dans une case voisine ou touche un objet voisin (case voisine = case avec un côté en commun).
- Exemple : David doit tirer sur la cible 1 : si la boule tombe dans la case et touche la boule blanche, il marquera 3 points.
- Si la boule tombe dans la case mais ne touche pas la boule blanche, il marquera 2 points.
- Si la boule tombe dans la case voisine à la 1 ou touche l'objet de cette case (case 2 ou 4), il marquera 1 point.
- Si la boule tombe en dehors du cadre tracé ou touche un autre objet il ne marquera pas de point.

#### **Comptage des points par équipe (10') :**

- ☞ Objectif : Taper toutes les cibles.
- ☞ Qui gagne : l'équipe qui réussit à taper toutes les cibles en 10' (si le jeu est fini en moins de 10' recommencer le jeu, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui aura tapé le plus de cibles).
- ☞ Exemple : David tir sa boule sur une cible (la boule blanche), sa boule tombe dans la case et touche la boule blanche et le ballon. Il enlève donc la boule blanche mais remet le ballon en place (1 boule lancée = 1 cible).

## 2. Rassemblement n°2

### Exercice n°1 POINT Le Mastermind



#### Organisation :

- ✓ 4 carrés sont tracés dans le cadre de jeu.
- ✓ Longueur d'une case = 2m, largeur d'une case = largeur du terrain divisée par 4.
- ✓ 4 coupelles de couleurs différentes.
- ✓ L'animateur doit définir une couleur pour chaque case (pas le même code pour les deux terrains).

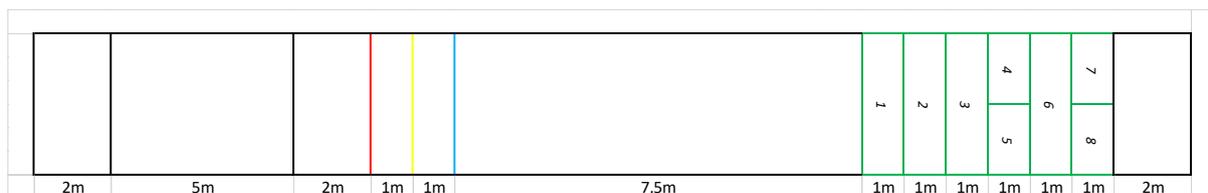
#### Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : marquer 2 boules par cases de suite (suivant un ordre prédéfini 1,2,3,4).
- Comptage des points : le joueur doit pointer dans la case 1 (2 fois par case à la suite) puis progressivement dans les 3 autres cases.
- 3 points s'il réussit à pointer dans la bonne case, 2 points s'il pointe dans une case voisine (case 2), 1 point s'il pointe dans une autre case.
- Exemple : David doit pointer dans la case 1 : si la boule arrive dans la case 1, il marquera 3 points. Si la boule arrive dans la case 2, il marquera 2 points. Si la boule arrive dans la case 3 ou 4, il marquera 1 point. Si la boule arrive en dehors des 4 cases, il ne marquera pas de point.

#### Comptage des points par équipe (10') :

- 🌀 Objectif : Trouver le bon code couleur.
- 🌀 Qui gagne : l'équipe qui réussit à trouver le code couleur en 10' (si le jeu est fini en moins de 10' recommencer le jeu avec un nouveau code couleur. Si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui aura trouvé le plus de couleur). Si plusieurs manches sont effectuées, l'équipe gagnante sera celle qui aura gagné le plus de manches.
- 🌀 Exemple : David pointe sa boule dans la case 2, il place une coupelle de couleur. Sa coéquipière, Lisa, pointe dans la case 4 elle place une autre coupelle de couleur. Une fois les 4 coupelles placées, appeler l'animateur pour qu'il valide ou non le code. Si le code n'est pas validé, l'animateur enlèvera les coupelles qui ne sont pas au bon endroit.

## Exercice n°2 POINT La Marelle



### Organisation :

- ✓ Une marelle est tracée sur le cadre de jeu.
- ✓ Longueur d'une case = 1m, largeur = la largeur du terrain.
- ✓ 1 but par équipe.

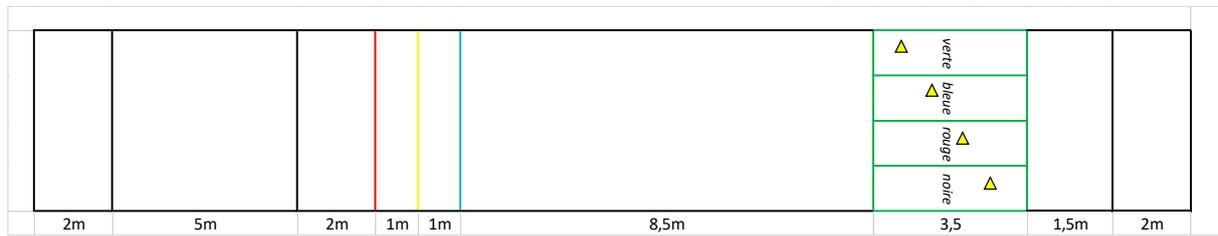
### Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : marquer ses 8 boules dans les 8 cases de la marelle.
- Comptage des points : le joueur doit pointer dans la case 1 puis progressivement dans les 7 autres cases.
- 3 points s'il réussit à pointer dans la bonne case, 2 points s'il pointe dans la case voisine (celle qui colle la case visée), 1 point s'il pointe dans une autre case.
- Exemple : David doit pointer dans la case 1 de la marelle : si la boule arrive dans la case 1 il marquera 3 points. Si la boule arrive dans la case 2, il marquera 2 points. Si la boule arrive dans une autre case que la 1 ou la 2, il marquera 1 point. Si la boule arrive en dehors de la marelle, il ne marquera pas de point.

### Comptage des points par équipe (10') :

- ☞ Objectif : Terminer la marelle (monté descente : 1 à 8 puis 8 à 1).
- ☞ Qui gagne : l'équipe qui réussit à finir la marelle en 10' (si le jeu est fini en moins de 10' recommencer le jeu, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui aura le plus avancé sur la marelle).
- ☞ Exemple : David pointe sa boule dans la case 1 de la marelle : s'il valide la case, il déplace le but à la case 2 de la marelle, sinon l'équipe pointe dans la case 1 jusqu'à qu'elle réussisse à valider la case (départ et arrivée à la case 1 : montée - descente).

## Exercice n°3 TIR Le Ski Boules



### Organisation :

- ✓ 4 cases sont tracées avec une couleur définie (une verte, une bleue, une rouge, une noire).
- ✓ Longueur d'une case = le cadre de 3.50m, largeur d'une case = la largeur du terrain divisée par 4.
- ✓ 4 cônes de couleurs identiques.
- ✓ Les cônes sont placés à des distances différentes : le 1<sup>er</sup> cône est placé à 70 cm de la ligne de pied de jeu puis un cône tous les 70 cm.
- ✓ Des questions sur le sport boules sont à votre disposition (ce ne sont que des propositions) suivant un code couleur (une verte – question facile, une bleue – question moyenne, une rouge – question difficile – une noire – question très difficile).

### Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : taper 8 cônes (2 par cases) et répondre aux questions.
- Comptage des points : le joueur doit tirer dans la case 1 deux fois puis progressivement dans les 3 autres cases.
- 3 points s'il tape le cône correspondant à la bonne case visée, 2 points s'il tombe dans la bonne case sans toucher le cône, 1 point s'il tombe dans une autre case ou tape le cône d'une autre case, 0 point s'il tombe en dehors des cases.
- Le tir sera validé uniquement s'il tombe dans le 70cm.
- Après chaque tir, l'animateur posera aux joueurs une question sur le sport boules. La question correspondra à la couleur où le joueur est tombé. Une bonne réponse permettra au joueur de doubler son score. Une mauvaise réponse n'aura aucun effet sur son score initial.
- Exemple :
  - David doit tirer dans la case verte. Si David tombe dans la case verte sans toucher le cône, il marquera 2 points. Si David tombe dans une autre case ou touche un objet d'une autre case, il marquera 1 point. Si la boule de David tombe avant le 70cm ou qu'il ne touche aucun cône, il ne marquera pas de point.

- Concernant les questions, si David tombe dans la case verte, l'éducateur lui posera une question « verte » de la liste. S'il répond juste cela lui permettra de doubler ses points.

### **Comptage des points par équipe (10') :**

- ☞ Objectif : Tirer sur les cônes et répondre aux questions correspondantes afin de faire un maximum de point.
- ☞ Qui gagne : l'équipe qui réussit à tirer règlementairement tous les cônes en 10' (si le jeu est fini en moins de 10' recommencer le jeu, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui aura tiré le plus de cônes).
- ☞ Même système de point que le comptage des points individuels.
- ☞ Exemple : même exemple que le comptage des points individuels. Les points sont cumulés par équipe.

***Ci jointes, des propositions de questions (vous pouvez poser vos propres questions). Laisser l'enfant répondre avec ses propres mots.***

### **VERTE**

- Comment définirais-tu l'action « POINTER » ? *faire rouler la boule en direction de la cible sans prendre d'élan.*
- Comment définirais-tu l'action « TIRER » ? *lancer la boule en l'air en courant après avoir pris de l'élan.*
- Comment s'appelle le « cochonnet » dans le langage du sport boules ? *Un but.*
- Dans quel lieu pratique – t – on le sport boules ? *Un boulodrome.*
- A quoi sert un arbitre ?

### **BLEUE**

- Comment définirais-tu l'action « TIR SPORTIF » ? *tirer sans s'arrêter en direction des cibles (en effectuant un virage de chaque côté du terrain).*
- Énonce moi les différentes catégories jeunes. *U9, U11, U13, U15, U18.*
- Comment appelle – t – on les rassemblements U9, U11 ? *Rassemblements Boul'Enfance.*
- Énonce moi 2 autres écoles de boule du département. *Pélussin, Montbrison, Chazelles, St Chamond, Panissières.*
- En combien de point se joue une partie « Traditionnel » ? *13 points.*
- Qu'est-ce qu'une boule « perdue » ? *Une boule qui sort du cadre de jeu.*
- Pourquoi marque – t – on les boules ? *Pour connaître l'emplacement des boules au cas ou une boule les déplacent non règlementairement (+ de 50cm).*
- Comment marque – t – on une boule ou un but ? *L'emplacement d'arrêt des boules ou du but est marqué par deux traits à angle droit, tracés à même le sol à partir du pourtour et de l'axe de l'objet.*



## ROUGE

- Comment appelle – t – on les rassemblements Loire U13, U15, U18 ? *Les trophées Loire.*
- A quelle distance est ta ligne de lancée. *U9 – 8.5m, U11 – 9.5m.*
- Qu'est-ce qu'une ligne de perte ? *Ligne à partir de laquelle la boule est perdue.*
- A quoi sert le « cinquante » ? *Le cinquante sert 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.*
- Quand est ce que le tir est jugé « régulier » ? *En sport boules le Tir est jugé régulier quand l'impact de la boule tirée se situe à moins de 0,50m de la cible.*
- *Enonce moi 1 épreuve sportive U15 – U18 – adulte ? Tir progressif, tir en relais, tir de précision, combiné.*
- Qu'est ce qu'une ligne de pied de jeu ? *C'est la ligne que le joueur en action ne doit pas dépasser lorsqu'il lance la boule ou le but. Du côté opposé à celui du joueur en action, c'est la ligne que doit franchir le but pour être valable lors de son lancement.*

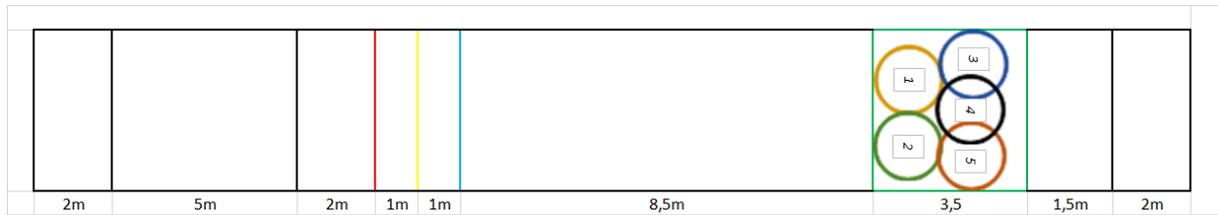
## NOIRE

- Qu'est-ce qu'une « raie de tir » ? *Raie en forme d'arc de cercle tracée à même le sol avec le « cinquante » à 50 cm en avant de l'objet annoncé par le tireur et des objets susceptibles d'être frappés valablement.*
- *Enonce plusieurs bases techniques du « POINT »*
- *Enonce plusieurs bases techniques du « TIR ».*
- *Enonce plusieurs bases techniques du « TIR SPORTIF ».*
- *Quel est le diamètre minimum d'une boule U11 ? 80mm.*
- *Quel est le poids minimum d'une boule U11 ? 500g.*



### 3. Rassemblement n°3

#### **Exercice n°1 POINT Les Anneaux Olympiques**



#### **Organisation :**

- ✓ 5 cercles de 140 cm de diamètre sont tracés dans le cadre de 3.5m (2 devant au-dessus de la ligne de pied de jeu, 3 derrière collés aux 2 autres).

#### **Comptage des points individuels (20') :**

- Objectif : pointer dans les 5 anneaux avec un ordre prédéfini (1,2,3,4,5,) (plus 3 au choix = Bonus).
- Comptage des points : le joueur doit pointer dans la case 1 puis progressivement dans les 4 autres (3 lancés au choix où le joueur devra annoncer l'anneau qu'il vise). 3 points si la boule pointée arrive dans le bon anneau. 1 point si la boule arrive dans un anneau autre que celui visé.
- Exemple : David doit pointer sa boule dans l'anneau numéro 1, s'il y arrive il marquera 3 points. S'il pointe dans un autre anneau que le 1, il marquera 1 point. Si sa boule ne rentre dans aucun anneau, il ne marquera pas de point.

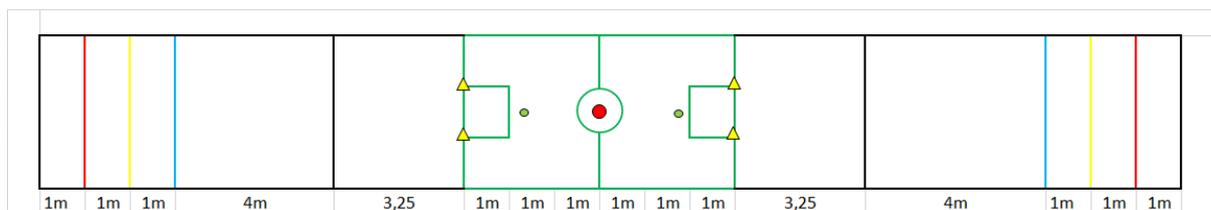
#### **Comptage des points par équipe (10') :**

- ☞ Objectif : valider les 5 anneaux dans un ordre prédéfini en annonçant la bonne couleur de l'anneau (couleur des Anneaux Olympiques).
- ☞ Qui gagne : l'équipe qui réussit à valider tous les anneaux dans l'ordre et en annonçant la bonne couleur de chaque anneau (s'il pointe sa boule dans l'anneau mais annonce la mauvaise couleur, il doit rejouer jusqu'à qu'un joueur annonce la bonne couleur). Si le jeu est fini en moins de 10' recommencer, si le jeu n'est pas terminé en 10', l'équipe qui aura validé le plus d'anneaux aura gagnée).
- ☞ Exemple : David doit pointer dans l'anneaux numéro 1 : s'il réussit il doit annoncer la couleur de l'anneau. S'il annonce la mauvaise couleur ou s'il arrive dans le mauvais anneau, le joueur suivant jouera dans l'anneau 1 jusqu'à validation.

**Bon à savoir :** Les couleurs des anneaux olympiques



## Exercice n°2 POINT Le Footboules



### Organisation :

- ✓ Un terrain de football est tracé au fond du terrain de boule.
- ✓ Largeur = largeur du terrain, Longueur = 3m.
- ✓ 2 équipes en confrontation (dos à dos ou côte à côte).

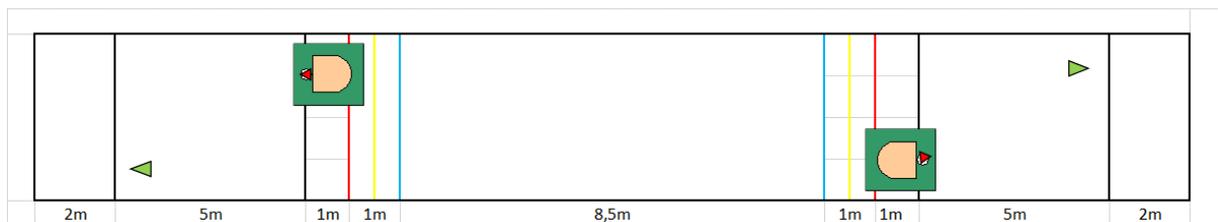
### Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : marquer le maximum de but en 8 lancers.
- Comptage des points : le joueur doit pointer en direction du ballon qui se trouve au centre du terrain de foot. 3 points s'il réussit à pointer et marquer un but, 1 point si la boule touche le ballon.
- Exemple : David pointe sa boule en direction du ballon : sa boule touche le ballon et celui-ci passe dans la cage = il marque 3 points. Si la boule touche le ballon mais ne rentre pas dans la cage = il marque 1 point. Si la boule ne passe pas dans le terrain de football = il marquera aucun point.
- Le ballon revient au centre après chaque boule jouée.

### Comptage des points par équipe (10') :

- 🌀 Objectif : Marquer plus de but que l'équipe adverse.
- 🌀 Qui gagne : l'équipe qui réussit à mettre le plus de but en 10' (si aucun but n'est marqué en 10', l'équipe qui aura le ballon dans son camp aura perdue).
- 🌀 Le ballon est placé au centre du terrain. S'il sort du terrain sur les côtés, il revient au centre. Si le ballon sort à côté de la cage, il revient sur le point de penalty.
- 🌀 Les joueurs jouent chacun leurs tours.
- 🌀 Exemple : David joue dans l'équipe A : il pointe sa boule, rate le ballon = il va récupérer sa boule en courant et la ramène au suivant. Lisa joue dans l'équipe B : elle pointe sa boule touche le ballon et marque un but. L'équipe B mène donc 1 à 0.

## Exercice n°3 **TIR** Le Tir sans Fin



### **Organisation :**

- ✓ 1 tapis de chaque coté du terrain (le trou de l'alvéole est placé à la ligne de pied de jeu).
- ✓ Un cône pour cible.
- ✓ 2 portes boules pour l'épreuve individuelle.

### **Comptage des points individuels (20') :**

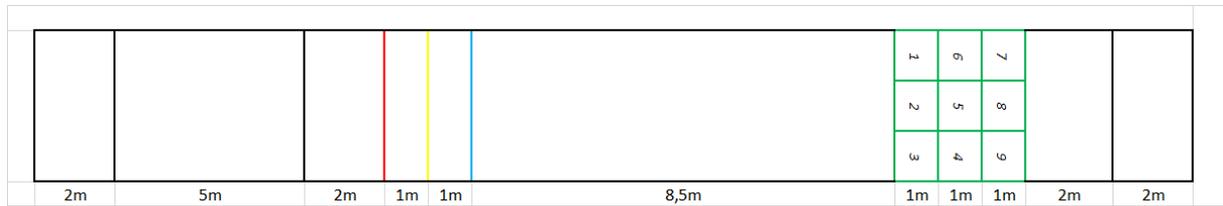
- Objectif : Marquer ses 8 boules de suite au tir.
- Comptage des points : Le joueur doit tirer ses 8 boules d'affilées : 1 point si la boule touche le tapis, 3 points si la boule touche la cible, 0 point si la boule tombe en dehors du tapis même si elle touche l'objet.
- Les autres joueurs sont placés aux portes boules et aux tapis.
- Exemple : David tir ses 8 boules de suite : il marque 1 point s'il touche la tapis, 3 points s'il touche la cible, 0 si sa boule tombe en dehors du tapis.

### **Comptage des points par équipe (10') :**

- 🌀 Objectif : Taper le maximum de cônes en 10'.
- 🌀 Qui gagne : l'équipe qui gagne est celle qui aura réussi à marquer le plus de point en 10'.
- 🌀 1 point si la boule touche le tapis, 3 points si la boule touche la cible, 0 point si la boule tombe en dehors du tapis même si elle touche l'objet.
- 🌀 Exemple : David tir sa boule, remet l'objet en place s'il l'a touché puis passe le relais à Lisa (en face). Elle tir sa boule, remet l'objet et va passer le relais à Jérémy (et ainsi de suite...).

#### 4- Rassemblement n°4

### Exercice n°1 POINT Le juste Score



#### Organisation :

- ✓ 9 cases numérotées de 1 à 9 sont tracées.
- ✓ Longueur d'une case = 1, largeur d'une case = largeur du terrain divisée par 3.

#### Comptage des points individuels (20') :

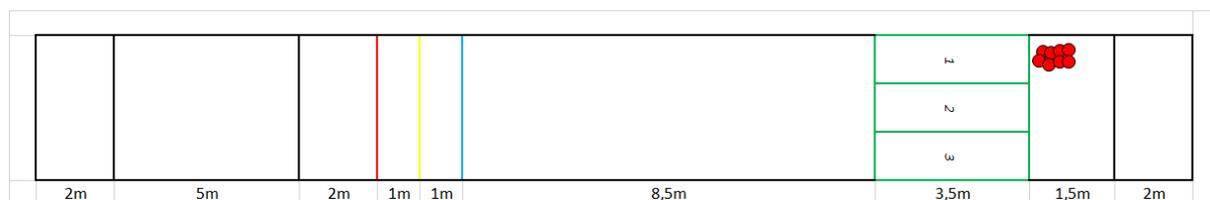
- Objectif : obtenir exactement 24 points en 8 lancers.
- Comptage des points : le joueur doit pointer dans les cases pour obtenir exactement 24 points (le nombre de point correspond à l'addition des numéros des case 1,2,3,4,5,6,7,8 et 9).
- S'il réussit à obtenir 24 points exactement en 8 lancers le joueur marque 24 points. S'il dépasse les 24 points, le joueur reviens au score du lancer précédent. Si le nombre de point obtenu est inférieur à 24 points, le joueur marquera le nombre de point qu'il a obtenu.
- Exemple : David pointe sa boule dans la case 8 puis dans la 9 puis la 4, puis la 1 et la 2. David a donc obtenu exactement 24 points.
- Lisa pointe dans la case 9 puis la case 7, 4, 5. Lisa a obtenu un score de 25 pts. On enlève donc le score du dernier lancé (5) afin de lancer une nouvelle fois. Les boules en trop valent 0 point.

#### Comptage des points par équipe (10') :

- ☞ Objectif : pointer pour obtenir le juste score (88).
- ☞ Qui gagne : l'équipe qui réussit à obtenir exactement 88 en 10' (si le jeu est fini en moins de 10' recommencer le jeu, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui aura le score le plus proche de 88 gagnera).
- ☞ Exemple : L'équipe de David pointe 9 fois dans la case 9 ils ont donc 81 points. Il faut absolument qu'ils pointent dans la case 7 pour obtenir 88. S'ils pointent dans la case 6 puis dans la case 1 cela fonctionne. Cependant, s'ils pointent dans la case 8, il faut rejouer jusqu'à qu'ils obtiennent exactement 88.



## Exercice n°2 POINT Vide tes cases



### Organisation :

- ✓ 3 rivières sont tracées.
- ✓ Longueur : 3.50m, largeur = largeur du terrain divisée par 3.
- ✓ 8 pastilles.

### Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : marquer 3 boules dans la case 1, 2 boules dans la case 2, 3 boules dans la case 3.
- Comptage des points : le joueur doit pointer d'abord 3 fois dans la case 1 pour passer dans la case 2.
- 3 points s'il réussit à pointer dans la bonne case. 1 point s'il pointe dans la deuxième case. 0 point s'il pointe dans la troisième case.
- La première boule doit forcément arriver dans la case 1.
- Exemple : David pointe dans la case 1 souhaitée : il marquera 3 points. Si la boule arrive dans la case 2 = il marquera 1 point. Si la boule arrive dans la case 3 = il marquera 0 point.

### Comptage des points par équipe (10') :

- ☞ Objectif : Déplacer ses pastilles jusqu'à la case 3.
- ☞ Qui gagne : l'équipe qui réussit à mettre ses 8 pastilles dans la case 3 en 10'. Passer les 8 pastilles de la case 1 puis à la case 2 et enfin à la 3 (si le jeu est fini en moins de 10', ramener les pastilles à la case 1. Si le jeu n'est pas terminé, l'équipe qui gagne est celle qui aura déplacé le plus de pastilles dans la case 3).
- ☞ Exemple : David pointe sa boule dans la case 1 = il met une pastille dans la case 1. Ainsi de suite jusqu'à 8 pastilles. Une fois que les 8 pastilles sont dans la case 1, l'équipe doit pointer dans la case 2. Ainsi de suite jusqu'à ce que l'équipe mette 8 pastilles dans la case 3.

### Exercice n°3 TIR Le Pendu



#### Organisation :

- ✓ 8 cibles sont tracées au sol.
- ✓ Longueur = 4 fois 1m, largeur = largeur du terrain divisée par 2.
- ✓ Les lettres sont écrites dans chaque case.
- ✓ 1 cône ou 1 boule au fond de la case.
- ✓ Le mot à trouver est « exercice » (ne pas utiliser le même mot lors de vos entraînements sinon le mot sera changé lors du rassemblement).

#### Comptage des points individuels (20') :

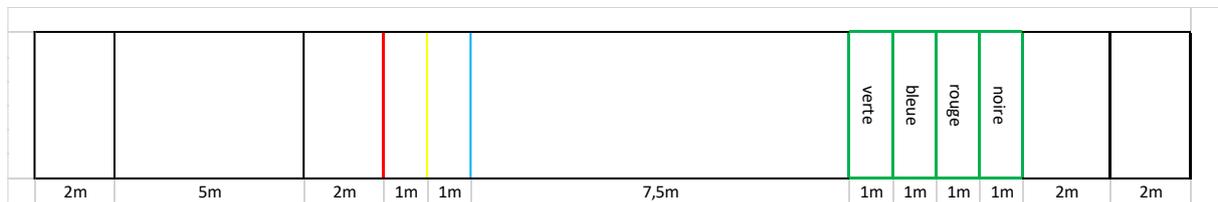
- Objectif : marquer ses 8 boules pour valider les 8 cases dans l'ordre que le joueur aura choisi. Les 8 cases doivent être visées.
- Comptage des points : Le joueur doit tirer dans chaque case (case 1 pour débiter) : il tire sa boule dans la case 1 = il marque 3 points. 1 point si le joueur tire dans une autre case que la case souhaitée. 0 point si le joueur ne tire dans aucune case.
- Le joueur doit annoncer toutes les cases.
- Exemple : David annonce qu'il va tirer dans la case 4 : il lance sa boule qui tombe dans la case 4 = il marque 3 points. Si la boule tombe dans la case 2 alors qu'il avait annoncé la 4 = il marque 1 point. Si la boule tombe dans aucune case il marque 0 point.

#### Comptage des points par équipe (10') :

- 🌀 Objectif : Trouver le mot avant l'équipe adverse.
- 🌀 Qui gagne : l'équipe qui réussit à trouver le mot en 10' (si le mot est trouvé avant la fin des 10' on recommence avec un autre mot. Si le jeu n'est pas terminé, l'équipe qui aura trouvé le plus de lettres aura gagné).
- 🌀 Chaque équipe a le même mot.
- 🌀 Exemple : David tire dans la case 1 où se trouvent les lettres E, B, C : il choisit une lettre, l'éducateur annonce si la lettre est dans le mot et la place. Si la lettre n'y est pas l'éducateur dessine le pendu.

#### 4. Rassemblement n°5

### Exercice n°1 POINT Le Snow Boules



#### Organisation :

- ✓ 4 pistes sont tracées au sol.
- ✓ Longueur d'une case = 1m (première case 1m devant la ligne), largeur d'une case = largeur du terrain).
- ✓ 4 pistes correspondants à 4 couleurs.

#### Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : Pointer 8 boules (2 par rivières) et répondre aux questions.
- Comptage des points : le joueur doit pointer dans la case verte deux fois puis progressivement dans les 3 autres cases.
- 3 points s'il pointe dans la bonne case visée, 1 point s'il pointe dans une autre case.
- Après chaque lancer, l'animateur lui posera une question sur le sport boules. La question correspondra à la couleur où le joueur est tombé (si le joueur visait la case verte, l'éducateur doit lui poser une question verte). Une bonne réponse permettra au joueur de doubler son score. Une mauvaise réponse n'aura aucun effet sur son score initial. Aucune question n'est posée si le joueur n'a pas pointer dans la case souhaitée.
- Exemple :
  - David doit pointer dans la case verte. Si David pointe dans la case verte, il marquera 3 points. Si David s'arrête dans une autre case, il marquera 1 point.
  - Concernant les questions, si David s'arrête dans la case verte, l'animateur lui posera une question « verte » de la liste. S'il répond juste cela lui permettra de doubler ses points.

#### Comptage des points par équipe (10') :

- 🌀 Objectif : Pointer et répondre aux questions correspondantes.
- 🌀 Qui gagne : l'équipe qui réussit à pointer un maximum de fois dans les cases en 10' (si le jeu est fini en moins de 10' recommencer le jeu, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui aura tiré le plus de cônes). Les joueurs visent n'importe quelle case.
- 🌀 Même système de point que le comptage des points individuels.
- 🌀 Exemple : même exemple que le comptage des points individuels. Les points sont cumulés par équipe.



***Ci jointes, des propositions de questions (vous pouvez poser vos propres questions). Laisser l'enfant répondre avec ses propres mots.***

### **VERTE**

- Comment définirais-tu l'action « POINTER » ? *faire rouler la boule en direction de la cible sans prendre d'élan.*
- Comment définirais-tu l'action « TIRER » ? *lancer la boule en l'air en courant après avoir pris de l'élan.*
- Comment s'appelle le « cochonnet » dans le langage du sport boules ? *Un but.*
- Dans quel lieu pratique – t – on le sport boules ? *Un boulodrome.*
- A quoi sert un arbitre ?

### **BLEUE**

- Comment définirais-tu l'action « TIR SPORTIF » ? *tirer sans s'arrêter en direction des cibles (en effectuant un virage de chaque côté du terrain).*
- Énonce moi les différentes catégories jeunes. *U9, U11, U13, U15, U18.*
- Comment appelle – t – on les rassemblements U9, U11 ? *Rassemblements Boul'Enfance.*
- Énonce moi 2 autres écoles de boule du département. *Pélussin, Montbrison, Chazelles, St Chamond, Panissières.*
- En combien de points se joue une partie « Traditionnel » ? *13 points.*
- Qu'est-ce qu'une boule « perdue » ? *Une boule qui sort du cadre de jeu.*
- Pourquoi marque – t – on les boules ? *Pour connaître l'emplacement des boules au cas où une boule les déplace non règlementairement (+ de 50cm).*
- Comment marque – t – on une boule ou un but ? *L'emplacement d'arrêt des boules ou du but est marqué par deux traits à angle droit, tracés à même le sol à partir du pourtour et de l'axe de l'objet.*

### **ROUGE**

- Comment appelle – t – on les rassemblements Loire U13, U15, U18 ? *Les trophées Loire.*
- A quelle distance est ta ligne de lancée. *U9 – 8.5m, U11 – 9.5m.*
- Qu'est-ce qu'une ligne de perte ? *Ligne à partir de laquelle la boule est perdue.*
- A quoi sert le « cinquante » ? *Le cinquante sert 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.*
- Quand est ce que le tir est jugé « régulier » ? *En sport boules le Tir est jugé régulier quand l'impact de la boule tirée se situe à moins de 0,50m de la cible.*
- Énonce moi 1 épreuve sportive U15 – U18 – adulte ? *Tir progressif, tir en relais, tir de précision, combiné.*
- Qu'est ce qu'une ligne de pied de jeu ? *C'est la ligne que le joueur en action ne doit pas dépasser lorsqu'il lance la boule ou le but. Du côté opposé à celui du joueur en action, c'est la ligne que doit franchir le but pour être valable lors de son lancement.*

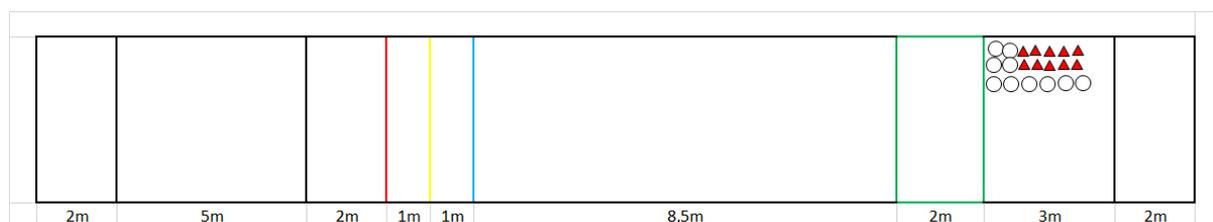


## **NOIRE**

- Qu'est-ce qu'une « raie de tir » ? *Raie en forme d'arc de cercle tracée à même le sol avec le « cinquante » à 50 cm en avant de l'objet annoncé par le tireur et des objets susceptibles d'être frappés valablement.*
- Énonce plusieurs bases techniques du « POINT »
- Énonce plusieurs bases techniques du « TIR ».
- Énonce plusieurs bases techniques du « TIR SPORTIF ».
- Quel est le diamètre minimum d'une boule U11 ? *80mm.*
- Quel est le poids minimum d'une boule U11 ? *500g.*



## Exercice n°2 POINT ET TIR Le Jeu du Massacre



### Organisation :

- ✓ Une case est tracée au sol.
- ✓ Longueur 2m, largeur = largeur du terrain.
- ✓ Un stock de 10 boules et 10 cônes par équipe.

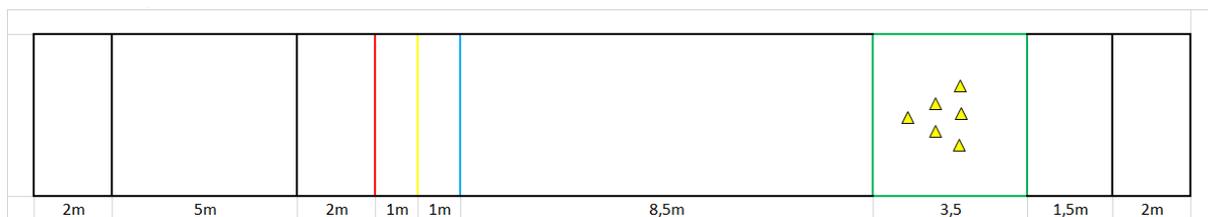
### Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : Marquer ses 4 boules dans le rectangle (au point) et les laisser en place en traçant leurs emplacements. Puis marquer ses 4 boules au tir (validité du tir dans le carré vert).
- Comptage des points : le joueur doit pointer 4 boules dans la zone, puis tirer sur 2 boules et 2 cônes (chaque boules ou cônes doit être visés). 3 points si la boule au point arrive dans la zone. 0 point si la boule n'arrive pas dans la zone. 3 points si la boule au tir est tapée règlementairement. 1 point si la boule tombe dans le rectangle, mais ne touche pas l'objet.
- Exemple : David pointe sa boule : il arrive dans la zone = il marque 3 points. Puis l'éducateur place 4 cibles dans la zone à la place de la boule pointée (il décide où placer l'objet si le joueur n'a pas mis les 4 boules). David tir sa première boule sur la cible 1, sa boule tombe dans la zone mais ne touche pas l'objet = il marque = 1 point. Les 4 objets doivent être visés (1 chance par objet).

### Comptage des points par équipe (10') :

- ☞ Objectif : Réussir à faire rentrer toutes les boules au point puis de les taper.
- ☞ Qui gagne : l'équipe qui gagne est celle qui aura réussi à mettre 20 boules au point et à taper 10 boules et 10 cônes en 10' (si le jeu est fini avant la fin des 10' recommencer. Si le jeu n'est pas fini, l'équipe comptant le plus de boules réussis aura gagné).
- ☞ On ne peut pas tirer tant que les 20 boules au point ne sont pas mises.
- ☞ Pour que le tir soit validé, il faut que la boule tombe dans le carré vert si la boule fait sortir 2 objets du carré vert : les deux comptent.
- ☞ Il faut que l'objet sorte entièrement de la zone (s'il l'objet n'est pas sorti de la zone après un tir, il est remis en place à l'endroit où il est tombé ou arrêté).

### Exercice n°3 **TIR** le Bowling



#### **Organisation :**

- ✓ 6 cônes disposés en triangle (3 derrière, 2 au milieu, 1 devant)
- ✓ Le premier est placé à 50cm de la ligne de pied de jeu au centre du terrain. Les deux du milieu sont placés 50cm derrière le premier. Les trois derniers sont placés 50cm derrière les deux du milieu.

#### **Comptage des points individuels (20') :**

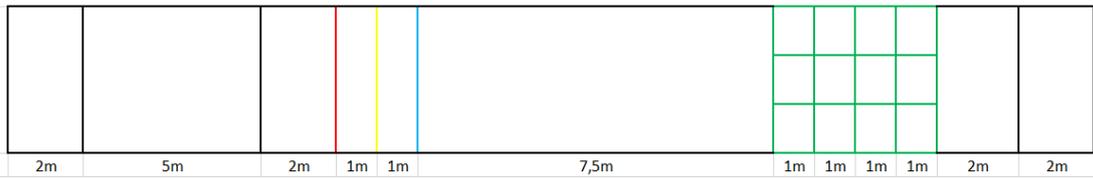
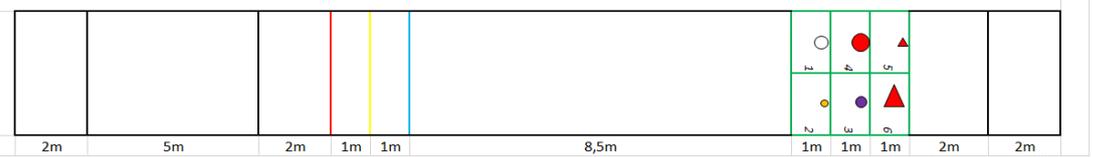
- Objectif : obtenir le plus de point en 8 lancés.
- Comptage des points : le joueur tir sur les cônes à 8 reprises. Si l'impact de la boule tombe à l'intérieur du carré vert, le joueur marquera autant de point qu'il aura touché de cônes. Si l'impact de la boule est avant le carré vert, le joueur ne marquera aucun point. Si le joueur tombe dans le carré vert, mais ne touche aucun cône, il marquera 1 point.
- Exemple : David doit tirer sur les cônes, sa boule tombe dans le carré vert et fait tomber 3 cônes : David marque 3 points. Sa boule tombe dans le carré vert mais ne touche aucun cône : il marque 1 point. Sa boule tombe avant le carré vert et touche des cônes, David marque aucun point.

#### **Comptage des points par équipe (10') :**

- 🌀 Objectif : Obtenir le plus de point en 20 coups.
- 🌀 Qui gagne : l'équipe qui réussit à faire le plus de points en 20 coups (si le jeu est fini en moins de 10' recommencer le jeu mais les points ne comptent plus - si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui aura le plus de point en moins de coups possible).
- 🌀 L'équipe marque le nombre de cônes qu'elle déplace à chaque boule jouée (+ 10 points pour un Strike).
- 🌀 Le joueur qui a joué, remet tous les cônes qu'il a déplacé.
- 🌀 Il faut que l'impact de la boule soit dans le carré vert pour que le tir soit validé.
- 🌀 Exemple : David tir sa boule, tombe dans le carré vert et déplace 2 cônes : l'équipe marque donc 2 points. Il remet en place les deux cônes. Lisa tire sa boule, tombe dans le carré vert et tape les 6 cônes : l'équipe marque 10 points (pour le Strike).

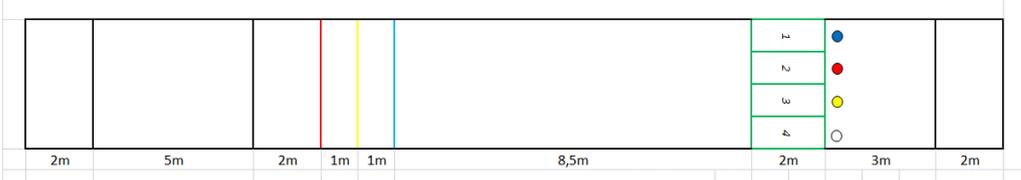
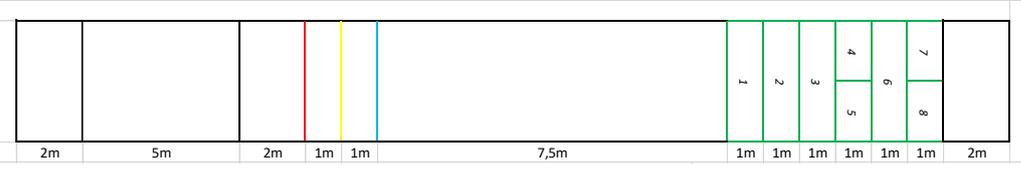
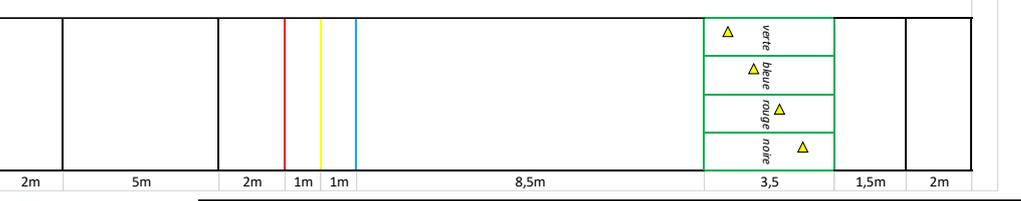
## IV. Les feuilles de matchs

### 1. Rassemblement n°1

Rassemblement Loire Boul' Enfance						
Rassemblement N°1						
NOM					CATEGORIE	
PRENOM					U9	U11
ECOLE BOULE						
JEUX	BOULES JOUEES	SCORE INDIVIDUEL	SCORE EQUIPE	SCORE TOTAL		
<b>POINT Memory</b>						
						
<b>POINT Tir à la corde</b>						
						
<b>TIR Vide ta case</b>						
						
					<b>TOTAL GENERAL DES 3 JEUX</b>	
					<b><u>RASSEMBLEMENT N°1</u></b>	

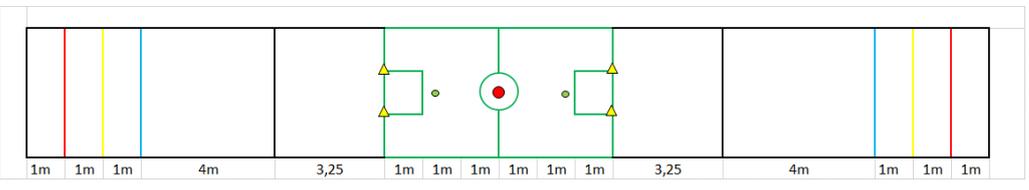
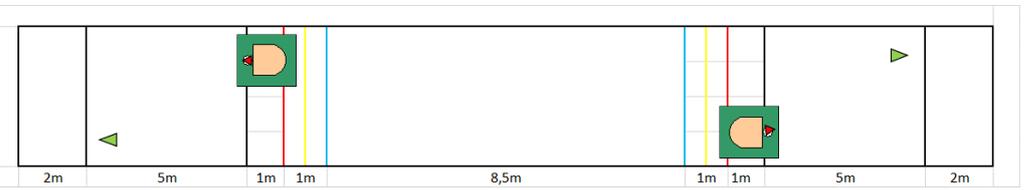


## 2. Rassemblement n°2

Rassemblement Loire Boul' Enfance						
Rassemblement N°2						
NOM					CATEGORIE	
PRENOM					U9	U11
ECOLE BOULE						
JEUX	BOULES JOUEES	SCORE INDIVIDUEL	SCORE EQUIPE	SCORE TOTAL		
<b>POINT Mastermind</b>						
						
<b>POINT Marelle</b>						
						
<b>TIR Le Ski Boules</b>						
						
					<b>TOTAL GENERAL DES 3 JEUX</b>	
					<b><u>RASSEMBLEMENT N°2</u></b>	

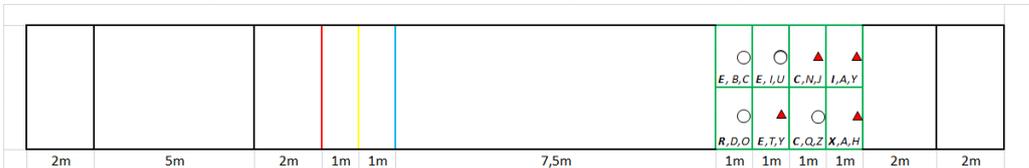


### 3. Rassemblement n°3

Rassemblement Loire Boul' Enfance									
Rassemblement N°3									
NOM					CATEGORIE				
PRENOM					U9	U11			
ECOLE BOULE									
JEUX	BOULES JOUEES	SCORE INDIVIDUEL	SCORE EQUIPE	SCORE TOTAL					
POINT Anneau Olympique									
									
POINT Foot'boules									
									
TIR Tir sans fin									
									
		TOTAL GENERAL DES 3 JEUX							
		<u>RASSEMBLEMENT N°3</u>							

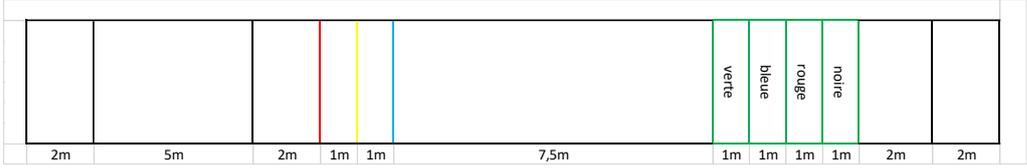
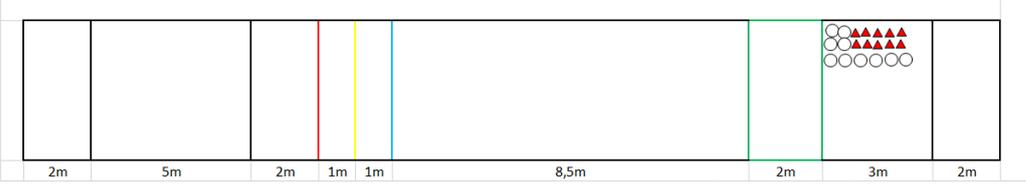
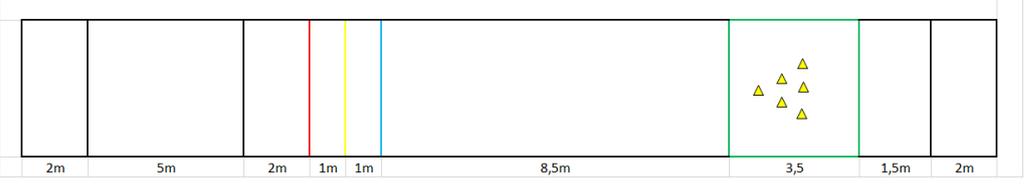


#### 4. Rassemblement n°4

Rassemblement Loire Boul' Enfance						
Rassemblement N°4						
NOM					CATEGORIE	
PRENOM					U9	U11
ECOLE BOULE						
JEUX	BOULES JOUEES	SCORE INDIVIDUEL	SCORE EQUIPE	SCORE TOTAL		
<b>POINT</b> Juste Score						
						
<b>POINT</b> Vide tes cases						
						
<b>TIR</b> Pendou						
						
		<b>TOTAL GENERAL DES 3 JEUX</b>				
		<b><u>RASSEMBLEMENT N°4</u></b>				



5. Rassemblement n°5

Rassemblement Loire Boul' Enfance						
Rassemblement N°5						
NOM					CATEGORIE	
PRENOM					U9	U11
ECOLE BOULE						
JEUX	BOULES JOUEES	SCORE INDIVIDUEL	SCORE EQUIPE	SCORE TOTAL		
<b>POINT</b> Le Snow boules						
						
<b>POINT / TIR</b> Massacre						
						
<b>TIR</b> Bowling						
						
		<b>TOTAL GENERAL DES 3 JEUX</b>				
		<b><u>RASSEMBLEMENT N°5</u></b>				





Ce dossier comporte le contenu et le règlement des rassemblements Loire Boule Enfance.

La commission des jeunes se laisse le droit d'apporter tout changement en cours de saison afin de s'adapter au niveau des joueurs ainsi qu'aux difficultés rencontrées.

**U9 U11**

