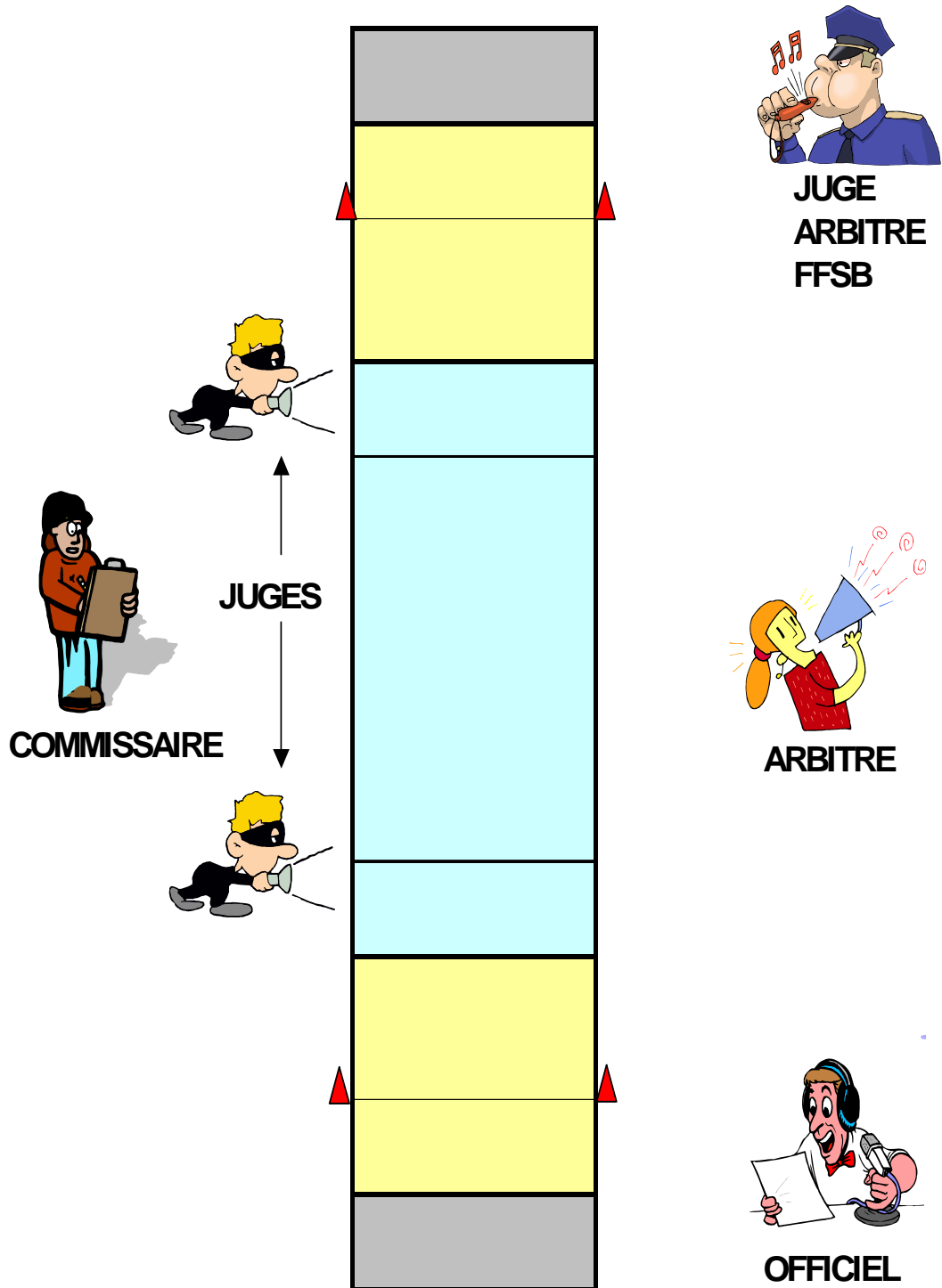


POSITION DES « OFFICIELS » EN DEBUT DE CHAQUE EPREUVE



L'OFFICIEL

1\ JE CONTROLE LES LICENCES

- La photo du joueur
- Le tampon de l'établissement
- La signature du joueur
- La signature du chef d'établissement

2\ JE PREPARE LES FICHES DE RENCONTRES

- Je m'assure d'un nombre suffisant de fiches (1 par phase)
- Je remplis les rubriques
 - nom ou lettre de l'établissement
 - noms des joueurs (donnés par les responsables)
- Je remets les fiches au commissaire de mon équipe

3\ JE METS A JOUR LES RESULTATS ET CLASSEMENTS

- Après chaque épreuve, je récupère les fiches du commissaire
- Je fais signer le capitaine de l'équipe qui vient de jouer
- Je contrôle les résultats
- Je signale les anomalies éventuelles à mon arbitre qui signe également cette fiche.

Je porte ces fiches au responsable de l'atelier

LE COMMISSAIRE

1\ JE REMPLIS LA FICHE D'ÉPREUVE

- Je m'informe des valeurs des différentes cibles
- Je regarde les décisions des juges
- Je note toute boule annulée ou non réussie par une barre /
- Je marque le total de chaque épreuve dans la case prévue

2\ JE DONNE LA FICHE POUR CONTRÔLE À MON OFFICIEL

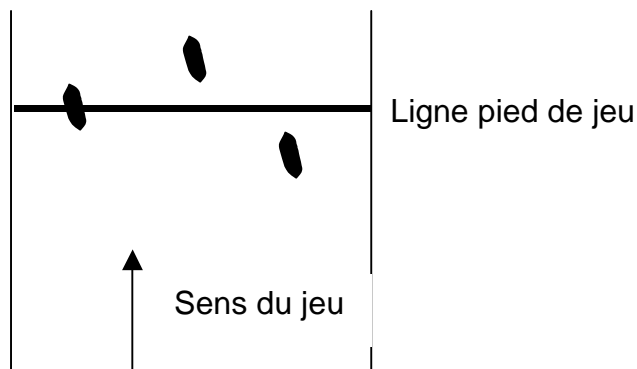
LE JUGE

1\ JE METS EN PLACE LES CIBLES DE L'EPREUVE

- Je m'aide des fiches techniques (pages 6 à 10)

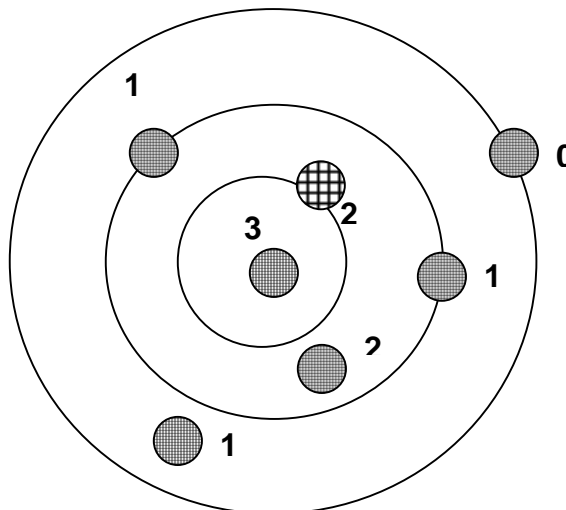
2\ JE CONTROLE LA LIGNE PIED DE JEU (ligne de point ou de tir)

- La ligne ne fait pas partie du terrain
- Je lève mon drapeau en cas de non-respect de la ligne



3\ J'ATTRIBUE LES POINTS AUX BOULES JOUEES (précision point)

**LA BOULE DOIT
ETRE ARRETEE
ENTIEREMENT
DANS LE CERCLE**



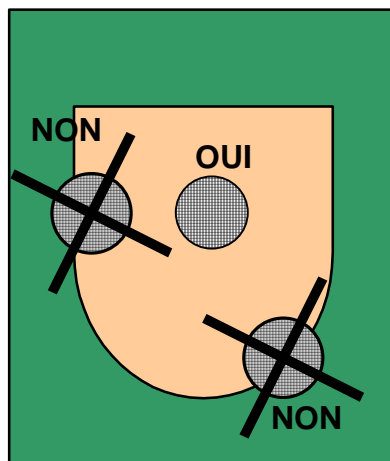
- je lève mon drapeau si aucun point n'est accordé

LE JUGE (suite)

4\ JE CONTROLE LA VALIDITE D'UN TIR

- Je lève mon drapeau si le tir est non valable

5\ JE SIGNALE AU COMMISSAIRE LA VALEUR DE CHAQUE BOULE JOUEE. (réussie ou ratée)



**LA BOULE TIREE DOIT TOMBER
ENTIEREMENT DANS L'ALVEOLE
OU DIRECTEMENT SUR LA CIBLE**

L'ARBITRE

1\ Je m'assure que la **TENUE** du joueur est conforme à son **ETABLISSEMENT** et à sa **CATEGORIE**.

2\ Je m'assure du **COMPORTEMENT CORRECT** des joueurs sur le terrain.

3\ Je m'assure que **L'EPREUVE PEUT DEBUTER**.

- Matériel positionné conformément au règlement.
- Mise en place correcte des joueurs et aides.
- Commissaire et juges à leurs postes respectifs.

4\ Je fais **SIGNE** au **JUGE ARBITRE** que l'épreuve peut **COMMENCER**.

5\ Je déclenche mon **CHRONOMETRE** au coup de sifflet du juge arbitre.

6\ Je dirige les **CHANGEMENTS de RELAYEURS** (épreuve de relais)

- Changements réglementaires (zone de passage, contact)
- Respect des temps de tir

7\ Je **REGLE**, si possible, les **LITIGES** ou j'appelle le **JUGE ARBITRE**

LE JUGE ARBITRE

1\ Il est désigné par la **FFSB**.

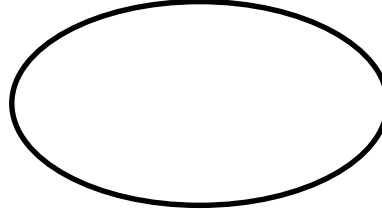
2\ Il a une **TENUE OFFICIELLE**.

3\ Il est la **SEULE REFERENCE OFFICIELLE** du **REGLEMENT**.

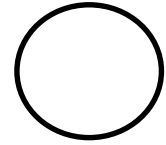
4\ Son **ROLE** :

- Gérer le **TEMPS** (échauffement et épreuves.)
- Permettre l'accès aux terrains aux **SEULES PERSONNES AUTORISEES**.
- Régler les **PROBLEMES** de tous ordres

EQUIPE



JEU N°



COMMISSAIRE

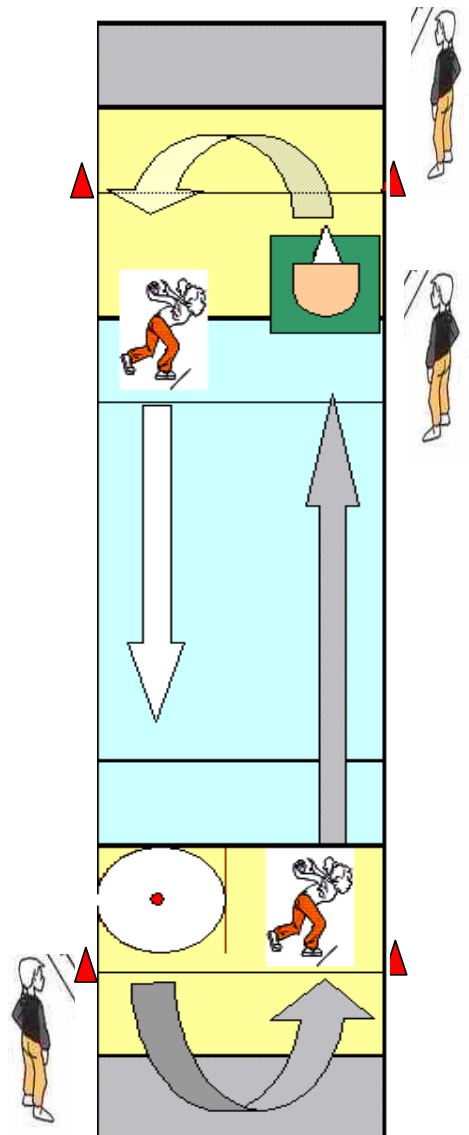


JOUEUR 1									
SCORE FINAL JOUEUR 1									sur

JOUEUR 2									
SCORE FINAL JOUEUR 2									sur

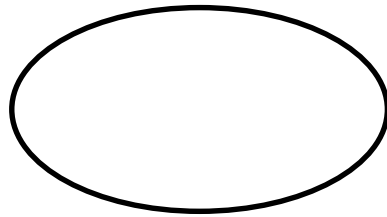
JOUEUR 3									
SCORE FINAL JOUEUR 3									sur

1 point par cible touchée régulièrement

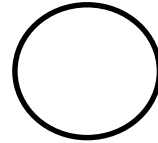


1 point par boule réussie (boule arrêtée ENTIEREMENT dans la cible.)

EQUIPE



JEU N°



COMMISSAIRE

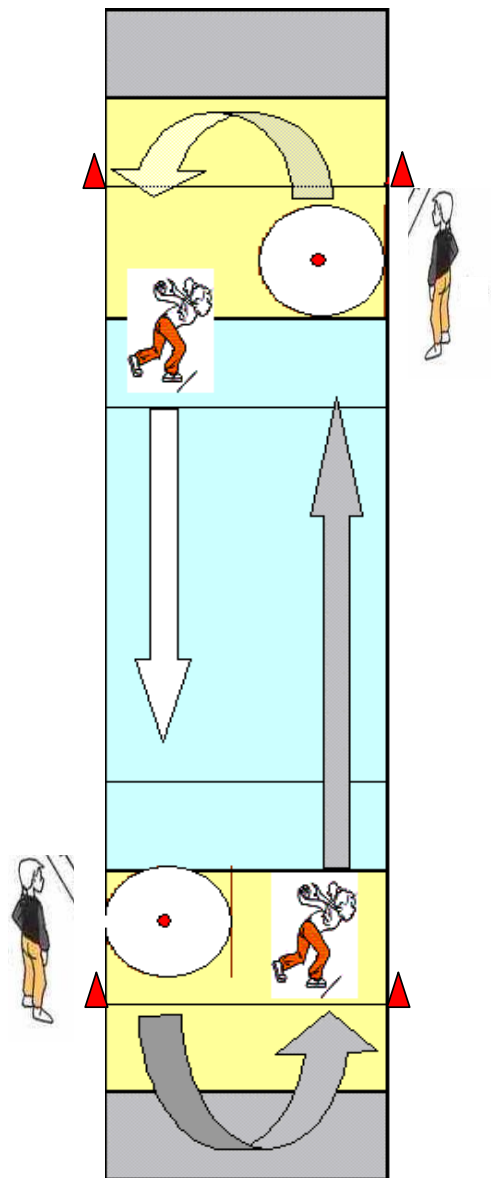


JOUEUR 1									
SCORE FINAL JOUEUR 1								sur	

JOUEUR 2									
SCORE FINAL JOUEUR 2								sur	

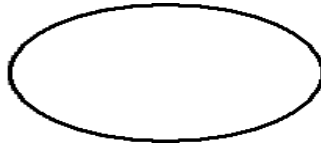
JOUEUR 3									
SCORE FINAL JOUEUR 3								sur	

1 point par boule réussie
(boule arrêtée **ENTIEREMENT**
dans la cible.)

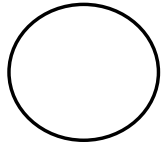


PRECISION TIR

EQUIPE



JEU N°



JOUEUR 1

J1

JOUEUR 2

J2

JOUEUR 3

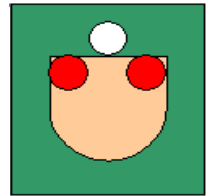
J3

COMMISSAIRE

NOTATION DES POINTS

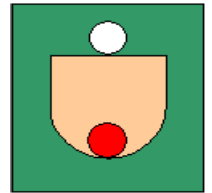
CIBLE 1					
JOUEURS	BOULES				TOTAL
	1	2	3	4	C1
J 1					
J 2					
J 3					

4 points par boule
BLANCHE touchée
SEULE
réglementairement et
sortie de son
emplacement.



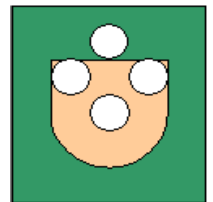
CIBLE 2					
JOUEURS	BOULES				TOTAL
	1	2	3	4	C2
J 1					
J 2					
J 3					

1 point si boule
ROUGE touchée
réglementairement et
sortie de son
emplacement.



CIBLE 3					
JOUEURS	BOULES				TOTAL
	1	2	3	4	C3
J 1					
J 2					
J 3					

1 point par boule
BLANCHE SORTIE
réglementairement
du tapis vert.



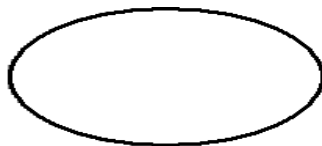
BILAN

SCORE FINAL						
JOUEURS	C1	+	C2	+	C3	TOTAL
J 1						
J 2						
J 3						

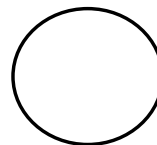


PRECISION POINT

EQUIPE



JEU N°



JOUEUR 1

J1

JOUEUR 2

J2

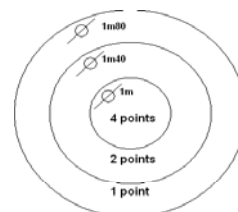
JOUEUR 3

J3

COMMISSAIRE

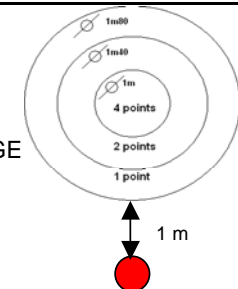
NOTATION DES POINTS

CIBLE 1					
	BOULES				TOTAL
JOUEURS	1	2	3	4	C1
J 1					
J 2					
J 3					



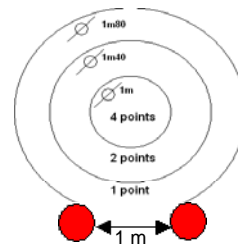
CIBLE 2					
	BOULES				TOTAL
JOUEURS	1	2	3	4	C2
J 1					
J 2					
J 3					

EVITER
LA
BOULE ROUGE



CIBLE 3					
	BOULES				TOTAL
JOUEURS	1	2	3	4	C3
J 1					
J 2					
J 3					

PASSER
ENTRE
LES
BOULES
ROUGES



BILAN

SCORE FINAL						
JOUEURS	C1	+	C2	+	C3	TOTAL
J 1						
J 2						
J 3						

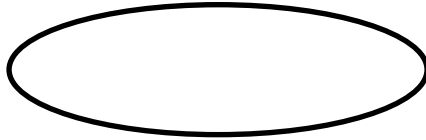


Collège 18 mn

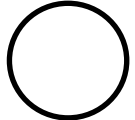
RELAIS

Lycée 30 mn

EQUIPE



JEU N°



COMMISSAIRE



1 point par cible touchée régulièrement.

RELAYEUR 1	SCORE 1

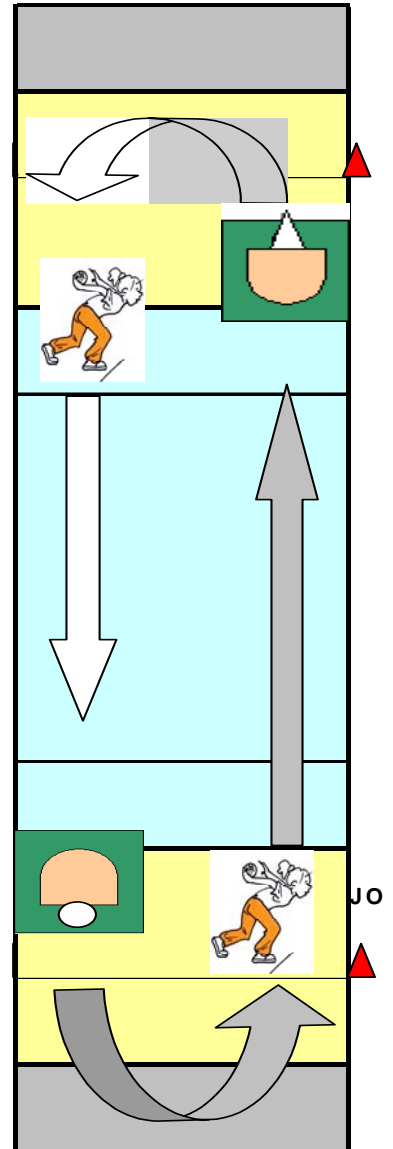
RELAYEUR 2	SCORE 2

RELAYEUR 3	SCORE 3

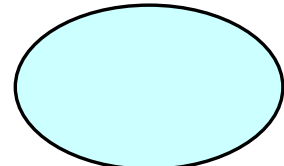
RELAYEUR 4	SCORE 4

RELAYEUR 5	SCORE 5

RELAYEUR 6	SCORE 6

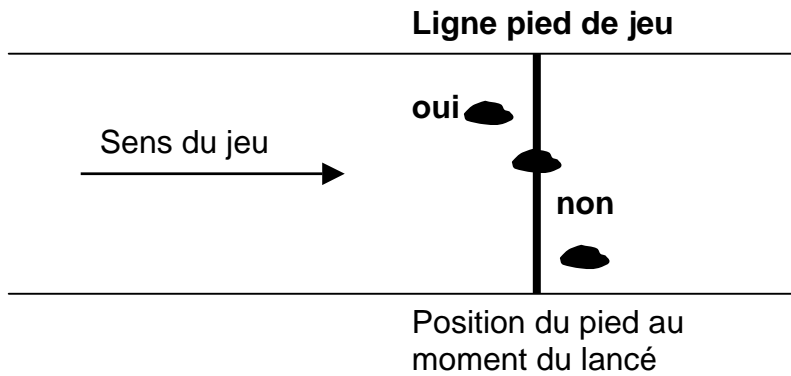


TOTAL EQUIPE



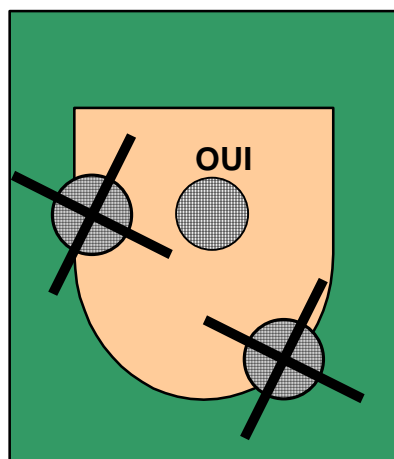
VALIDITE DES BOULES JOUEES

LIGNE PIED DE JEU POINT ET TIR



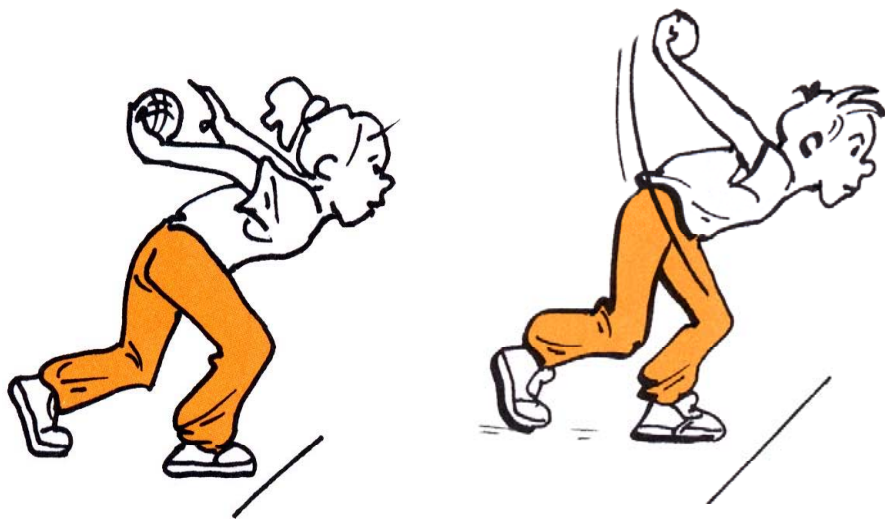
IMPACT DES BOULES TIREES

LA BOULE TIREE DOIT TOMBER ENTIEREMENT DANS L'ALVEOLE OU DIRECTEMENT SUR LA CIBLE





GUIDE DU JEUNE OFFICIEL



COMMISSION NATIONALE MIXTE UNSS - FFSB