

CHAMPIONNAT DES A. S. B. / E.S.B.

3^{ème} et 4^{ème} DIVISIONS - 2007

RAPPEL : Lors de l'engagement, si l'équipe est inscrite sous le nom d'une A.S.B., tous les joueurs participant doivent appartenir à cette A.S.B.

Si les joueurs appartiennent à plusieurs A.S. d'une même E.S.B., l'engagement doit se faire sous le nom de cette E.S.B.

MODALITES DE LA RENCONTRE ENTRE A.S.

Les dates des rencontres (butoir) sont fixées par la Commission Sportive. En cas de désaccord entre les 2 équipes, le match devra se dérouler **obligatoirement** le week-end de la date prévue (Vendredi soir, Samedi ou Dimanche au choix).

- Les rencontres se déroulent en trois tours :

- . **PREMIER TOUR** :

- 1 quadrette : 3 points au vainqueur ou 1,5 à chaque équipe en cas de match nul.

- 1 double : 2 points au vainqueur ou 1 à chaque équipe en cas de match nul.

- 1 simple : 2 points au vainqueur ou 1 à chaque équipe en cas de match nul.

- . **DEUXIEME TOUR** :

- 3 épreuves de point : 1 point au vainqueur ou 0,5 à chacun si match nul.

- 3 épreuves de tir : 1 point au vainqueur ou 0,5 à chacun si match nul.

- . **TROISIEME TOUR** :

- Identique au 1^{er} tour.

- Chaque rencontre se déroule donc sur 20 points au total. En cas de forfait, l'équipe gagnante par forfait marque un résultat de 20 à 0 soit un goal-average de + 20 et l'équipe forfait - 20.

COMPOSITION DES EQUIPES LORS DES RENCONTRES

- Pour chaque rencontre, l'équipe doit être constituée d'un minimum de **SEPT** joueurs dont **TROIS** joueurs au moins possédant une licence de 4^{ème} division. Si seulement 6 ou 5 joueurs sont présentés, la rencontre peut se disputer sous réserve que la règle des 3 joueurs de 4^{ème} division minimum prévue ci-dessus soit remplie obligatoirement. Les matches où l'équipe ne peut aligner de joueurs sont perdus par 11 à 0 (1^{er} et 3^{ème} tour) ou à 0 (2^{ème} tour) et il n'est pas autorisé de remplacement en cours de partie.
- Avant la rencontre, le responsable de l'équipe qui reçoit (ou le délégué) établit la feuille de match, les licences doivent être vérifiées et les joueurs participant doivent être indiqués sur la première page de l'imprimé (nom, prénom, division, numéro de licence). Le nom, prénom et division des joueurs disputant chacun des matches sont relevés sur la **FEUILLE DE MATCH** (les remplaçants éventuels en cours de partie ajoutés lors de la rentrée du

joueur). Chaque responsable d'équipe désigne le capitaine d'équipe responsable technique pendant la rencontre.

- La composition de l'équipe peut changer entre le premier tour et les autres mais au moins *TROIS* joueurs possédant une licence de 4^{ème} division (1 Cadet et une Féminine F3 ne sont pas dans ce cas) doivent être présents sur le terrain lors des épreuves du 1^{er} et 3^{ème} tour de la rencontre et au moins *UN* pointeur et *UN* tireur possédant une licence 4^{ème} division aux épreuves du 2^{ème} tour et, éventuellement, aux épreuves supplémentaires.
- Au cours des épreuves en quadrette et doublette, un remplacement peut être effectué entre deux mènes sous réserve que le remplaçant n'ait pas participé au tour en cours et que la participation de *TROIS* joueurs minimum possédant la licence 4^{ème} division soit toujours respectée. Exemple : s'il n'y avait que 3 joueurs de 4^{ème} division participant au tour en cours (Q, D, S) le remplacement d'un joueur de 4^{ème} division ne peut se faire que par un joueur de 4^{ème} division. La feuille de match est modifiée.

REGLEMENT APPLICABLE LORS DES RENCONTRES

■ 1^{ER} et 3^{EME} TOUR :

Les parties se déroulent en 11 points avec une durée maximum de 1 h 45 avec fin de mène en cours. Il n'y a pas de mène supplémentaire, le match nul étant admis.

Les points de pénalisation en cas de retard sont appliqués dans les conditions habituelles du RTI.

■ 2^{EME} TOUR :

Pour l'épreuve de point et pour l'épreuve de tir, la désignation des adversaires se fait par tirage au sort (un joueur de 4^{ème} division peut jouer contre un 3^{ème} ou un Cadet). Chaque épreuve oppose deux joueurs qui disposent chacun de *DIX* boules, celui qui doit jouer en premier est désigné par tirage au sort.

■ EPREUVE DE POINT :

Les joueurs opposés pointent sur le même jeu avec comme objectif de placer la boule à l'intérieur de cibles matérialisées sur le terrain par des cercles de 1,40 m de diamètre tracés sur le sol à l'intérieur du rectangle de 5 mètres. Le centre du but est placé :

- **Cibles 1 et 3** : à 0,70 m de la ligne latérale gauche et à 0,70 m de la 1^{ère} ligne ou de la ligne maximum,
- **Cibles 2 et 4** : à 0,70 m de la ligne latérale droite et à 0,70 m de la 1^{ère} ligne ou de la ligne maximum,
- **Cible 5** : au centre du rectangle de validité du but.

La boule est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la cible, c'est-à-dire si son pourtour extrême ne dépasse pas le bord extérieur de la circonférence tracée sur le sol. Les deux joueurs pointent, l'un après l'autre, deux boules sur chaque cible puis passent à la suivante quel que soit le résultat.

(art 57-4/b du RTI) Score : Chaque boule jugée « bonne » donne 1 point, 1 biberon donne 2 points. Sera considéré comme biberon toute boule située à moins de 0,50 cm du but. La boule qui déplace le but de plus de 50 cm et reste dans le cercle donne 1 point, même s'il y a un biberon.

Le joueur qui a réussi le plus grand nombre de boules placées marque un point pour son équipe. En cas d'égalité, chaque équipe marque 1/2 point.

■ EPREUVE DE TIR :

Les joueurs opposés tirent sur le même jeu avec comme objectif de faire sortir la boule cible ou le but à l'extérieur de cibles matérialisées sur le terrain par des cercles de 1,40 m de diamètre tracés sur le sol à l'intérieur du rectangle de 5 mètres. Le centre de la boule cible de 100 mm pour les cibles 1, 2, 3, 4, ou du but de la cible 5, est placé :

- **Cible 1 et 3** : à 0,70 m de la ligne latérale gauche et à 0,70 m de la 1ère ligne ou de la ligne maximum
- **Cible 2 et 4** : à 0,70 m de la ligne latérale droite et à 0,70 m de la 1ère ligne ou de la ligne maximum
- **Cible 5** : au centre du rectangle de validité du but.

Pour s'assurer de la validité du tir, le cinquante est tracé devant chaque cible.

Les deux joueurs tirent, l'un après l'autre, deux boules sur chaque cible puis passent à la suivante quel que soit le résultat.

(art 57-4/c du RTI) Le tir permet de marquer quand la boule cible ou le but, régulièrement frappé, se perd par rapport à la cible. Le but ou la boule, seulement déplacé(e) dans la cible, est remis(e) en place.

Score : chaque boule donne 1 point, 1 carreau dans la cible donne 2 points, le but donne 2 points.

Le tireur qui totalise le plus de points marque 1 point pour son équipe. En cas d'égalité chaque équipe marque 1/2 point.

CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL

Chaque Comité Bouliste Départemental organise chaque année son championnat des A.S.B. E.S.B. de 3^{ème} et 4^{ème} divisions.

Les joueurs des équipes participantes doivent obligatoirement être en tenue du haut du corps uniforme.

■ RENCONTRES PAR ELIMINATION DIRECTE :

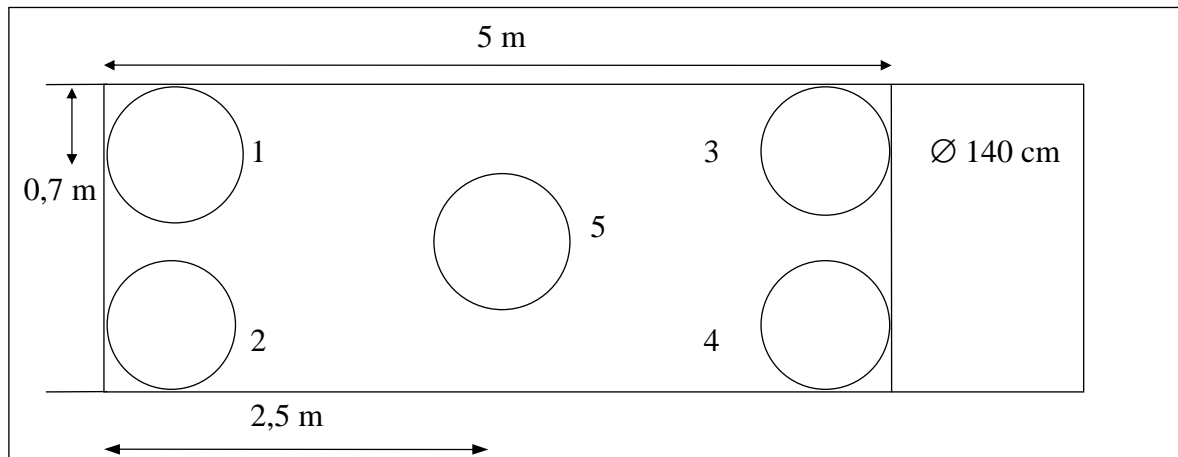
Lorsque les rencontres se font par élimination directe, elles doivent être organisées, dans la mesure du possible, en matches aller et retour alternativement sur le terrain de chaque équipe et suivant un calendrier établi par le CBD. Si les rencontres se font en matches aller et retour, c'est le goal-average des deux rencontres qui détermine le vainqueur.

En cas d'égalité sur les deux rencontres (même score des matches aller et retour) les équipes sont départagées comme indiqué ci-après :

- . Sur une cible de point placée au centre du rectangle de 5 mètres, sera jouée une série supplémentaire de 5 boules *AU POINT* par 5 joueurs *DIFFERENTS* de chaque équipe (dont au moins un joueur de 4^{ème} division) et sur une boule-cible, également placée au centre, 5 boules de *TIR* par 5 joueurs *DIFFERENTS* de chaque équipe (dont au moins un joueur de 4^{ème} division). Est déclarée vainqueur l'équipe qui a réussi le plus de boules sur les 10 boules jouées. Cette épreuve est renouvelée en cas de nouvelle égalité avec des joueurs qui peuvent être différents de ceux ayant joué la série précédente et ceci jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage.
- . Un même joueur peut participer au point et au tir. L'équipe qui joue en premier est désignée par tirage au sort. Un joueur de chaque équipe joue alternativement dans l'ordre fixé par l'équipe lors de la désignation des joueurs participant à cette épreuve supplémentaire.

■ D'AUTRES MODALITES PEUVENT ETRE MISES EN PLACE SUR L'INITIATIVE DES C.B.D.

CROQUIS « Epreuve de POINT »



CROQUIS « Epreuve de TIR »

