

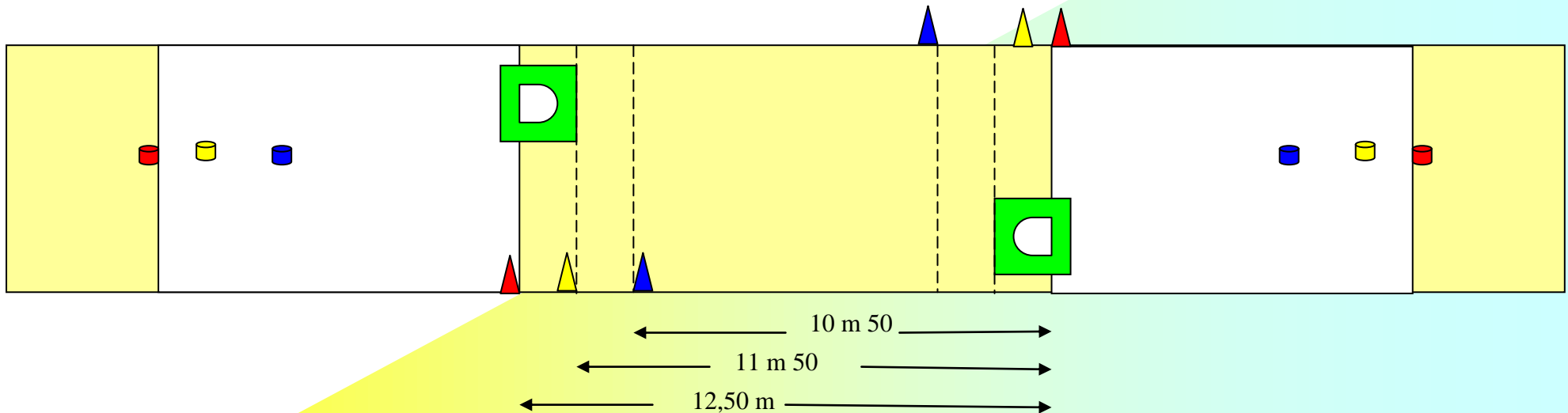



Réglementation de la place du porte boules pour le tir en Boule Lyonnaise

Bleue : ligne pied de jeu des 11 – 12 ans

Jaune : ligne pied de jeu des 13 – 14 ans

Rouge : ligne pied de jeu des 15 – 16 ans



Légende :  Porte boules – Ils doivent être situés à 5 mètres minimum de la ligne pied de jeu de la catégorie concernée.



Cônes - Ils délimitent les lignes pieds de jeu des différentes catégories.

Les couleurs permettront aux jeunes juges de contrôler si les distances de tirs sont respectées.

. Le règlement est valable pour toutes les situations de Tir en Boule Lyonnaise

Les dossards de couleur, portés par les élèves, peuvent être faits en carton ou en papier.

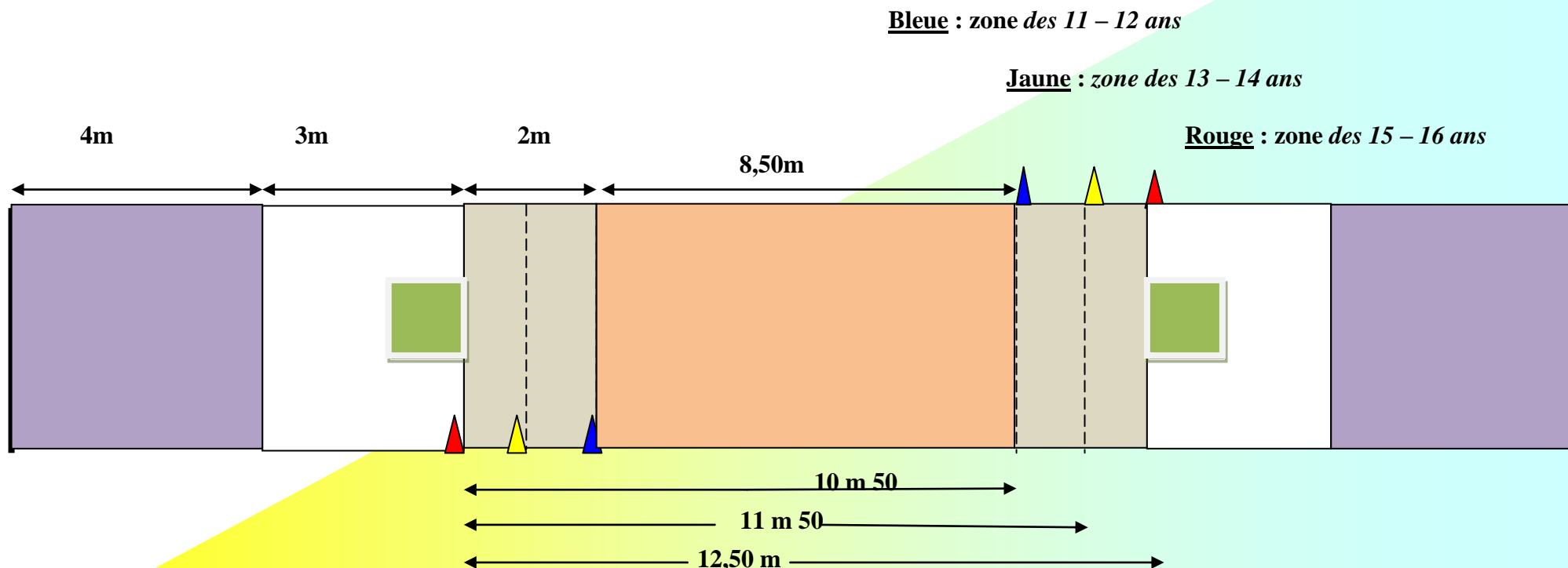


Raffa



Réglementation de la zone de tir en RAFFA Volo

A la ras baille, la zone est identique = 4m



Légende : Cônes - Ils délimitent les zones de Tir des différentes catégories.

Les couleurs permettront aux jeunes juges de contrôler si les distances de tirs sont respectées.

Le règlement est valable pour toutes les situations de Tir en Raffa Volo





Les dossards de couleur, portés par les élèves, peuvent être faits en carton ou en papier.

FICHE EVALUATION DES JEUNES OFFICIELS

Nom

Prénom.....



Niveaux D'arbitrage	Attitude Le jeune officiel doit être :	Connaissances Le jeune officiel doit être :	Transmission des connaissances	Capacité d'arbitrer au niveau :
NIVEAU 4	2 Rôles : Commissaire et Juge <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	*Commissaire : * Juge : Connait les épreuves du Trophée <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Capable d'autonomie Doit pouvoir un peu parler italien, ou anglais <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	International idem National  + Italien ou anglais
NIVEAU 3	2 Rôles : Commissaire et Juge <ul style="list-style-type: none"> • Debout • Tonique • Attentif • Concentré Du début à la fin de l'épreuve <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Capable de : *Commissaire : Installer les ateliers <ul style="list-style-type: none"> • Vérifier les fiches des joueurs • Contrôler les résultats * Juge : Valider le Point et le Tir <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Capable d'autonomie *Commissaire : <ul style="list-style-type: none"> • Gérer son atelier • Gérer les fiches (donner les explications,) *Juge : Gérer les relais (chrono et sifflet) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	National  <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NIVEAU 2	2 Rôles : Commissaire et Juge <ul style="list-style-type: none"> • Debout • Tonique • Attentif • Concentré Du début à la fin de l'épreuve <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	*Commissaire : <ul style="list-style-type: none"> • Vérifier les ateliers (Corriger les erreurs) • Remplir la fiche *Juge au Point et au Tir <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	* Commissaire : <ul style="list-style-type: none"> • Gérer son atelier (identité et ordre de passage des joueurs) *Juge au Point et au Tir <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Académique  <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NIVEAU 1	1 Rôle : Commissaire ou Juge <ul style="list-style-type: none"> • Debout • Tonique • Attentif • Concentré Du début à la fin de l'épreuve <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	*Commissaire : <ul style="list-style-type: none"> • Remplir la fiche et la rapporter au secretariat *Juge au Point <ul style="list-style-type: none"> • Avoir des gestes nets • Regarder la ligne de pied de jeu et la cible <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Départemental  <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

N.B. : Pour obtenir un niveau, l'élève doit remplir les rôles correspondants au niveau à valider au cours de 3 manifestations .