

PREAMBULE

POUVOIR DE DECISION DU PRESIDENT

Toute question d'ordre purement sportif, non prévue expressément dans le présent Règlement Sportif, peut faire l'objet d'une décision du Président de la FFSB qui aura consulté auparavant les Commissions Nationales compétentes.

POUVOIR DE DECISION DE LA COORDINATION SPORTIVE

❖ Pour des compétitions de Prestige, Promotionnelles ou Exceptionnelles, la Coordination Sportive pourra examiner et valider des demandes spécifiques d'organisation.

❖ A la réception des noms des équipes ou joueurs qualifiés pour les finales nationales des divers championnats de France, la F.F.S.B. peut être amenée à prononcer des disqualifications, particulièrement en cas de catégorisation d'un ou plusieurs joueurs non conformes aux dispositions du Règlement Sportif.

❖ Dans cette éventualité, indépendamment de la procédure disciplinaire mise en œuvre, la F.F.S.B. ordonnera, dans toute la mesure du possible, les mesures palliatives devant être prises par le C.B.R. ou le C.B.D. afin d'assurer dans le respect de l'éthique sportive et du Règlement Sportif la représentation du groupement sportif concerné.

SOMMAIRE DU R.S. ET DE SES ANNEXES

Chapitre I - STRUCTURES SPORTIVES

Article :	1 Les divisions	Ch. I - p.1
Article :	2 Les points	Ch. I - p.1
Article :	3 Attribution des points de catégorisation	Ch. I - p.1
Article :	4 Période d'attribution des points	Ch. I - p.3
	Modalités de catégorisation	Ch. I - p.3
Article :	5 Classement	Ch. I - p.4
Article :	6 Les ESB	Ch. I - p.5

Chapitre II - LES DIVISIONS

A - Les Divisions Masculines

Article :	9 Première Division	Ch. II - p.1
Article :	10 Deuxième Division	Ch. II - p.2
Article :	11 Constitution des équipes 2 ^{ème} division	Ch. II - p.6
Article :	12 Troisième division	Ch. II - p.8
Article :	13 Quatrième division	Ch. II - p.8

B - Les Divisions Féminines (voir Chapitre VI)

C - Les Catégories Jeunes (voir Annexe 1)

Chapitre III - LA LICENCE

Article :	21 Acquisition	Ch. III - p.1
Article :	22 Identification	Ch. III - p.1
Article :	23 Utilisation	Ch. III - p.1
Article :	24 Timbres - Autorisation spéciale - Licence rouge	Ch. III - p.2

Chapitre IV - LES MUTATIONS

Article :	31 Mutation en période autorisée	Ch. IV - p.1
Article :	32 Mutation hors période autorisée	Ch. IV - p.1
Article :	33 Sanctions	Ch. IV - p.2
Article :	34 Formalités à accomplir	Ch. IV - p.2

Chapitre V - LES COMPETITIONS

A - Les Groupes de Compétitions

Article : 41	Règle commune	Ch. V - p.1
Article : 42	Les différents groupes	Ch. V - p.1
Article : 43	Attribution de points de catégorisation	Ch. V - p.1
Article : 44	Groupe International	Ch. V - p.1
Article : 45	Groupe Officiel	Ch. V - p.1
Article : 46	Groupe National	Ch. V - p.3
Article : 47	Groupe Propagande	Ch. V - p.8
Article : 48	Groupe Promotion	Ch. V - p.10
Article : 49	Groupe Féminines (voir Chapitre VI)	
Article : 50	Groupe Loisirs (voir Annexe 9)	Ch. V - p.11
Article : 51	Groupe Invitation	Ch. V - p.12
Article : 52	Epreuves de tir et combiné	Ch. V - p.13
Article : 53	Groupe Jeunes (voir Annexe 1)	

B - Règles générales

Article : 61	Homologation	Ch. V - p.13
Article : 62	Affiches et programmes	Ch. V - p.13
Article : 63	Inscription des équipes	Ch. V - p.14
Article : 64	Tirage au sort	Ch. V - p.14
Article : 65	Déroulement des compétitions	Ch. V - p.15
Article : 66	Arrêt des parties	Ch. V - p.15
Article : 67	Vérification des épreuves	Ch. V - p.16
Article : 68	Tenue vestimentaire	Ch. V - p.17
Article : 69	Le tabagisme	Ch. V - p.18
Article : 70	Pénalités pour retard	Ch. V - p.18
Article : 71	Le handicap	Ch. V - p.18
Article : 72	Durée des compétitions - Points à faire	Ch. V - p.19
Article : 73	Indemnités de déplacement et de séjour	Ch. V - p.19
Article : 74	Règles de remplacement	Ch. V - p.20
Article : 75	Résultats des parties	Ch. V - p.20
Article : 76	Frais de vérification des épreuves	Ch. V - p.21
Article : 77	Concours organisés par poules	Ch. V - p.21
Article : 78	Compétitions se déroulant en système AURARD	Ch. V - p.25
Article : 79	Calendriers boulistes	Ch. V - p.26
Article : 80	Interdiction de compétition	Ch. V - p.26
Article : 81	Rôle de l'arbitre	Ch. V - p.27
Article : 82	Rôle de l'assesseur	Ch. V - p.29
Article : 83	Challenges et coupes	Ch. V - p.29

Chapitre VI - LES FEMININES

Article :	91 Généralités	Ch. VI - p.1
Article :	92 Les compétitions	Ch. VI - p.1
Article :	93 Classement	Ch. VI - p.2
Article :	94 Accès aux compétitions	Ch. VI - p.2
Article :	95 Divers	Ch. VI - p.3

Chapitre VII - L'ATHLETE DE HAUT NIVEAU

Article :	101 Liste ministérielle	Ch. VII - p.1
Article :	102 Les comités de sélection	Ch. VII - p.1
Article :	103 Les sélections	Ch. VII - p.2

Annexe 1 - LES JEUNES

Article :	1 Les licences	An. 1 - p.1
Article :	2 Les catégories	An. 1 - p.1
Article :	3 Le sur classement	An. 1 - p.2
Article :	4 Les mutations	An. 1 - p.2
Article :	5 Les boules utilisées	An. 1 - p.3
Article :	6 La tenue	An. 1 - p.3
Article :	7 Les aires de jeux.....	An. 1 - p.3
Article :	8 Les épreuves	An. 1 - p.5
Article :	9 Les manifestations sportives	An. 1 - p.20

Annexe 2 - CHAMPIONNATS DE FRANCE JEUNES DOUBLES, SIMPLES, COMBINES, TIRS ET FORMULES

Article :	1 Généralités	An. 2 - p.1
-----------	---------------------	-------------

A – Les qualifications

Article :	2 Conditions	An. 2 - p.1
Article :	3 Les épreuves d'opposition	An. 2 - p.2
Article :	4 Les épreuves quantifiables	An. 2 - p.4
Article :	5 Les championnats des formules	An. 2 - p.6

B – Les phases finales

Article :	6 Commissions des litiges	An. 1 - p.8
Article :	7 Championnat de Doubles	An. 1 - p.8
Article :	8 Championnat de Simple/Combiné	An. 1 - p.8
Article :	9 Championnat de Tir Progressif	An. 1 - p.9
Article :	10 Championnat de Tir de Précision	An. 1 - p.9
Article :	11 Championnat de France des Formules	An. 1 - p.9

**Annexe 3 - CHAMPIONNATS DE FRANCE ADULTES
QUADRETTES, TRIPLES, DOUBLES,
SIMPLES, COMBINES et TIRS**

A - Règles Communes

Article :	1 Répartition des équipes	An. 3 - p.1
Article :	2 Formation des équipes	An. 3 - p.1
Article :	3 Changement de joueur	An. 3 - p.1
Article :	4 Constitution des poules - Règle générale	An. 3 - p.1
Article :	5 Tirage au sort	An. 3 - p.2
Article :	6 Déroulement de la compétition	An. 3 - p.2
Article :	7 Tenue vestimentaire des équipes	An. 3 - p.2
Article :	8 Changement de jeu	An. 3 - p.2
Article :	9 Discipline	An. 3 - p.2
Article :	10 Commission des litiges	An. 3 - p.2

B - Championnat de France Quadrette

Article :	11 Première division	An. 3 - p.3
Article :	12 Deuxième division	An. 3 - p.3
Article :	13 Autres championnats	An. 3 - p.4

C - Championnat de France de Doubles

Article :	15 Première division	An. 3 - p.5
Article :	16 2ème D	An. 3 - p.6
Article :	17 Autres Division	An. 3 - p.7

D - Championnat de France de Simples Adultes

Article :	21 Catégories concernées	An. 3 - p.8
Article :	22 Nombre de joueurs - Constitution des poules	An. 3 - p.8

E - Championnat de France de Combiné Adultes

Article :	23 Catégories adultes concernées	An. 3 - p.10
Article :	24 Qualification des joueurs et joueuses	An. 3 - p.10
Article :	25 Nombre de joueurs - Constitution des poules	An. 3 - p.10
Article :	26 Match nul	An. 3 - p.11

F - Championnat de France de Tirs

Article :	35 Obligations des managers et des athlètes	An. 3 - p.11
-----------	---	--------------

G - Championnat de France de Tirs Adultes

Article :	36 Catégories adultes concernées	An. 3 - p.11
Article :	37 Nombres de joueurs adultes	An. 3 - p.12
Article :	38 Précision adultes : Déroulement technique	An. 3 - p.12
Article :	39 Progressif adultes : Déroulement technique	An. 3 - p.12

**Annexe 4 - CHAMPIONNAT DES A.S.
de 3^{ème} et 4^{ème} DIVISIONS**

Article :	1 Règles d'organisation	An. 4 - p.1
Article :	2 Modalités de la rencontre entre A.S.	An. 4 - p.2
Article :	3 Composition des équipes lors des rencontres	An. 4 - p.2
Article :	4 Règlement applicable lors des rencontres	An. 4 - p.3
Article :	5 Championnat Départemental	An. 4 - p.4
Article :	6 Championnat Régional	An. 4 - p.5
Article :	7 Rencontres inter régionales 1ère et 2ème phases	An. 4 - p.5
Article :	8 Championnat de France	An. 4 - p.6

**Annexe 5 - CHAMPIONNAT DES CLUBS SPORTIFS
NATIONAL ELITE - 1 - 2 - 3 - 4, FEMININ ELITE - 1 - 2**

A - La Rencontre

Article :	1 Contenu des rencontres	An. 5 - p.1
Article :	2 Qualification des joueurs	An. 5 - p.2
Article :	3 Avant la rencontre	An. 5 - p.3
Article :	4 Déroulement de la rencontre	An. 5 - p.5
Article :	5 Après la rencontre	An. 5 - p.7

B - Les Epreuves

Article :	6 Tir de Précision	An. 5 - p.8
Article :	7 Combiné	An. 5 - p.10
Article :	8 Traditionnel	An. 5 - p.10
Article :	9 Tirs en course et en navette	An. 5 - p.11

C - L'Encadrement

Article :	10 Le Délégué Fédéral	An. 5 - p.14
Article :	11 L'Arbitre	An. 5 - p.16
Article :	12 Le Manager	An. 5 - p.17
Article :	13 Le Juge de ligne	An. 5 - p.17
Article :	14 Le Commissaire de Jeu	An. 5 - p.18

D - La Gestion

Article :	15 Réglementation Générale	An. 5 - p.19
Article :	16a Réglementation particulière au National Elite 1....	An. 5 - p.26
Article :	16b Réglementation particulière au National Elite 2....	An. 5 - p.27
Article :	17 Réglementation particulière au National 1	An. 5 - p.28
Article :	18 Réglementation particulière au National 2	An. 5 - p.29
Article :	19 Réglementation particulière au National 3	An. 5 - p.30
Article :	20 Réglementation particulière au National 4	An. 5 - p.31
Article :	21 Réglementation particulière au Nat. Féminin Elite ...	An. 5 - p.34

Article :	22 Réglementation particulière au Nat. Féminin 1	An. 5 - p.35
Article :	23 Réglementation particulière au Nat. Féminin 2	An. 5 - p.36

E - Planches Techniques

Tir à cadence rapide	An. 5 – p.39
Plan de déroulement d'une rencontre	An. 5 – p.41

Annexe 6 - LA DOUBLE APPARTENANCE Association Sportive / Club Sportif

Préambule		An. 6 – p.1
Article :	1 Principe de la démarche	An. 6 - p.1
Article :	2 Limites d'application	An. 6 - p.1
Article :	3 Mutations	An. 6 - p.2
Article :	4 Modalités de mise en œuvre	An. 6 - p.2

Annexe 7 - PROTOCOLE D'ACCORD Fédération Française du Sport-Boules / Fédération Monégasque de Boules

Article :	1 Reconnaissance	An. 7 - p.1
Article :	2 Engagement	An. 7 - p.1
Article :	3 Rattachement	An. 7 - p.2
Article :	4 Formation	An. 7 - p.2
Article :	5 Durée de validité du protocole d'accord	An. 7 - p.2

Annexe 8 - Accès aux compétitions françaises des joueurs licenciés à l'étranger

Article :	1 Conditions générales	An. 8 - p.1
Article :	2 Concours Propagande et Promotion	An. 8 - p.1
Article :	3 Situations particulières des régions frontalières	An. 8 - p.1

Annexe 9 – La Licence Loisir

A – Présentation Générale

B – Principe d'Attribution

Article :	1 Conditions d'attribution	An. 9 - p. 1
Article :	2 Les avantages de la licence loisir	An. 9 - p. 2
Article :	3 La forme de la licence loisir	An. 9 - p. 3
Article :	4 Application	An. 9 - p. 3
Article :	5 Modalités de mise en œuvre	An. 9 - p. 3

DEFINITIONS

Dans le présent règlement, sont utilisés certains sigles dont la définition est la suivante
(Voir Règlement Intérieur Administratif)

ASB ou A.S.	Association Sportive Bouliste de base (autonome ou rattachée à une ESB)
CFB	Centre de Formation Bouliste
CBD	Comité Bouliste Départemental ou District Bouliste
CBR ou CR	Comité Bouliste Régional
CDF D	Championnat de France Doubles
CDF Q	Championnat de France Quadrettes
CDJ (CRJ)	Commission Départementale (Régionale) des Jeunes
CNA	Commission Nationale des Arbitres
CNJ	Commission Nationale des Jeunes
CN D	Concours Nationaux en Doubles
CN Q	Concours Nationaux en Quadrettes
CS	Comité Sportif – CBD à fort effectif, assimilé sportivement à un CBR pour l'organisation des qualificatifs aux Championnats de France. Cette qualité est validée par la FFSB.
CTD	Conseiller Technique Départemental
CTR	Conseiller Technique Régional
CTZ	Conseiller Technique de Zone
CTN	Conseiller Technique National
DTN	Directeur Technique National
DTNe	Direction Technique Nationale
ESB	Regroupe plusieurs ASB ou CFB adhérents. Concerne aussi bien les ESB1 (administrative) que les ESB2 (sportive)
FFSB	Fédération Française du Sport Boules
FIB	Fédération Internationale de Boules
FMB	Fédération Monégasque de Boules
F 4	Féminin 4 ^{ème} division
F N/3	Féminin Nationale + 3 ^{ème} division
Haut Niveau	Filière ministérielle constituée des collectifs seniors et jeunes

JOUEURS	Dans les compétitions ouvertes aux masculins et aux féminines, ce terme désigne indifféremment les joueurs et les joueuses
NE	Concours National Elite (Super 16)
N-NE	Concours ouverts aux divisions Nationale et Nationale Elite
NAT	Concours National
PRO	Concours Propagande
PMO	Concours Promotion
RIA	Règlement Intérieur Administratif
RS	Règlement Sportif
RTI	Règlement Technique International

NOTA : Des NOTICES TECHNIQUES spéciales précisent les règles applicables :

- aux conditions d'homologation des records de tir,
- au Haut Niveau,
- au Brevet d'Etat du Sport Boules,
- au Brevet d'Educateur Fédéral.

Elles sont établies par la FFSB et à la disposition, sur demande, des intéressés.

Chapitre I - STRUCTURES SPORTIVES

La FFSB comprend des joueurs et des joueuses licenciés, soumis au même Règlement sportif (RS) pendant toute la durée de la saison sportive définie par la FFSB, débutant le 16 septembre de l'année en cours au 15 septembre de l'année suivante (dates incluses). Si le 16 septembre est un dimanche, la date de début de la saison peut être décalée. Toute référence à l'âge dans le présent règlement est déterminée au 1^{er} janvier de la saison sportive en cours.

ARTICLE 1 - LES DIVISIONS

Les joueurs sont classés en :

- 4 divisions seniors masculines : 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème},
- 3 divisions seniors féminines : Nationale, 3^{ème} et 4^{ème},
- 7 catégories jeunes : -18, F -18, -15, F -15, -13, -11 et -9 ans

ARTICLE 2 - LES POINTS

1. Le nombre de points obtenus dans les diverses compétitions est fonction de la valeur sportive de chacune d'elles. Ils sont attribués conformément au tableau ci-après, qui définit également les règles d'organisation des compétitions :

- soit individuellement pour le maintien dans une division ou l'accession à une division supérieure,
- soit collectivement à une équipe pour la qualification aux Championnats de France quadrettes de division Nationale.

2. Pour les équipes à 5 ou 6 (en quadrette), à 4 (en triple) ou à 3 (en double), les points individuels du résultat obtenu par l'équipe sont attribués à tous les joueurs figurant sur la fiche d'inscription.

3. En cas de remplacement (définitif) d'un joueur dans une équipe à 4 (en quadrette), à 3 (en triple) ou à 2 (en double), chaque joueur marque les points des parties qu'il a gagnées.

4. Lorsqu'il y a une disqualification ou un abandon justifié d'une équipe en cours de compétition, leur adversaire marque les points attribués à la partie.

ARTICLE 3 - ATTRIBUTION DES POINTS DE CATEGORISATION

Règles générales :

- Elles sont identiques quelle que soit l'importance du Comité.
- Les points acquis doivent obligatoirement être relevés aussi bien pour le concours principal que pour le concours complémentaire (ou 2^{ème} concours).

Concours pouvant être organisés :

- Le nombre d'équipes prévu doit être un multiple de 16 (16, 32, 64, 128, 256 ...)
- Les concours complémentaires (ou 2^{ème} concours) sont classés obligatoirement en :
 - Promotion si le concours principal est Promotion.
 - Soit en Propagande sur demande expresse à la FFSB, soit en Promotion si le principal est en Propagande.
 - Propagande si le concours principal est National.

TYPES DE CONCOURS	NOMBRE MINIMUM d'EQUIPES	
	Principal	Complémentaire
1- PROMOTION 3 ^{ème} division 3 ^{ème} division et 4 ^{ème} division 4 ^{ème} division 4 ^{ème} division (dont 1 ou 2 joueurs de division supérieure) 3 ^{ème} D et 4 ^{ème} D (dont 1 joueur maxi. de 1D/2D par Q, T ou D) 3 ^{ème} D et 4 ^{ème} D (dont 2 joueurs maxi. de 1D/2D par Q ou T) TD (toutes divisions) Triples Mixtes (au moins 1 joueur et 1 joueuse sur les 3) Féminins	16	8
2- PROPAGANDE National National et 3 ^{ème} division 3 ^{ème} division 3 ^{ème} D (dont 1 joueur maxi. de 1D/2D par Q, T ou D) 3 ^{ème} D (dont 2 joueurs maxi. de 1D/2D par Q ou T) 3 ^{ème} division et 4 ^{ème} division TD (toutes divisions) Féminins	32Q, 32T, 32D, 32S si par poule 16Q, 16T 16 T - 16 D - 16 S	En dessous de 32 équipes, ils sont classés Promotion
3- NATIONAL Masculins Féminins	16 QE, 32 Q 32 D 8 D	

Nota : Tous les CN 16 Q sur une journée doivent obligatoirement se dérouler par élimination directe.

Points de classification attribués obligatoirement :

a - Les points individuels sont attribués **d'après le barème ci-après** (le forfait et l'office ne rapportent aucun point).

1 – En Traditionnel

Type de concours	Points
Promotion	1
Propagande	2
National	3
Super 16	4
International	4
Éliminatoires 4D	1
Éliminatoires 3D	2
Éliminatoires 2D	3

2 – En Sportif

Epreuves	C.Europe	Elite 1	Elite 2	Nat 1	Nat 2	Nat 3	Nat 4	AS 3/4
Relais	0	0	0	0	0	0	0	
Précision	0	0	0	0	0	0	0	
Prog / Rap	0	0	0	0	0	0	0	
Simple	4	4	4	2	2	2	2	2
Double	4	4	4	2	2	2	2	2
Triple	4	4	4	2	2	2	2	Q 2
Combiné	0	0	0	0	0	0	0	
Pts / Tirs								0

Points individuels attribués en compétitions traditionnelles (Q, T, D, S), pour toutes les parties réglementairement jouées et gagnées lors des rencontres :

Internationales et Coupe d'Europe,

En Tournoi National,

En Club Sportifs,

En Eliminatoires départementales et régionales,

En concours Trad, (Super 16, Nat, Propa et Promo)

Pas de points attribués à toutes les autres compétitions, y compris les phases finales des CDF et toutes les compétitions Vétérans.

Les épreuves dites sportives (Relais, Prog, Rap, Précision, Combiné), n'attribuent aucun point individuel mais comptent pour les classements Tops.

b - Points collectifs attribués à l'équipe déclarée en 1^{ère} ou 2^{ème} division :

Ces points servent uniquement à désigner les équipes qualifiées directement au championnat de France quadrettes et doubles 1^{ère} et 2^{ème} division. Le classement est établi en tenant compte des 12 meilleurs résultats acquis dans les concours Nationaux quadrettes de la saison sportive.

Comptabilisation à l'équipe de 12 points par partie jouée et gagnée.

ARTICLE 4 - PÉRIODE D'ATTRIBUTION DES POINTS. MODALITÉS DE LA CATÉGORISATION

1. Les points individuels sont comptabilisés du début de la saison sportive à la date du 30 juin de la saison en cours. **Exceptionnellement, pour cette saison 2009-2010 les points acquis du 1^{er} juillet jusqu'au 15 septembre 2010 seront comptabilisés pour la catégorisation 2010-2011.**

2. Même s'ils n'ont pas obtenu les points nécessaires, les -18 et F - 18 classés dans le collectif espoirs reçoivent une licence de 3^{ème} division, **les -18 du collectif France Jeunes sont classés en 2^{ème} division (voire 1^{ère} division) et les F -18 en division Nationale.**

Rappel : Pour les collectifs «France et Espoirs», les listes officielles de référence à prendre en compte pendant toute la saison sportive, sont celles qui sont validées au début de la saison sportive.

3. Le TOTAL des points individuels acquis par un joueur dans toutes les compétitions attribuant des points **déterminera ses classements spécifiques et sa future classification.**

4. Suivant les points pris dans les épreuves traditionnelles, le nom d'un joueur pourra apparaître dans 4 classements :

a) classement général fait avec tous les points du joueur, toute compétitions confondues

b) classement spécifique en Q, tous les points pris par ce joueur en Q

c) classement spécifique en D, tous les points pris par ce joueur en D

d) classement spécifique en S, tous les points pris par ce joueur en S

ARTICLE 5 - CLASSEMENT

1. Durée

La durée du classement est d'un an, sauf exceptions suivantes :

❖ Les joueurs ayant été, soit Internationaux, soit classés en 1^{ère} division, soit classés en Nationale au moins 5 ans de suite, depuis 1990, ne peuvent redescendre en 4^{ème} division qu'après 65 ans.

❖ Les joueurs ayant été classés en Nationale moins de 5 ans de suite depuis 1990, (ou ex 2^{ème} division) et n'ayant pas atteint 65 ans doivent, lorsqu'ils redescendent, rester CINQ ANS en 3^{ème} division avant de pouvoir évoluer en 4^{ème} division. Après 65 ans, ils pourront évoluer en 4^{ème} division, s'ils n'ont pas obtenu les points nécessaires pour être maintenus en 3^{ème} division.

2. Classifications particulières

❖ Tout joueur de 2^{ème} division participant à un Championnat de France quadrettes, doubles ou simples, se maintient dans sa division pour la saison suivante.

❖ Tous les Champions de France quadrettes, doubles et simples, 3^{ème} division sont classés en 2^{ème} division.

❖ Tout joueur inscrit sur la liste de Haut Niveau ne pourra être classé en 3^{ème} division que 4 ans après son retrait.

❖ Sont classés en 3^{ème} division :

- Les qualifiés et les participants aux championnats de France 3^{ème} division (sauf montée en division Nationale).

- Les qualifiés et participants aux championnats de France 4^{ème} division.

❖ On ne peut sauter une division. Cependant un joueur, ayant acquis les points pour jouer en 3^{ème} division, peut accéder à la 2^{ème} division, à condition d'être intégré à une équipe 2D constituée.

❖ Un joueur ayant 60 ans et plus, bénéficie de l'appellation "VÉTÉRAN" pour la saison sportive correspondant à cette année civile.

Il continue d'évoluer, à tous les niveaux, en fonction de son classement acquis dans les compétitions de l'année sportive précédente.

❖ Un joueur adulte n'ayant pas atteint 23 ans bénéficie du label « Moins de 23 ».

3. Interruption de licence

Tout joueur ne prenant pas de licence pendant une ou deux saisons sportives et qui souhaite en reprendre une :

- Reste classé, dans la division dans laquelle il était avant son interruption.

- Doit, s'il change d'AS, respecter la procédure de mutation

A partir de la 4^{ème} année :

- Si ce joueur était classé en 1^{ère} ou 2^{ème} division avant l'interruption, il se verra appliquer la réglementation de l'Article 5-1 ; par contre s'il était en 3^{ème} division, il recevra une licence 4^{ème} division.

- Il n'est plus assujéti à mutation

ARTICLE 6 - Les ESB

1. Rôle

Qu'elle soit déclarée sous la loi de 1901 (ESB 1) ou simplement sportive (ESB 2), soumise à l'agrément de la FFSB, une ESB permet à plusieurs A.S. de faible effectif de se regrouper pour constituer des équipes.

2. Effectif

❖ L'effectif d'une quelconque des A.S. regroupées dans une ESB ne peut dépasser 80 licenciés de division Nationale plus 3^{ème} division.

❖ L'effectif total d'une ESB (jeunes non inclus) ne peut dépasser 30 % de l'effectif total des licenciés d'un CBD (jeunes non inclus).

Nota : Quelle que soit la division, en compétition officielle, on ne peut pas jouer en secteur, c'est une entité exclusivement administrative.

Chapitre II – LES DIVISIONS

A - LES DIVISIONS MASCULINES

La division Nationale est scindée en deux divisions.

ARTICLE 9 – PREMIERE DIVISION

1. Constitution des équipes

Les 16 premières équipes conformes du classement spécifique Quadrettes à la fin de la saison, se verront attribuer, des licences 1^{ère} Division.

Pour le 20 août, la FFSB déterminera la classification des 16 premières équipes constituées, suivant les conditions suivantes :

Les équipes sont composées de 6 joueurs, avec 2 joueurs mutés au maximum.

- ❖ Au moins 3 joueurs de l'ancienne équipe déclarée, devront être inscrits dans la nouvelle équipe de cette même ASB/ESB.

Les équipes sont reconnues par 2 critères :
- Le nom de l'ASB/ESB
- Le nom du chef d'équipe

Deux doubles identifiés, de 3 joueurs, sont issus de l'équipe déclarée initialement à 6 joueurs.

Chaque double aura un code d'identification.

2. Programme sportif

a) Participation possible en :

- Compétition Internationale, Coupe d'Europe et Tournoi National
- Championnat des Clubs
- CN Q et D en 1D et en 1D/2D
- Propa Q, D et S en 1D, en 1D/2D et en TD

b) Participation **obligatoire** des 16 équipes aux 4 concours du Super 16

3. Montée/Descente

Les 4 dernières équipes (validées par la FFSB) descendent en 2^{ème} division

ARTICLE 10 - DEUXIEME DIVISION

1. Constitution des équipes

Composée de joueurs classés au sein de chaque Comité Régional ou Comité Sportif par les points obtenus en concours Officiel, National, et Propagande.

Il convient de se tenir aux quotas maximums des joueurs et des équipes 2D définis par la FFSB ; les demandes de dépassement ne seront accordées qu'exceptionnellement après étude par le Bureau Fédéral. Elles ne seront en aucun cas prises en compte dans la répartition des équipes pour le championnat de France.

Par ailleurs, pour la situation des joueurs âgés de plus de 70 ans, se reporter au paragraphe suivant 2-h.

Les équipes sont composées 5 ou 6 joueurs, avec 2 joueurs mutés au maximum.

2. Procédure pour déterminer le nombre de licences 2D dans un CBR/CS :

a - A la fin de chaque saison, la FFSB établit le quota des équipes 2^{ème} division attribuées à la région ou CS.

b - La région, ou CS, établit le classement régional de ses joueurs 2D suivant les nombres de points obtenus à l'échelon national.

c - En fonction du nombre d'équipes attribuées, la région, ou CS, calcule le nombre théorique de ses joueurs (5 ou 6 par équipe).

d - La région, ou CS, reporte ce nombre de joueurs sur son classement général, en commençant par le 1^{er} et en descendant. Les joueurs mutés « sortants », doivent être exclus de ce classement. S'ils sont connus les joueurs mutés « rentrants », peuvent être incorporés à ce classement.

e - Le report de ce nombre de joueurs dans ce classement, détermine le palier des points à hauteur du dernier joueur.

f - Le nombre de points correspondants à ce palier, est celui qu'il faut pour être en 2D dans la région, ou le CS. On tire un trait à ce niveau

g - Les joueurs en dessus du trait sont en 2D, ceux en dessous sont théoriquement en 3^{ème} division car on peut faire monter quelques joueurs 3^{ème} division pour compléter des équipes 2D.

h - Les joueurs 2D de + de 70 ans, pourront choisir la rétrogradation en 3^{ème} division, mais sans possibilité de participation aux concours que la licence rouge interdit. Cette dérogation n'est valable qu'une seule fois pour un joueur.

i - Un joueur classé en 2D dans son comité d'origine, reste classé en 2D quand il mute, quel que soit le nombre de points qu'il a obtenu au cours de la saison précédente.

En fonction de ce nombre de joueurs ainsi déterminé, le nombre d'équipes attribuées à la région devra être respecté.

Pour le 5 août, les CBR/CS renvoient à la FFSB impérativement, la liste de leurs nouvelles équipes 2^{ème} division déclarées pour la saison suivante.

Pour le 5 septembre, les licences 2D seront établies par les CBR/CS.

3. Programme sportif :

Participation possible en :

- Compétition Internationale, Coupe d'Europe et Tournoi national
- Championnat des clubs
- CN Q et D en 2D et en 1D/2D
- Propa Q, D et S en 2D, en 1D/2D et en TD

DISPOSITIONS COMMUNES

Le nombre de w-e de concours Nationaux, soit en Quadrette soit en Double, est déterminé par la FFSB en début de saison (voir directives fédérales pour l'organisation des CN du 25 juin 2009).

La FFSB lancera fin mars de l'année en cours, l'appel à candidature pour la future saison, pour les organisations de ces concours Nationaux traditionnels qui seront de 3 types :

- ouverts à toutes les équipes de la catégorie 1D.
- ouverts uniquement aux équipes labellisées 2D.
- ouverts à toutes les équipes de la catégorie 1D/2D.

1. Participation aux compétitions (*Rappel pour mémoire car conditions inchangées*)

Les compétitions se déroulent avec 4, 5 ou 6 joueurs possibles pour les quadrettes et avec 2 ou 3 joueurs possibles pour les doubles.

En quadrette :

Une équipe déclarée, pour s'inscrire à une compétition Nat en quadrette (CNQ, éliminatoires Q et CDF Q), devra déposer sa fiche d'inscription avec soit :

- a) les 6 noms et 6 licences de cette équipe déclarée, pas de joker, 1 remplacement par partie,
- b) les 5 noms et 5 licences de cette équipe déclarée, pas de joker, 1 remplacement par partie,
- c) les 4 noms de cette équipe déclarée + un joker et les 5 licences, 1 remplacement par partie,
- d) les 4 noms et 4 licences de cette équipe déclarée, pas de remplacement, sauf s'il survient un problème justifié en cours de compétition.

En double :

Une équipe déclarée ou identifiée, pour s'inscrire à une compétition Nat en double (CND, éliminatoires D et CDF D), devra déposer sa fiche d'inscription avec soit :

- a) les 3 noms et 3 licences de cette équipe déclarée ou identifiée, pas de joker, 1 remplacement par partie
- b) les 2 noms de cette équipe déclarée ou identifiée + un joker et les 3 licences, 1 remplacement par partie
- c) les 2 noms et 2 licences de cette équipe déclarée ou identifiée, pas de remplacement, sauf s'il survient un problème justifié en cours de compétition.

2. Réglementation sportive

❖ Pour toutes les compétitions Nat (CNQ, CND et CDF Q et D) et suivant leurs conditions spécifiques réglementaires de déroulement, un joueur ou une joueuse d'une ASB/ESB, peut servir de complément (joker) dans n'importe quelle équipe de cette même ASB/ESB.

❖ Les équipes de 1^{ère} et 2^{ème} division en général, se rencontrent dans des concours Nationaux avec une affectation de points par partie jouée et gagnée (les phases de poule comptant pour 1 partie) :

- 12 points en concours quadrettes
- 6 points en concours doubles

❖ Pour les concours spécifiques 1D, hors affectation générale de points, une affectation spécifique en poules est appliquée aux équipes participantes :

- pour les quadrettes de 36 points au 1^{er} de poule, de 24 points au 2^{ème} et de 12 points au 3^{ème},
- pour les doubles de 18 points au 1^{er} de poule, de 12 points au 2^{ème} et de 6 points au 3^{ème}.

❖ 2 équipes identifiées de doubles à 2 ou 3 joueurs, sont issues des équipes Q déclarées à 5 ou 6 joueurs. Tous les joueurs de l'équipe Q déclarée doivent apparaître.

Chaque joueur d'une équipe double, que celle-ci soit déclarée ou identifiée, se verra attribuer sur sa licence, un code concédé à son équipe double

Important :

La présence physique en début de compétition, des 5^{ème} et 6^{ème} joueurs en quadrettes et des 3^{èmes} joueurs en doubles, n'est pas obligatoire si les fiches d'inscriptions ont été déposées avec leurs noms et leurs licences.

3. Déroulement du SUPER 16

Compétitions sur 4 w-e, uniquement en quadrettes, réservées aux 16 équipes de **1ère division**, c'est le classement initial qui est pris en compte pour la formation des poules de chaque w-e.

Formation des Poules

1er week-end: P1 = 1, 16, 8, 9 P2 = 2, 15, 7, 10 P3 = 3, 14, 6, 11 P4 = 4, 13, 5, 12

2ème week-end: P1 = 1, 14, 7, 12 P2 = 2, 13, 8, 11 P3 = 3, 16, 5, 10 P4 = 4, 15, 6, 9

3ème week-end: P1 = 1, 15, 5, 11 P2 = 2, 16, 6, 12 P3 = 3, 13, 7, 9 P4 = 4, 14, 8, 10

4ème week-end: P1 = 1, 13, 6, 10 P2 = 2, 14, 5, 9 P3 = 3, 15, 8, 12 P4 = 4, 16, 7, 11

Quadrettes 1D :

- Samedi : début de la compétition : 9 h 30 pour 1 partie le matin – reprise : 14 h 30 et 17 h 15 pour 2 parties l'après midi.
- Dimanche: 9 h 30 ¼ finales – 14 h ½ finales et 17 h 15 finale (16 h 30/17 h 15 : récompenses pour les ½ finalistes, présentation des finalistes et discours officiels).

4. Précisions financières :

Dotations des concours 1D.

L'inscription aux concours 1D, est gratuite.

Chaque partie gagnée est primée, dotation à charge de la FFSB.

Indemnités de déplacement et de séjour aux équipes 1D (elles correspondent à celles versées aux CDF).

Ces indemnités seront aussi à la charge de la FFSB.

Arbitre et délégué pour les compétitions 1D

Un arbitre et un délégué par rencontre, seront pris en charge par la FFSB.

Droit d'inscription :

Une ASB/ESB qui s'engage à organiser un concours 1D doit verser à la FFSB, un droit d'inscription fixé par le Bureau Fédéral, il est le même pour les 2 types de compétition.

7. Charte de bonne conduite :

Point 1 :

Suivant les résultats sportifs de la saison écoulée, la FFSB établit pour la saison suivante, la liste des équipes classées en 1^{ère} division.

Point 2 :

Si une équipe constituée refuse la 1D en début de saison, les joueurs qui la composent reçoivent une licence rouge 1D pour la saison à venir, sans possibilité de participation aux championnats officiels ni aux concours Nationaux.

Point 3 :

Les présidents des ASB/ESB, dont dépendent les équipes labellisées, sont les seuls interlocuteurs sportifs, financiers et juridiques, de la FFSB. Par leur intermédiaire, ils feront part à la FFSB des problèmes rencontrés et des diverses propositions de ces équipes.

Point 4 :

L'ASB/ESB désigne un responsable pour chaque équipe labellisée, chargé de remonter au président de cette ASB/ESB les divers problèmes rencontrés.

Point 5 :

Un programme sportif et un calendrier sont élaborés et mis en place par la FFSB.

Point 6 :

Une étude financière des coûts engendrés par les différents frais spécifiques de la 1D sera revue et corrigée chaque année. Un cahier des charges est mis en place pour cette 1D.

Point 7 :

Les équipes doivent obligatoirement participer au programme sportif proposé par la FFSB et respecter le calendrier défini par la FFSB.

Point 8 :

En cas de non participation au programme et de non respect du calendrier (sauf cas de force majeure), c'est l'ASB/ESB qui est tenue pour responsable. Elle encourra des sanctions sportives et financières.

Point 9 :

S'il y a forfait général d'une équipe pendant la saison sportive, les joueurs d'une équipe labellisée, recevront une licence rouge 1D pour le reste de la saison, sans possibilité de participation aux championnats officiels de la saison en cours. Aucun point ne leur sera attribué. Cette équipe sera déclarée « forfait », elle ne sera pas remplacée et des sanctions sportives et disciplinaires pourront lui être appliquées, y compris pour la saison suivante.

Point 10 :

Le programme sportif comprend des compétitions réservées uniquement à la 1D. Le tirage au sort des rencontres sera préétabli par la FFSB suivant les formalités prévues par ce programme sportif.

Point 11 :

Le forfait non excusé d'une équipe pour une compétition 1D, entraîne automatiquement l'annulation du meilleur résultat de la saison.

Point 12 :

Quel que soit leur classement ponctuel, les équipes 1D doivent toujours défendre leurs chances dans une compétition.

Point 13 :

Le président de l'ASB/ESB s'engage à informer et à faire respecter par son, ou ses équipes 1D, la réglementation spécifique et la charte mises en place par la FFSB.

Point 14 :

Le président de l'ASB/ESB s'engage à la demande de la FFSB, à organiser chez lui et dans la saison sportive, au moins une compétition réservée à la catégorie 1D/2D.

Point 15 :

La FFSB s'engage à respecter le cahier des charges de cette catégorie.

8. Challenge annuel au Champion du Super 16 :

A la fin des « n » étapes des compétitions du Super 16, un classement spécifique est établi suivant les résultats des équipes participantes et en fonction des modalités ci-après :

Attribution de points à partir des ¼ finales jouées :

- En quadrettes : 20 points au vainqueur, 10 points aux finalistes, 4 points aux gagnants des ¼ finales, 2 points aux perdants des ¼ finales.
- En doubles : 10 points au vainqueur, 5 points aux finalistes, 2 points aux gagnants des ¼ finales, 1 point aux perdants des ¼ finales.
- Ensuite, le cas d'un possible ex aequo, sera examiné et tranché par la FFSB.

Le gagnant ainsi désigné se verra attribuer un challenge remis en jeu l'année suivante.

ARTICLE 11 - CONSTITUTION DES EQUIPES 2^{ème} DIVISION**1. Equipes déclarées :**

Trois joueurs au minimum doivent être classés en division Nationale pour déposer une candidature d'équipe.

Si au sein d'une ASB/ESB, un ou des joueurs de division Nationale, ne sont pas incorporés dans la, ou les équipes déclarées de cette ASB/ESB, il ou ils restent obligatoirement classés dans cette division pour un an sous l'intitulé "isolé".

Pour déclarer ou compléter une équipe Nat Q ou D :

1. Un joueur **2D** isolé, **seul** dans son département, ne sera pas considéré comme muté, s'il reprend sa licence dans un autre CBD du même CR (sous la responsabilité du CR).
2. Un joueur **2D** isolé, seul dans une ESB d'un CBD, ne sera pas considéré comme muté s'il reprend sa licence dans une autre ESB du même CBD (sous la responsabilité du CBD avec avis favorable du CR).

Un joueur isolé ne pourra participer aux concours N Q et N D ainsi qu'aux éliminatoires du CDF N Q et N D qu'en qualité de joker, dans une équipe identifiée.

Par contre 2 ou 3 joueurs isolés (avec même 2 mutés) d'une même ASB/ESB, peuvent constituer une équipe double déclarée. Ces 2 ou 3 joueurs peuvent continuer à servir de jokers dans une équipe de leur ASB/ESB lors des compétitions Nat Q.

2. En quadrette :

Chaque quadrette formée de 4, 5 ou 6 joueurs, est issue de l'équipe constituée initialement à 5 ou 6 joueurs.

Pour toutes les compétitions en quadtetes 4, 5 ou 6 joueurs doivent être inscrits sur la fiche de participation (dont obligatoirement 4 joueurs de l'équipe déclarée), remise en début de compétition en même temps que les licences ; celle-ci ne devra en aucun cas comporter plus de 2 joueurs mutés (que ces joueurs mutés fassent ou non, partie de l'équipe déclarée).

Pour les concours Nat Q, un joueur ou joueuse de toutes autres divisions adultes et -18 ou F -18 de la même ASB/ESB peut compléter l'équipe.

Pour les CDF N Q, un joueur de toutes autres divisions adultes de la même ASB/ESB, avec le visa médical, peut compléter l'équipe.

Concrètement : une quadrette qui a déposé sa fiche de participation avec les noms de 4, 5 ou 6 joueurs dont 4 de l'équipe de base et 2 mutés maximum, peut démarrer une compétition avec 4 joueurs présents. En cas de problème, comme ce n'est que le 5^{ème} joueur qui peut servir de remplaçant, s'il n'est pas là, l'équipe jouera à 3 (ou abandonnera la compétition).

3. En double :

Deux doubles identifiés, de 2 ou 3 joueurs, sont issus de l'équipe déclarée initialement à 5 ou 6 joueurs. Chaque double aura un code d'identification.

Pour toutes les compétitions en doubles, 2 ou 3 joueurs doivent être inscrits sur la fiche de participation, dont obligatoirement pour les CN D et CF D, 2 joueurs de l'équipe déclarée ou identifiée, remise en début de compétition en même temps que les licences ; cette fiche peut comporter les 2 joueurs mutés de l'équipe déclarée initialement à 5 ou 6 joueurs.

Pour les concours Nat D, un joueur ou joueuse de toutes autres divisions adultes et -18 ou F -18 de la même ASB/ESB peut compléter l'équipe.

Pour les CDF en D, un joueur de toutes autres divisions adultes de la même ASB/ESB, peut compléter une équipe qui s'est qualifiée soit par le classement à l'issue des CN D, soit après les éliminatoires régionales **2D** doubles.

Concrètement : Une équipe double qui a déposé sa fiche de participation avec les noms des 2 ou 3 joueurs, dont 2 de l'équipe identifiée ou déclarée possédant 1 muté maximum, peut démarrer une compétition CN D ou CF D avec 2 joueurs présents.

En cas de problème, comme ce n'est que le 3^{ème} joueur qui peut servir de remplaçant, s'il n'est pas là, l'équipe jouera avec 1 joueur (ou abandonnera la compétition).

ARTICLE 12 - TROISIÈME DIVISION

Chaque CBD ou District classe en 3^{ème} division, 15 % de son effectif masculin adulte. Exceptionnellement, un Président de CBD peut descendre ce chiffre à 14 % voire 13 %.

Parmi ceux-ci :

- ❖ Sont classés en 3^{ème} division tous les joueurs descendant de division Nationale.
- ❖ Sauf s'ils montent en division Nationale, sont également classés en 3^{ème} division les joueurs :
 - De 3^{ème} et 4^{ème} division et issus de -18 ayant obtenu, au cours de la saison sportive, un nombre de points de catégorisation fixé par la FFSB lors de toutes les compétitions attributives de points,
 - Issus de -18 classés collectif espoirs qui n'ont pas opté pour la division Nationale,
- ❖ Compétitions attributives de points individuels pour le maintien en 3^{ème} division ou la montée en division Nationale des joueurs :
 - Toutes les compétitions sauf loisirs, invitations, jeunes, féminines, vétérans, championnat des clubs ([voir tableau Chap. I Art. 3](#)).

ARTICLE 13 - QUATRIÈME DIVISION

Sont classés en 4^{ème} division tous les joueurs et joueuses non classés dans l'une des divisions précédentes ou jeunes.

Compétitions attributives de points individuels pour la montée en 3^{ème} division des joueurs masculins :

- Toutes les compétitions sauf loisirs, invitations, jeunes, féminines, vétérans, championnat des clubs ([voir tableau Chap. I Art. 3](#)).

B - LES DIVISIONS FEMININES

[Voir Chapitre VI](#)

C - LES CATEGORIES JEUNES

[Voir Annexe 1](#)

Chapitre III - LA LICENCE

ARTICLE 21 - ACQUISITION

Chaque joueur reçoit à titre onéreux, une licence valable pour une seule saison sportive.

Le coût fédéral en est fixé chaque année par l'Assemblée Générale de la FFSB sur proposition du Bureau Fédéral après avis du Comité Directeur.

La licence est attribuée soit au titre d'une ASB, soit au titre d'une ESB autonome, conformément à l'article I-1b du Règlement Intérieur Administratif.

La licence d'un joueur muté est matérialisée par un "M"

En 1^{ère} et 2^{ème} division, les licences des équipes officiellement constituées reçoivent en outre un numéro d'ordre dans leur département.

ARTICLE 22 - IDENTIFICATION

1. Outre les renseignements permettant l'identification du joueur et la désignation de son club, la licence doit porter obligatoirement un numéro spécifique et une photo d'identité récente du joueur. Cette photo doit être oblitérée par l'ASB/ESB (tampon "à cheval" sur la photo). La licence doit être signée par le licencié.

2. Un emplacement est réservé au contrôle médical pour attester la non contre indication à la pratique du sport en compétition. Ce contrôle est obligatoire pour la participation aux compétitions sportives organisées ou agréées par la FFSB.

Le cachet médical et le visa du médecin doivent être apposés sur la licence.

TOUT MÉDECIN EST HABILITE A DÉLIVRER CETTE ATTESTATION.

3. Le sur-classement ne peut être établi que pour les -18 et F -18.

ARTICLE 23 - UTILISATION

1. Tout joueur doit être en possession de sa licence. Sauf si les licences sont recueillies au début de la compétition, les joueurs doivent se présenter mutuellement leur licence au début de chaque partie et les arbitres peuvent les réclamer à tout moment.

2. En cas d'impossibilité de présentation de la licence, le joueur ne peut participer à la compétition que s'il peut apporter la preuve qu'une demande de licence a été faite en présentant une attestation de son Président d'A.S. S'il est disqualifié son remplacement n'est pas autorisé.

3. En cas d'oubli de licence, le chef de l'équipe atteste par écrit que le joueur fautif est régulièrement licencié. L'attestation doit comporter le nom du joueur, le nom et l'adresse de l'ASB/ESB à laquelle il appartient, la catégorie dans laquelle il est classé et la certification qu'il a été soumis au contrôle médical obligatoire. Elle doit être contresignée par les autres joueurs de l'équipe.

Si l'oubli de la licence est général pour toute l'équipe (ou le joueur en simple), l'attestation peut être établie par un dirigeant national, régional, départemental ou par le Président de l'ASB/ESB à laquelle appartiennent les joueurs.

Dans tous les cas, le joueur (ou les joueurs) doivent présenter à l'arbitre une pièce d'identité avec photo (carte d'identité ou permis de conduire).

Si l'équipe ne peut remplir ces formalités, elle est disqualifiée.

Nota 1 : Malgré l'attestation du responsable signataire, l'équipe se verra infliger une amende de 30 € par joueur fautif. Cette amende sera **recouvrée** par le club organisateur **qui la transmettra à la FFSB**. L'équipe **s'expose à** de graves sanctions en cas de fausse attestation.

Nota 2 : Pour les **rencontres** en clubs sportifs, l'absence de licence, entraînera une amende de 30 € au joueur fautif, cette amende sera perçue par le délégué. Le capitaine ou le responsable fera une attestation sur l'honneur certifiant que ce joueur est bien licencié à son ASB/ESB, qu'il a subi la visite médicale annuelle d'aptitude à la pratique du sport Boules. Une pièce d'identité avec photographie sera demandée au fautif. Si une de ces conditions n'est pas remplie, il lui sera interdit de jouer.

4. Les **reproductions** de licences sont SANS VALEUR. En cas de perte ou destruction de licence, seul est valable un DUPLICATA de licence établi, sur demande :

- Par la FFSB exclusivement pour les CBD non informatisés,
- Par les CBD informatisés qui en informent la FFSB.

ARTICLE 24 - TIMBRES - AUTORISATION SPÉCIALE - LICENCE ROUGE

Les licenciés amenés à se déplacer hors de leur domicile peuvent être autorisés à participer à certaines compétitions, particulièrement celles organisées dans leur lieu de séjour.

LICENCIÉS INTÉRESSÉS :

1. Représentants :

Les VRP possédant la carte professionnelle peuvent obtenir un timbre VRP millésimé et valable toute la saison sportive. Ce timbre est délivré et oblitéré par la FFSB, sur présentation obligatoire de la licence et de la carte VRP dont le numéro est inscrit sur la licence par la FFSB.

2. Étudiants :

Les étudiants, sur présentation d'un certificat de scolarité peuvent obtenir auprès de leur CBD d'origine un timbre millésimé et valable pendant toute la période de scolarité.

Ce timbre est oblitéré par le cachet du CBD de délivrance sur la licence.

3. Utilisation :

Nota Important : Le timbre prévu en 1, 2 et 3 ci-dessus, est valable dans toute la France SAUF DANS LA REGION ADMINISTRATIVE BOULISTE DE DÉLIVRANCE DE LA LICENCE où il n'a aucune valeur (dans les concours de sa région, le joueur doit jouer sous les couleurs de sa région).

Tout joueur participant régulièrement à une compétition grâce à un timbre, une mention, une autorisation apposés sur sa licence ou l'accompagnant est considéré comme appartenant à la même ASB/ESB que son chef d'équipe, pour la durée de cette compétition.

Les timbres n'ont aucune valeur dans les concours "Officiel" ou "National".

4. Joueurs en déplacement ou villégiature en dehors de leur département :

Les licenciés en villégiature, congé annuel ou de convalescence, traitement médical ou en déplacement professionnel (sauf VRP ou très longue durée), pour une durée de 15 jours minimum en dehors de la période allant des Fédéraux quadrettes à la fin de la saison sportive, pendant laquelle la formation est libre (plan national), peuvent obtenir une autorisation spéciale les rattachant pendant leur déplacement, à une A.S.B. de leur choix.

Cette autorisation :

- Est délivrée par leur Président de CBD sur demande adressée par leur Président d'ASB. Elle est signée par le CBD et revêtue du cachet du CBD.
- N'est délivrée qu'une seule fois dans l'année. Le joueur, demandeur doit faire une déclaration sur l'honneur certifiant l'existence de son déplacement et désignant l'ASB qu'il veut choisir pendant son séjour ainsi que les dates limites de son séjour.
- Doit être présentée conjointement à la licence lors des concours.

5. Mention "Dirigeant" :

Les élus au comité directeur de la FFSB, les présidents de CBR et CBD peuvent recevoir sur leur licence, s'ils le demandent, la mention « Dirigeant ».

Cette mention « Dirigeant » permet d'assimiler son titulaire à un joueur d'une ASB ou ESB quelconque du territoire pour toute compétition sauf les qualificatifs et finales des championnats de France et concours nationaux.

Cette licence doit obligatoirement être accompagnée de la carte officielle des fonctions du titulaire.

7. Sanctions :

Toute fraude ayant permis d'obtenir ou d'utiliser à tort un des documents cités ci-dessus donnera lieu aux sanctions prévues au règlement disciplinaire.

8. Licence rouge :

Cette licence est attribuée à tous les joueurs qui ne remplissent pas les conditions normales de mutation. Elle interdit l'accès à certaines compétitions ([Chap. IV Art. 31-1](#)).

La mention "en rouge" : "NON VALABLE EN OFFICIEL, NAT. ET CLUB SPORTIF" est portée sur la licence.

Chapitre IV - LES MUTATIONS

ARTICLE 31 - MUTATION EN PÉRIODE AUTORISÉE

Pour tous les joueurs, la période autorisée est limitée du lendemain des Fédéraux Quadrettes au 25 juillet, avec prise pour effet des mutations au début de la saison sportive suivante (du lendemain des Fédéraux Quadrettes à la fin de la saison sportive, on joue dans son club avec la licence de l'année en cours).

La licence d'un joueur muté doit être matérialisée par un "M".

1. Les joueurs classés en division Nationale doivent rester au moins deux ans dans la même ASB/ESB, sauf mutation réglementaire (changement de domicile et d'emploi). Toutefois, sous réserve que les A.S. cédantes et prenantes donnent un avis favorable, la mutation peut s'effectuer au bout d'un an.

En cas de désaccord d'une des A.S., la mutation peut néanmoins s'effectuer mais le joueur reçoit une LICENCE ROUGE de division Nationale et ne peut, pendant toute la saison sportive, participer qu'aux seuls concours Propagande ou Promotion (Officiel, National, Clubs interdits).

N.B. : Une mutation pour changement d'ASB au sein d'une ESB ne constitue pas une infraction à la réglementation et n'entraîne pas l'établissement d'une licence rouge.

2. Autres catégories (sauf jeunes) :

Tous les autres licenciés peuvent muter librement, sous réserve d'accomplir les formalités prévues et d'être en règle avec leur ancienne ASB/ESB.

3. Jeunes : Application [voir annexe 1 art. 4.](#)

4. Joueurs des clubs sportifs :

Seuls les joueurs ayant effectué leur demande de mutation pendant la période autorisée pourront participer aux Championnats des Clubs commençant début octobre.

Ces mutations ne sont pas limitées mais, lors des rencontres de clubs sportifs, TROIS mutés au maximum sont autorisés sur la feuille de match étant précisé que les mutations entre deux ASB appartenant à la même ESB n'entrent pas en compte dans cette limitation à trois.

5. Etudiants : Les dispositions ci-dessus sont applicables aux étudiants.

ARTICLE 32 - MUTATION HORS PÉRIODE AUTORISÉE

1. Avant le 1^{er} juin, seules sont autorisées les mutations découlant d'un changement de résidence principale dûment prouvé (présentation obligatoire d'un document officiel attestant qu'il s'agit effectivement de la résidence principale) et d'un changement d'emploi dans le cas d'une personne en activité (ces deux conditions doivent être remplies). Il est donc indispensable d'accomplir les formalités prévues.

2. Passé cette date, plus aucune mutation ne sera autorisée pour l'année sportive en cours.

ARTICLE 33 - SANCTIONS

Toute fraude résultant de l'observation de ces dispositions entraîne une suspension ferme immédiate, la disqualification de l'équipe à laquelle appartient le joueur fautif et la comparution de ce dernier devant le Conseil de discipline compétent. Cette sanction est étendue à ceux qui ont pu favoriser la fraude.

ARTICLE 34 - FORMALITÉS A ACCOMPLIR

1. En période autorisée :

a - Les mutations des joueurs F -15 et F -18, -15 et -18, 4^{ème} division relèvent exclusivement des Présidents de CBD sauf s'il y a désaccord entre les Présidents d'A.S. Les imprimés utilisés sont identiques et sont fournis par les CBD ; toutefois, l'avis parental est obligatoire pour les mineurs car il est prépondérant. Il doit être accompagné de l'avis de l'ASB.

b - Les mutations des autres divisions :

- S'il n'y a pas désaccord des A.S., les mutations à l'intérieur du CBD relèvent de l'autorité du Président de CBD.

- Les litiges (avis défavorable, licence rouge, mutation hors période) relèvent de l'autorité de la FFSB.

c - Tout licencié qui quitte son A.S. ou son CBD, part avec sa nouvelle catégorisation. Le CBD cédant doit en informer le CBD d'accueil.

N.B. :

- Les demandes de mutation s'effectuant la plupart du temps avant la catégorisation, c'est la licence de l'année en cours qu'il convient de prendre en compte quand on établit la demande.

- Les imprimés de mutation des jeunes susvisés, 3^{ème}, 1^{ère} et 2^{ème} division sont délivrés à titre onéreux par le Président du CBD d'origine (éventuellement 4^{ème} division).

- Les formulaires en liasses, dont la photocopie est strictement interdite, sont fournis à titre onéreux par la FFSB aux Présidents de CBD. Ces demandes et les avis successifs doivent être datés.

- Chaque CBD doit être en possession des demandes de mutations au plus tard le 5 août et adresser à la FFSB la liste des mutés avant le 15 août.

2. Mutations en cours d'année (en dehors de la période autorisée) :

Elles ne sont autorisées qu'en cas de changement de CBD ou CS et quelle que soit la catégorie du joueur :

- Le Président du CBD d'origine fournit à la demande et à titre onéreux, l'imprimé de mutation.

- Le candidat le lui retourne dûment rempli revêtu de l'avis et de la signature du Président de l'A.S. et accompagné des pièces justifiant la mutation (changement de domicile et de lieu de travail) en y joignant la licence en cours.

- Le Président du CBD, après vérification de la régularité de la demande, l'adresse au Président du CBR qui, à son tour, en vérifie le bien fondé et l'envoie à la FFSB ainsi que les pièces utiles. Celle-ci est seule habilitée à accorder ou refuser la mutation.

Tout refus doit être justifié.

La licence est modifiée par la FFSB.

3. Coût :

Le Comité Directeur fixe chaque année le prix des imprimés de mutation sur proposition du Bureau Fédéral.

4. Joueurs pratiquant à l'étranger

Tout joueur pratiquant à l'étranger et désirant se licencier en France, doit posséder obligatoirement une « sortie de territoire » émanant de sa Fédération cédante.

Ce joueur ne sera pas considéré comme muté, s'il revient jouer en France dans son dernier club.

Nota 1 :

Si ce joueur arrive en cours de saison, il ne pourra pas être intégré dans une équipe constituée, même en joker, pour les CN Q et D, ni participer aux divers championnats de France en cours, y compris les Clubs.

Nota 2 :

Sa catégorisation en France correspondra à sa catégorisation dans son pays d'origine. S'il y a un problème à ce niveau, c'est la FFSB qui décidera de la catégorie du joueur (pour l'athlète de haut niveau, voir le chapitre VII).

Chapitre V - LES COMPETITIONS

A - LES GROUPES DE COMPÉTITION

ARTICLE 41 - RÈGLE COMMUNE

Toutes les compétitions d'un même groupe obéissent aux mêmes règles administratives et sportives.

ARTICLE 42 - LES DIFFÉRENTS GROUPES

1. Groupe "International"
2. Groupe "Officiel"
3. Groupe "National"
4. Groupe "Propagande"
5. Groupe "Promotion"
6. Groupe "Féminines"
7. Groupe "Loisirs"
8. Groupe "Invitations"
9. Groupe "Épreuves sportives"
10. Groupe "Jeunes"

ARTICLE 43 - ATTRIBUTION DE POINTS DE CATEGORISATION INDIVIDUELS ET COLLECTIFS

Les compétitions des groupes 2 à 6 attribuent des points individuels (sauf dans les épreuves cadets, minimes, benjamins et poussins du groupe 2).

Seul le groupe 3 attribue des points collectifs.

Les conditions d'attribution sont fixées au tableau [Chap. I - Art. 3](#) et dans l'article du groupe correspondant.

ARTICLE 44 - GROUPE INTERNATIONAL

Les modalités d'organisation et de participation aux compétitions internationales sont précisées dans les "statuts et règlements des compétitions internationales" édités par la FIB.

ARTICLE 45 - GROUPE OFFICIEL

Il s'agit des compétitions organisées sous le contrôle de la FFSB et dont les modalités sont précisées par un règlement spécifique qui, pour chacune d'entre elles, figure en Annexe au présent règlement (voir An. 2 à 5).

Sont appelées manifestations "OFFICIELLES" : Toutes les compétitions qualificatives pour tous les championnats de France, les concours Nationaux, un stage organisé par : FFSB, CBR, CS, CBD, DISTRICT et une sélection nationale ou internationale.

DISPOSITIONS GENERALES COMMUNES aux épreuves officielles traditionnelles des paragraphes 2 à 4 :

a - Composition des équipes :

- La composition des équipes est définie dans les paragraphes ci-après, selon la compétition. Le responsable de l'équipe est seul habilité pour intervenir auprès des arbitres ou des délégués officiels de la FFSB. Il doit se faire connaître aux responsables sus désignés.
- Les joueurs sur le terrain peuvent être de nationalité étrangère sous réserve qu'ils aient une seule licence, celle délivrée par la FFSB.
- La tenue est obligatoire dans les conditions fixées à l'[article 68](#).
- Un joueur éliminé au plan départemental ne peut participer ni aux éliminatoires régionales, ni au Championnat de France.
- Un joueur éliminé au plan régional ne peut participer au Championnat de France.
- Les différents timbres, la mention "dirigeant", l'attestation de déplacement sont sans valeur dans ces compétitions.

Précisions :

- Un joueur ou une joueuse éliminé(e) dans une division n'est pas autorisé(e) à participer à des éliminatoires d'une autre division pour le même championnat.
- Un joueur titulaire d'une licence "rouge" ne peut participer à aucune phase de ces concours officiels.
- Pas de prise en charge financière pour le 5^{ème} joueur en quadrette, le 4^{ème} en triple et le 3^{ème} en double.

b - Remplacement d'un joueur adulte qualifié :

Pour une raison grave, dûment justifiée, aussi bien entre les épreuves qualificatives et les Championnats de France que pendant le déroulement de la phase finale des Championnats, un joueur, autre que de catégorie Nationale adulte, peut être remplacé dans les conditions suivantes :

- Le joueur remplaçant ne peut avoir participé au championnat dans la division en cours ou dans une autre division.
- Ce joueur doit être classé dans la même division ou dans une division inférieure admise.

Afin de faciliter l'application de cette disposition les CBD ou CBR doivent indiquer, sur l'imprimé notifiant la qualification des équipes, le nom des joueurs qui ont été remplacés au cours des éliminatoires en les rayant pour indiquer qu'il y a eu remplacement.

L'équipe en cause a déjà procédé à un remplacement de joueur : ce n'est qu'en cas d'incident ou accident grave ou cas de force majeure avéré qu'un joueur peut être remplacé par un joueur de la même ASB/ESB ou, à défaut, par un dirigeant du même CBD ou CBR ou de la FFSB. Le remplacement en cours de partie est laissé à l'appréciation de l'arbitre compte tenu des circonstances et de la gravité de l'incident ou accident.

Nota : Si l'incident grave se produit entre deux phases éliminatoires, c'est le président du CBD qui décide du remplacement ou non, compte tenu de la gravité des faits et seulement lorsque, dans une équipe, le remplacement d'un joueur est déjà intervenu.

c - Remplacement d'un joueur en Jeunes

Seulement en cas d'événement grave ou de force majeure.

d - Répartition

Un comité régional ou un comité sportif qui ne rassemblerait pas au minimum 6 équipes lors des éliminatoires sera rattaché au CBR/CS voisin.

ADMISSION DES ÉQUIPES

1. Championnat de France quadrettes

[Voir Annexe 3 - Articles 11 à 13.](#)

2. Championnat de France Triple Féminin

[Voir Annexe 3 - Article 13-d.](#)

3. Championnats de France de doubles

[Voir Annexe 2 – Article 7](#) et [Annexe 3 – Articles 15 à 17](#)

4. Championnats de France de simples adultes

[Voir Annexe 3 - Articles 21 et 22.](#)

5. Championnats de France de combinés adultes

[Voir Annexe 3 - Articles 23 à 26.](#)

6. Championnats de France de simples jeunes

[Voir Annexe 2 – Article 8.](#)

7. Championnats de France de combinés jeunes

[Voir Annexe 2 – Article 8](#)

8. Championnats de France de tirs adultes

[Voir Annexe 3 - Articles 35 à 39.](#)

9. Championnats de France de tirs jeunes

Voir Annexe 2 – [Articles 9](#) et [10](#)

10. Championnat de France des Clubs

[Voir Annexe 5.](#)

11. Championnat des A.S. 3^{ème} et 4^{ème} divisions

[Voir Annexe 4.](#)

12. Championnats de France des Formules

[Voir Annexe 2 – Article 11](#)

13. Jeux boulistes réservés aux -11 et -9

Voir notice technique

ARTICLE 46 - GROUPE NATIONAL

Bénéficient de l'appellation "National" les compétitions les plus importantes en quadrettes, triples, doubles, simples et combinés, réservées aux équipes de division Nationale.

N.B : Les jours des Tournois de Pentecôte, il ne peut y avoir d'autre National programmé.

1. Homologation :

• Les demandes doivent être déposées par les CBR à la FFSB avant le 15 mai de chaque année. La compétition doit être basée sur un nombre minimum d'équipes fixé au tableau des points ([Chap. I - Art. 3](#))

• Sur proposition de la Commission Sportive, le Bureau Fédéral arrête la liste des compétitions retenues d'après les critères suivants :

- ❖ Fréquentation l'année précédente,
- ❖ Incidents répétitifs au cours du déroulement : inscriptions, tirages, etc.
- ❖ Interdiction : un seul bouldrome de 8 jeux pour un CN par poules avec 32 équipes
- ❖ Répartition géographique,
- ❖ Montant des indemnités prévues,
- ❖ Le nombre d'ASB/ESB et de joueurs et d'équipes constituées de 1^{ère} et 2^{ème} division dans le Comité Régional.
- ❖ Sauf cas exceptionnel, il n'y aura pas plus de 5 concours de 32 équipes par week-end et pas plus d'un concours National de même type, attribué à une même A.S.

2. Composition des équipes (voir Chap. II - Art. 11)

a - Les équipes étrangères ne sont pas admises.

b - Les joueurs de nationalité étrangère sont admis à condition qu'ils soient licenciés dans l'ASB/ESB française et qu'ils ne possèdent pas une licence d'une autre Fédération Nationale.

c - Les timbres, la mention dirigeant ou l'autorisation de déplacement sont sans valeur.

d - Les joueurs classés licence "rouge" ne peuvent participer.

e - Dans les compétitions officielles en quadrettes ou les concours de type "National" (complémentaires compris), les équipes constituées, d'une ASB/ESB ne peuvent pas interchanger leurs joueurs.

f - Tout joueur d'une équipe constituée de 1^{ère} ou 2^{ème} division qui ne participe pas à un concours de ce groupe est autorisé à participer, le même week-end, à un concours Propagande ou Promotion.

3. Inscriptions :

[Voir Chap. V - Art. 63.](#)

4. Contrôle - Arbitrage :

L'organisateur met obligatoirement à la disposition de l'arbitre un secrétaire assesseur chargé de vérifier la régularité des licences et leur conformité avec la fiche d'inscription ; il est placé sous la responsabilité de l'arbitre qu'il avertit en cas d'anomalie. C'est l'arbitre seul qui prend les décisions.

Toutes les licences des 4, 5 ou 6 joueurs d'une équipe Q, des 3 ou 4 joueurs d'une équipe T, des 2 ou 3 joueurs d'une équipe D, doivent être obligatoirement déposées dès le début de la compétition.

Après vérification, l'arbitre restitue, ou fait restituer, les licences quand il le juge utile.

L'exclusion d'une équipe 1D ou 2D lors d'un concours National, équivaut à l'attribution d'un carton rouge. En attendant une possible suite disciplinaire, cette équipe sanctionnée, ne pourra pas, dans un premier temps, participer à un quelconque concours National du week-end traditionnel suivant.

5. Déroulement :

- L'arbitre est désigné par la FFSB.
- Les règles du handicap ne sont pas applicables.

- La 1^{ère} partie ne doit pas se dérouler sur plus de deux tours.
- La 2^{ème} partie ne peut pas commencer tant que les parties du 2^{ème} tour ne sont pas toutes en cours.
- Si les quarts de finales se déroulent le lendemain matin, le tirage au sort devra se faire demi-heure avant la reprise, en présence obligatoire de l'arbitre et des équipes qui le souhaitent.
- Le nombre de parties, 1^{er} et 2^{ème} tour compris s'il y a lieu, disputées en une journée, ne peut dépasser 5 en quadrettes, 6 en doubles et simples.
- Si les dispositifs sont prévus, l'affichage des scores est obligatoire.
- Toutes les équipes doivent évoluer en tenue conforme tout au long de la compétition sous peine d'exclusion et de suppression des points de classification.

6. Remplacement d'un joueur : [Voir Chapitre V - Article 74.](#)

7. Indemnités :

- Le montant total des indemnités allouées est au moins égal au montant total des frais de participation affecté des coefficients multiplicatifs suivants :
 - ❖ Jusqu'à 64 équipes : x 2,5
 - ❖ 128 équipes : x 2
 - ❖ 256 équipes : x 1,5
- Le montant total des indemnités prévues par équipe, pour les deux premières parties, est au moins égal au double des frais de participation.
- Les indemnités sont versées soit aux gagnants au fur et à mesure du déroulement de la compétition, soit en une seule fois après les éliminations, soit par demi-journée.

8. Attribution de points :

- Toujours à la partie jouée et gagnée, (les phases des poules ne comptant que pour une partie), conformément au barème officiel. ([Voir Chap. I - Art. 3](#))
- Les compétitions de ce groupe attribuent des points individuels aux joueurs et des points aux équipes **1D et 2D** constituées.
 - Pour chaque équipe, un seul résultat, le meilleur, est comptabilisé chaque week-end (samedi au lundi inclus) ou chaque jour férié (Ascension, 1^{er} mai, etc.). Ils font partie des 12 meilleurs résultats en quadrettes pris en compte pour la qualification directe au Championnat de France. En cas d'égalité, les ex-æquo sont départagés comme suit :
 - Sera qualifiée, l'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de points dans un concours National.
 - Sera qualifiée, l'équipe qui a obtenu le 2^{ème} plus grand nombre de points dans un concours National.
 - Sera qualifiée, l'équipe qui a obtenu le 3^{ème} plus grand nombre de points dans un concours National, etc.

Si l'égalité persiste, la FFSB se réserve la décision finale.

9 : Attribution particulière de points

a - Points attribués aux participants de la Coupe d'Europe

Les équipes engagées en Coupe d'Europe bénéficieront d'une indemnisation en points correspondant à la moyenne des points acquis dans les concours nationaux

joués précédemment et à condition qu'au moins 2 joueurs de l'équipe déclarée figurent sur la feuille de match de la rencontre européenne.

Précision importante : La moyenne retenue est arrondie au multiple de 12 le plus proche et elle est définie pour la durée de la Coupe d'Europe ; ceci quels que soient les résultats des équipes concernées.

Nota : Pour une possible attribution de points, la FFSB se réserve le droit d'étudier le cas des équipes Nat. déclarées qui auraient au moins 2 joueurs engagés dans :

- Une phase finale du championnat des clubs se déroulant le même week-end qu'un concours National.
- Une compétition inscrite au calendrier international ou avec l'appellation internationale.

b - Equipes participant au concours de prestige de Pentecôte

En tenant compte des points d'équipe acquis lors des concours nationaux du week-end avant Pentecôte :

- Les **n** premières équipes au classement sont sélectionnées par la F.F.S.B. pour participer à ce concours. Leur participation est **obligatoire** et elles conservent leur classement antérieur.
- Les équipes participant au concours national, en parallèle du concours de prestige de Pentecôte, peuvent améliorer leur classement sans pouvoir toutefois modifier le classement des participants au concours de prestige.

10. Concours complémentaire :

Le concours complémentaire d'une compétition "National" reçoit le label "Propagande". Les équipes peuvent être constituées dans les mêmes conditions que le concours principal.

11. Réglementation applicable pour les concours Nationaux :

a - L'inscription d'une équipe doit se faire obligatoirement sous le nom de son chef, même si celui-ci ne joue pas.

b - Une équipe est considérée comme régulièrement inscrite quand la fiche d'inscription, accompagnée du montant de l'inscription, est arrivé au siège de l'A.S. organisatrice dans les délais prévus par celle-ci. (joindre une enveloppe timbrée au nom du responsable de l'équipe et rappeler sur le chèque, le nom de ce chef d'équipe).

c - Toute équipe régulièrement inscrite et non présente dans les délais réglementaires, constat fait par l'assesseur et validé par l'arbitre, est considérée comme «forfait». Elle encourt les sanctions sportives automatiques prévues pour ce cas.

d - Les A.S. organisatrices devront tenir à jour un registre d'inscriptions (ou des fiches d'inscriptions, un exemple sera fourni par la FFSB), comportant tous les éléments relatifs à ces inscriptions. Cette fiche devra être validée par le responsable de l'A.S. et ne comporter, si possible, aucune rature.

e - Les A.S. devront obligatoirement envoyer (par fax) à la FFSB, le lundi précédant la date de leur compétition, une copie de, ou des fiches, des inscriptions correspondant à leur concours.

f - Dans le cas où cette fiche ne serait pas renvoyée, aucune réclamation de l'A.S. ne serait prise en compte. Si des problèmes reconnus, apparaissent par la suite, l'A.S. pourrait être sanctionnée jusqu'à la non reconduction de son concours pour la saison suivante.

g - L'A.S. devra tenir à disposition de la FFSB le registre d'inscriptions, pour consultation dans le cas d'une possible double inscription le même week-end.

h - Justificatifs de forfaits susceptibles d'être retenus par les instances fédérales après analyses et contrôles :

- ❖ Pour les doubles à 2 ou 3 joueurs, avec respectivement 1 ou 2 certificats médicaux dûment signés par un médecin et justifiant l'incapacité pour les joueurs de pratiquer le sport-boules.
- ❖ Pour les quadrettes à 5 ou 6 joueurs, avec respectivement 2 ou 3 certificats médicaux dûment signés par un médecin et justifiant l'incapacité pour les joueurs de pratiquer le sport-boules.
- ❖ Un accident ou tout autre problème de circulation, pendant le trajet pour arriver au lieu de la compétition, dûment constaté (gendarmerie, police, constat ...)
- ❖ Le décès justifié d'un proche parent d'un des joueurs, dans la semaine précédant le concours
- ❖ Toutes les autres raisons à caractère non exceptionnel, ne seront pas prises en compte (mariage, déplacement, repas de famille, vacances ...)

i - Liste des sanctions sportives automatiquement encourues par les équipes en cas de double inscription ou de forfait ponctuel ou répétitif :

1. Une double inscription reconnue :
 - 24 points en Q et 12 en D retirés à l'équipe, par faute constatée.
2. Un forfait avéré :
 - 48 points en Q et 24 en D retirés à l'équipe et 2 fois l'inscription à payer à l'A.S.
3. Pour n (n supérieur ou égal à 2) forfaits avérés :
 - n x 48 points en Q et n x 24 en D retirés à l'équipe et n x 2 fois l'inscription à payer aux A.S.
 - interdiction de se présenter aux éliminatoires régionales NAT Q, D, S de la saison en cours.

12. Concours Nationaux en Doubles :

Des w-e de traditionnel sont réservés au déroulement des concours en doubles, w-e en début de saison et w-e en fin de saison.

Constitution des équipes : [voir Chap. II.](#)

- L'appel des candidatures pour l'organisation de ces concours doubles, est fait en même temps que celui des quadrettes.

Pour les indemnités, respecter la réglementation des concours Nationaux.

A la fin des concours Nat en Doubles, un classement général des Doubles sera établi.

ARTICLE 47 - GROUPE "PROPAGANDE"

Bénéficiaire de cette appellation, accordée par la FFBSB, les compétitions sportives disputées en quadrettes, triples, doubles, simples et aussi en combiné.

Elles peuvent être organisées pendant toute la saison sportive à l'exception de certaines dates officielles réservées par la FFBSB.

1. Le type de concours et le nombre minimum d'équipes sur lequel doit être basé tout concours Propagande (y compris complémentaire ou 2^{ème} concours) figurent sur le tableau [Chap. I - art. 3.](#)

2. Homologation :

- Les demandes des CBD, harmonisées par les CBR, doivent parvenir à la FFBSB, impérativement avant le 15 mai de chaque année.
- Sur proposition de la Commission Sportive, qui harmonise, si elle le juge utile, le Bureau Fédéral arrête la liste des compétitions retenues.
- Sauf cas tout à fait exceptionnel dans les CBD de moins de 1000 licences, il ne saurait y avoir plus d'un concours Propagande et son complémentaire le même week-end.

3. Formation des équipes :

- Les équipes doivent être formées de 4 ou 5 joueurs en quadrette, 3 ou 4 joueurs en triple, 2 ou 3 joueurs en double, 1 joueur en simple.
- Admission : Lorsque le concours est réservé à une ou plusieurs divisions, la présence dans l'équipe d'un joueur de la (ou des) division(s) exigée(s) permet l'admission au concours. Dans ce cas, les autres joueurs doivent appartenir à une division inférieure.
- La constitution des équipes est autorisée :
 - ❖ Au plan CBR administratif bouliste pendant la période allant du début de la saison sportive au week-end des Fédéraux quadrettes.
 - ❖ Au plan National : du lendemain des Fédéraux quadrettes à la fin de la saison sportive.
- Les timbres VRP, étudiants, retraités, dirigeant National, autorisation spéciale pour déplacement, sont utilisables dans les concours "Propagande" durant toute l'année (sauf dans le CBR auquel appartient le licencié) ; le titulaire est alors considéré comme appartenant à la même ASB/ESB que le chef d'équipe.
- Les -18 et F -18 surclassés peuvent participer (même en équipe complète).
- Les -15 ne sont pas autorisés.
- Les féminines classées en Nationale, 3^{ème} ou 4^{ème} division, peuvent participer à tous les types de concours, sauf pour les "Nationale" qui ne peuvent jouer dans les concours réservés aux seuls 4^{ème} divisions. Toutefois, elles sont soumises à la règle du handicap.
- La mention "1 (ou 2) joueur(s) de division NAT. autorisé" ne concerne pas les NAT féminines.
- Les équipes étrangères sont admises.
- Pendant la période allant des Fédéraux quadrettes à la fin de la saison sportive, les joueurs étrangers licenciés peuvent compléter une équipe française et réciproquement.

4. Inscriptions (Voir Chap. V - Art. 63).

5. Contrôle - Arbitrage

- Les compétitions de ce groupe sont dirigées par un arbitre officiel désigné par le CBR et validé par la CNA, assisté d'un 2^{ème} arbitre à partir de 128 équipes ou si le concours se déroule sur plusieurs sites.
- La fiche de participation pour l'attribution des points à la partie jouée avec collecte des licences et leur contrôle mettent les organisateurs dans l'obligation de fournir un commissaire assesseur au début de la compétition ([voir Chap. V - art. 67-1](#)).

6. Déroulement :

- Les règles du handicap sont obligatoirement appliquées ([voir Chap. V - Art. 71](#) et Art. 47-3 ci-dessus pour les féminines).
- La 1^{ère} partie ne doit pas se dérouler sur plus de deux tours.
- La 2^{ème} partie ne peut pas commencer tant que les parties du 2^{ème} tour ne sont pas toutes en cours.
- Le nombre de parties (1^{er} et 2^{ème} tour compris s'il y a lieu) disputées en une journée ne doit pas dépasser : 6 en quadrettes, doubles, triples et simples (7 en D, T, S juillet et août)
- Si les dispositifs sont prévus, l'affichage des scores est obligatoire.
- Tenue vestimentaire : [voir Chap. V - Art. 68](#). Les organisateurs doivent soutenir les arbitres pour exiger des tenues conformes.
- Durée des parties ([voir Chap. V - Art. 72](#)).

7. Remplacement d'un joueur : [Voir Chap. V - Art. 74](#).

8. Indemnités :

- Le montant total des indemnités allouées est au moins égal au montant des frais de participation, affecté du coefficient 2.
- Le total des indemnités allouées aux deux premières parties est au moins égal, par équipe, au double des frais de participation.
- Les indemnités peuvent être versées au choix de l'organisateur :
 - Soit aux gagnants après chaque partie,
 - Soit aux perdants au moment où ils quittent la compétition,
 - Soit à la demi-journée ou à la journée.

Les modalités retenues doivent être indiquées sur les affiches ou programmes.

9. Attribution de points de catégorisation :

Les compétitions de ce groupe attribuent des points exclusivement individuels aux joueurs ([voir tableau Chap. I - Art. 3](#)).

10. Complémentaire :

Un seul complémentaire (ou 2^{ème} concours) par manifestation peut recevoir le label "Propagande" et sous réserve de respecter les minima d'équipes prévus au tableau [ch. I art. 3](#).

ARTICLE 48 - GROUPE "PROMOTION"

Sont classées dans ce groupe les compétitions servant à la classification des joueurs et n'entrant pas dans les groupes précédents et suivants. Elles sont organisées par une ASB, une ESB, un secteur, voire un CBD.

1. Homologation :

- Elle est accordée par le CBD. Celui-ci veillera à une harmonieuse répartition géographique sur son territoire.
- Les conditions d'homologation (types de concours, nombre minimum d'équipes à prévoir) figurent sur le tableau [art. 3](#).
- Les organisateurs ont toute liberté pour fixer les modalités des concours sous réserve que les dispositions retenues figurent sur les affiches ou programmes.

2. Formation des équipes :

Les équipes doivent être formées de 4 ou 5 joueurs en quadrette, 3 ou 4 joueurs en triples, 2 ou 3 joueurs en double et un joueur en simple.

- **Admission** : lorsque le concours est réservé à une ou plusieurs divisions, la présence dans l'équipe d'un joueur de la (ou des) division(s) exigée(s) permet l'admission au concours. Dans ce cas, les autres joueurs doivent appartenir à une division inférieure.
- La constitution des équipes est autorisée au plan national. Toutefois, sous réserve que ces dispositions spéciales soient indiquées sur les affiches ou avis de concours, les organisateurs ont toute liberté pour admettre les équipes sur un plan plus restreint (régional, départemental, voire ESB ou ASB).
- Dans les concours TD, les organisateurs peuvent n'autoriser la présence que d'un (ou deux) joueur(s) de 1^{ère} ou 2^{ème} division dans les équipes. Cette disposition ne s'applique pas aux joueuses classées NAT et doit être indiquée sur les affiches et programmes. Sinon ces joueurs peuvent participer sans restriction de nombre par équipe aux concours T.D.
- Sont admis les joueurs licenciés à l'étranger ainsi que les -18 et F -18 surclassés.
- Les féminines, qu'elles soient classées en Nationale, 3^{ème} ou 4^{ème} division féminine, peuvent participer à tous les types de concours, sauf pour les "Nationale" qui ne peuvent jouer dans les concours réservés aux seuls 4^{ème} division. Toutefois, elles sont soumises à la règle du handicap.
- En triples mixtes : chaque équipe est constituée d'au moins un joueur et une joueuse.

3. Inscriptions :

[Voir Chap. V - Art. 63.](#)

4. Contrôle - Arbitrage :

- Tout joueur participant doit être licencié.
- L'arbitre est désigné par le CBD. A partir de 64 équipes, une aide doit être apportée à l'arbitre pour le contrôle des licences. Par ailleurs, un commissaire assesseur doit être mis à disposition pour le contrôle des fiches de participation ([voir Chap. V - Art. 67-1](#)).

5. Déroulement :

- Durée des parties : [voir Chap. V - Art.72.](#)
- La 1^{ère} partie ne doit pas se dérouler sur plus de 2 tours.

- La 2^{ème} partie ne peut pas commencer tant que les parties du 2^{ème} tour ne sont pas toutes en cours.
- Le nombre de parties en une seule journée, y compris les 2 tours s'il y a lieu, ne peut dépasser 6 en quadrettes, doubles, triples ou simples. (7 en D, T, S juillet et août).
- Tenue vestimentaire, [voir Chap. V - Art. 68.](#)

6. Remplacement d'un joueur :

[Voir Chap. V - Art. 74.](#)

7. Indemnités :

- Le montant total des indemnités allouées est au moins égal au montant des frais de participation affecté du coefficient 1,8.
- Le montant total des indemnités allouées aux deux premières parties est au moins égal, par équipe, au double des frais de participation.
- Les indemnités sont versées au choix de l'organisateur :
 1. Soit aux gagnants au fur et à mesure du déroulement de la compétition.
 2. Soit aux perdants en une seule fois au moment où ils quittent la compétition.
- Les modalités retenues doivent être indiquées sur les affiches ou programmes.

8. Attribution de points de catégorisation :

Les compétitions de ce groupe attribuent des points individuellement aux joueurs (voir [Chap. I - Art. 3](#) et [Chap. V - Art. 47-9](#) ci-avant identique).

9. Concours complémentaire :

Le complémentaire d'un concours "Promotion" est aussi du groupe "Promotion".

Les règles sur le minimum des équipes à admettre ne s'appliquent pas.

ARTICLE 49 - GROUPE "FÉMININES"

[Voir chapitre VI.](#)

ARTICLE 50 - GROUPE "LOISIRS" ([voir Annexe 9](#))

Ce type de compétition, comme son nom l'indique, a pour but de créer de l'animation, vulgariser notre sport, développer la convivialité et OUVRIRE la pratique de notre sport à ceux qui jouent peu ou ne le connaissent pas encore.

Ces concours ne sont autorisés que :

- Pendant les jours autres que fériés, samedi et dimanche.
- Seulement pour les corporations (boulangers, banquiers, etc.) les jours fériés et les week-ends.

1. Homologation :

- Quelle que soit leur forme, toutes les compétitions de ce groupe doivent être homologuées par le CBD qui les inscrit à son calendrier. Ce dernier veillera particulièrement à ce qu'elles ne nuisent pas aux compétitions attributives de points auxquelles elles ne doivent pas (pour des raisons financières ou de décompte des points) se substituer ni créer une concurrence.
- La formule concernant le déroulement de la compétition est laissée à la totale initiative des organisateurs (nombre de parties, durée des parties, système Aurard, triple à un seul tireur avec 3 boules, addition de plusieurs épreuves différentes : simple, double, quadrette, point, tir, etc. ...).

2. Composition des équipes :

Laissée à l'initiative des organisateurs, mais licence obligatoire pour tous les compétiteurs. Les modalités retenues doivent être indiquées avec précision sur les affiches.

3. Inscriptions :

[Voir Chap. V - Art. 63.](#)

4. Arbitrage :

Par un arbitre autant que possible.

5. Types de compétition :

- Rencontres inter-sociétaires.
- Rencontres type "Bol d'Or", 12 heures, 24 heures, etc.
- Rencontres inter-villes ou interclubs. Sont compris dans ce groupe les concours organisés par le CBD ou les secteurs pour assurer une animation entre clubs, selon les modalités fixées par les organisateurs avec des équipes formées au plan ASB/ESB.

6. Handicap :

Il ne s'applique pas.

7. Indemnités :

Le montant total des indemnités versées ne doit pas être supérieur au montant des frais de participation affecté du coefficient 1,5. Les lots en nature sont vivement conseillés.

Leur valeur sera intégrée dans le montant des prix.

8. Remplacement d'un joueur :

Si un événement grave et imprévu (blessure, maladie...) oblige un joueur à quitter définitivement la compétition, il est remplacé immédiatement par un joueur de même catégorie n'ayant pas participé à la compétition.

9. Points :

Ces compétitions n'attribuent aucun point de catégorisation.

ARTICLE 51 - GROUPE "INVITATION"

1. Ces concours doivent être soumis à l'approbation de la FFSB.

2. Les modalités d'invitation pour les équipes étrangères sont celles définies au règlement des compétitions internationales.

3. Toute latitude est laissée aux organisateurs quant au choix de la formule : éliminatoires directes, poules, groupes, omnium, etc.

4. Tous les joueurs français ou étrangers, ainsi que les accompagnateurs des équipes étrangères (un par fédération) bénéficient des indemnités de séjour et de déplacement prévues par le règlement international.

ARTICLE 52 - ÉPREUVES DE TIR et COMBINÉ

- Peuvent être organisées les épreuves suivantes :

- Tir de précision (Voir RTI, article 54, p. 47-51)
- Tir progressif (Voir RTI, article 55, P. 52-58)
- Tir à cadence rapide ([Voir annexe 5](#))
- Simple et double combinés (Voir RTI, article 57, p. 63 à 67)

- Ces épreuves ou compétitions dont la réglementation agréée par la FIB et la FFSB figure au RTI et RS peuvent être organisées au niveau ASB/ESB, CBD ou CBR ou officiellement par la FFSB au niveau national. Elles doivent figurer au calendrier des compétitions.

ARTICLE 53 - GROUPE "JEUNES"

[Voir annexe 1.](#)

B - RÈGLES GÉNÉRALES

ARTICLE 61 - HOMOLOGATION

- Les concours des groupes "National" et "Propagande" doivent être homologués par la FFSB,
- Les concours des groupes "Promotion" et "Loisirs" le sont par leur CBD.

ARTICLE 62 - AFFICHES ET PROGRAMMES

1. Les affiches et programmes doivent faire mention, en caractères apparents, de la catégorie du concours : International, Officiel, National, Propagande, Promotion, Invitation, Loisirs.

Elles doivent mentionner (à l'exclusion de toute autre appellation) :

- La participation aux frais d'organisation,
- Les indemnités de séjour et de déplacement.

2. Sur les affiches et programmes, doivent être indiqués :

- Le jour et l'heure de la clôture des inscriptions,
- Le mode, le jour, l'heure et le lieu du tirage au sort,
- Le jour et l'heure du début de la compétition,
- Les conditions d'interruption des parties s'il y a lieu,
- La date, le lieu, l'heure de la reprise de la compétition si elle ne se termine pas le même jour,
- Les modalités de déroulement : nombre de points à faire, durée des parties. Le cas échéant, utilisation des poules, du système Aurard,
- Pour certaines compétitions, les règles de composition des équipes.

3. Sanctions :

Si les organisateurs font imprimer ou distribuer des affiches ou des programmes non conformes au texte homologué, l'arbitre établira un rapport et la FFSB prendra les dispositions qui s'imposent.

ARTICLE 63 - INSCRIPTIONS DES ÉQUIPES

1. Généralités

- Toute inscription faite verbalement, par téléphone ou par écrit, est sans valeur tant que l'équipe n'a pas réglé les frais de participation. Les organisateurs qui ne respectent pas ce principe n'ont aucune voie de recours contre une équipe qui n'aurait pas payé.
- Les inscriptions doivent être enregistrées, sans aucune priorité de quelque ordre que ce soit, au fur et à mesure des demandes d'inscriptions accompagnées du montant des frais de participation.
- Une fiche de confirmation d'inscription comportant le N° d'ordre, avec la date de réception et les coordonnées et signature du responsable de la compétition, sera immédiatement retournée au chef de l'équipe dans l'enveloppe prévue pour cet effet.
- Les inscriptions multiples sont strictement interdites. Les équipes fautives encourent une suspension de 15 jours (deux week-ends). Aucun point ne leur sera attribué.

2. Concours Nationaux

Toute équipe régulièrement inscrite qui ne se désiste pas au moins 5 jours avant la date prévue de la compétition, s'engage à participer à la compétition, sinon elle s'exposera aux sanctions prévues par le chap. V art. 46-11. Le désistement réglementaire, sans possibilité de réinscription à un autre concours national du même w-e, doit être aussitôt confirmé à la FFSB, par mail ou par fax. Dans ce cas le montant de l'inscription sera restituée à l'équipe. Une équipe ne peut s'inscrire à l'avance, qu'à un seul concours National par week-end. En cas de récidive elle sera traduite en conseil de discipline. Par contre une équipe ayant perdu le samedi, peut participer à un autre CN le dimanche (seul le meilleur résultat comptera).

3. Fiches d'inscription et de participation aux compétitions :

Afin d'éviter les doubles inscriptions et réduire les forfaits, les inscriptions dans les concours National doivent obligatoirement être faites par écrit au moyen d'une fiche d'inscription dûment remplie et accompagnée du règlement.

Les mêmes modalités sont applicables pour les concours Propagande et sont "au gré" des organisateurs en concours Promotion.

Lorsque ces fiches ne sont pas demandées à la 1^{ère} partie (concours PMO), elles doivent être remplies au plus tard avant le début de la 2^{ème} partie.

A noter que ces fiches servent également à enregistrer le nombre de parties gagnées dans la compétition (voir Chap. V - [Art. 75 ci-après](#)).

Les arbitres ne sont pas habilités à remplir ces fiches, mais doivent les contrôler.

ARTICLE 64 - TIRAGE AU SORT

1. L'heure indiquée sur l'affiche (ou programme) pour le tirage, doit être rigoureusement respectée, aussi bien par les organisateurs, (même si le nombre d'équipes annoncé n'était pas atteint à l'heure prévue pour la clôture des engagements), que par les joueurs. Elle doit être prévue de telle façon que l'heure fixée pour le début du concours puisse être respectée.

2. Le tirage au sort doit être intégral et sans tête de série. On évitera seulement, dans la mesure du possible, que deux équipes d'une même ASB/ESB soient opposées à la 1^{ère} partie. Si la première partie se déroule sur deux tours, les organisateurs peuvent, quelques jours avant, procéder au tirage de ceux qui jouent au 1^{er} tour ; en aucun cas les équipes ne peuvent demander de jouer au 2^{ème} tour plutôt qu'au 1^{er} et vice versa.

Dans les concours NAT/PRO jusqu'à 32 équipes, il doit s'effectuer dans l'heure qui précède le début de la compétition en présence de l'arbitre et des joueurs qui le souhaitent

3. A partir de 64 équipes, le tirage au sort peut s'effectuer à l'avance, dans les mêmes conditions que ci-dessus et en présence de l'arbitre désigné ou, en cas d'impossibilité, d'un arbitre national.

4. Il est interdit de remplacer une équipe par une autre après le tirage au sort.

5. Le tirage des parties après la 1^{ère} doit être effectué exclusivement "au sort" même si les parties se déroulent sur deux sites. Dans les concours officiels, NAT et PRO, ce tirage doit être effectué sous enveloppes cachetées obligatoirement. Deux équipes de la même A.S. peuvent s'y rencontrer.

6. Quel que soit le nombre de participants, il ne devra plus y avoir d'équipe gagnante d'office après la 3^{ème} partie. Une équipe ne saurait être d'office deux fois, sauf impossibilité.

7. Le repêchage (ne pas confondre avec le barrage dans le cas des "Poules") est totalement interdit.

ARTICLE 65 - DÉROULEMENT DES COMPÉTITIONS

La première partie peut se jouer en un ou deux tours, suivant le nombre de jeux dont dispose l'organisation. Dans ce dernier cas, les équipes gagnantes des 1^{er} et 2^{ème} tour peuvent se rencontrer sur le même jeu pour disputer la 2^{ème} partie.

Quand la première partie d'un concours se déroule en deux tours et que l'horaire du 2^{ème} tour n'est pas fixé par l'organisateur, on considérera que le 2^{ème} tour commence 1 heure 30 après le début de la compétition.

ARTICLE 66 - ARRÊT DES PARTIES

Toutes les parties commencées doivent être terminées. Les équipes ne terminant pas, volontairement, une compétition ne touchent aucune indemnité et sont passibles d'une sanction disciplinaire.

1. Arrêt déjeuner :

Pour la période de midi, les organisateurs doivent porter sur les affiches et programmes, si certaines parties doivent se terminer obligatoirement avant la reprise de l'après-midi ou si une interruption des parties est prévue (heures de fin et de reprise des parties)

[\(voir Chap. V - Art. 62-2\).](#)

Dans les concours NAT/PRO, les organisateurs doivent prévoir un arrêt d'une heure 30 minimum.

2. Arrêt pour cause exceptionnelle :

Si des circonstances exceptionnelles motivent l'arrêt momentané ou définitif de la compétition, l'arbitre, après avis du Comité d'organisation, est seul juge de la décision à prendre.

En cas d'arrêt définitif, sur décision de l'arbitre :

- 1. *Jusqu'au 1/4 de finale inclus, les équipes se contentent des indemnités prévues.*
- 2. *Après les 1/4, répartition en parts égales : les lots en nature restent la propriété des organisateurs ; les points sont attribués au niveau de la partie arrêtée.*

ARTICLE 67 - VÉRIFICATION DES ÉPREUVES

Tous les concours sont obligatoirement contrôlés et arbitrés par des personnes titulaires de la licence FFSB, munies des pouvoirs nécessaires.

Aucun dirigeant ne peut récuser la désignation d'un arbitre.

Seuls les joueurs licenciés à la FFSB peuvent prendre part aux compétitions organisées par les Comités départementaux ou les ASB/ESB, sous réserve de se présenter en équipes régulièrement constituées ou individuellement qualifiés et d'avoir fait parvenir leur engagement en temps utile.

1. Fiches de participation

- Des fiches sont créées pour favoriser l'inscription et la prise des points ([voir Ch. V - Art. 63-3 ci-dessus](#)) ; elles doivent être remplies par le joueur ou le chef d'équipe et déposées auprès des organisateurs soit lors de l'inscription, soit avant le début de la 2^{ème} partie licences à l'appui, selon la décision des organisateurs et de l'arbitre.
- Dans tous les concours attributifs de points, les licences sont collectées dès le début de la compétition et au plus tard avant le début de la 2^{ème} partie, avec les fiches de participation servant au décompte des points. Pour faciliter le contrôle, les organisateurs doivent mettre à la disposition de l'arbitre un commissaire assesseur qui vérifie l'exactitude des renseignements portés sur les fiches.
- Tout changement de joueur doit être signalé à l'arbitre, y compris entre deux parties.
- Les licences sont restituées lorsque l'arbitre le juge utile.

2. Concours "Promotion"

Les organisateurs sont informés en temps opportun par les soins de leur Comité Départemental, du nom de l'arbitre désigné pour la vérification de la compétition.

L'arbitre désigné devra rendre compte, à son CBD, de sa mission dans les 48 heures.

L'arbitrage doit obligatoirement être effectué :

- Dans les CBD non considérés comme C. S. : pour tous les concours de 16 équipes et au-dessus,
- Dans les CBD considérés comme C. S. : pour tous les concours de 32 équipes et au-dessus.

Un arbitre départemental pour 400 licences est obligatoire, avec minimum de deux arbitres par Comité départemental.

Les rapports à établir par les arbitres seront rédigés sur des imprimés fournis par leur CBD. Doivent être jointes à ces rapports toutes les fiches d'inscription et de participation des équipes ayant joué et gagné « **dûment remplies suivant les critères en cours** ».

Les concours non arbitrés sont contrôlés par les soins et sous la responsabilité des ASB/ESB organisatrices. Dans tous les cas, le rapport doit être adressé au CBD intéressé dans le délai fixé ci-dessus et avec les fiches dûment remplies par l'organisateur.

La personne chargée de l'arbitrage n'est pas autorisée à participer à la compétition.

3. Concours National, Propagande et Invitation

Le CBD dont dépend l'organisateur doit être avisé du nom de l'arbitre désigné par la FFBSB ou le CBR. L'arbitre désigné, seul responsable de l'arbitrage, prend sous son autorité les arbitres départementaux ou régionaux chargés de l'aider et établit un rapport qu'il adresse dès la fin de la compétition à la FFBSB.

Les fiches de participation des équipes ayant joué et gagné, doivent être adressées « **dûment remplies suivant les critères en cours** » à la FFBSB pour tous les concours NAT/PRO.

Les arbitres doivent signaler dans leurs rapports le nom et la composition des équipes « forfait ». Ne sont pas considérées comme forfait les équipes qui se sont désistées dans les délais prévus.

ARTICLE 68 - TENUE VESTIMENTAIRE

1. Pour les concours NAT et pour les phases régionales et finales de tous les championnats de France en traditionnel

Une équipe de joueurs doit obligatoirement posséder une tenue composée d'éléments identiques. Celle-ci, classique ou sportive, peut comprendre :

- Un polo ou une chemise,
- Un pantalon et (ou) un short dans une même couleur,
- Un pull-over ou un sweat,
- Un survêtement,
- Un blouson.

Sur le terrain le port du short est autorisé individuellement ; il est toléré qu'un ou plusieurs joueurs puissent revêtir un même élément de cette tenue (suivant la température ambiante). Par exemple si un joueur a froid, il peut enfiler le blouson de la tenue même si les autres joueurs restent en chemise, soit 2 hauts différents autorisés.

2. Pour les phases départementales de tous les championnats de France en traditionnel

La définition de la tenue est laissée à la discrétion du Président du Comité Départemental.

3. Pour les concours Propagande

La tenue du haut du corps est conseillée au départ de la compétition ; elle devient obligatoire à partir des 1/4 de finales.

4. Pour les concours Promotion

La tenue du haut du corps ne peut être souhaitée par les A.S. organisatrices qu'à partir des 1/4 de finales et elle peut être obligatoire en finale si cela a été annoncé par affiche. Il est conseillé de le rappeler en début de compétition.

5. Féminines

Une tenue sportive correcte avec les mêmes règles qu'en masculins.

6. Jeunes :

(voir [Annexe 1 - Art. 6](#)).

7. Arbitres :

Tous les arbitres doivent dans l'exercice de leur fonction, être revêtus de la tenue qui leur a été attribuée, quel que soit le groupe de la compétition. Ils doivent porter un écusson correspondant à leur grade.

ARTICLE 69 - LE TABAGISME

Il est interdit de fumer sur tous les terrains boulistes.

ARTICLE 70 - PENALITES POUR RETARD

Elles ne doivent pas être considérées comme une sanction vis-à-vis des retardataires. Elles ne sont qu'un moyen nécessaire pour ne pas retarder le déroulement de la compétition. Les joueurs doivent les accepter comme telles. Elles s'appliquent dans tous les cas, quel que soit le motif du retard.

Dix minutes après l'heure prévue du début de la partie, les équipes absentes sont pénalisées comme suit :

- Les adversaires marquent 1 point par 5 minutes ou fraction de 5 minutes de retard.
- Après une absence totale de 40 minutes ils seront déclarés gagnants.
- Si les deux équipes sont fautives, toutes deux seront pénalisées suivant leur retard respectif.

Le temps du début de la partie est pris à l'instant où le jeu débute ou, au plus tard, 10 minutes après l'heure prévue (marquage du 1^{er} point de pénalité).

Les pénalités s'appliquent aussi aux reprises de parties.

ARTICLE 71 - LE HANDICAP

1. Détermination du handicap

- Valeur attribuée à :

un joueur de 1D : 3 points

un joueur de 2D, -18 du Collectif France Jeunes : 2 points.

un joueur de 3D, -18 du Collectif Espoir : 1 point.

un joueur de 4D, -18 (sauf cas ci-dessus) : 0 point.

Pour les F Nat, F 3D, F 4D et F -18 voir [Chap. VI Art 92](#) et [Art. 94](#)

Méthode : On prend dans chacune des équipes le joueur dont la catégorie est la plus élevée. La différence entre les valeurs attribuées de ces deux joueurs donne le handicap.

Équipe étrangère : Sans préjudice des dispositions prévues à [l'article 2 de l'annexe 8](#), sa valeur ne peut être appréciée que si les licences présentées indiquent la catégorie de chaque joueur. Sinon, ils ne peuvent prétendre à aucun point de handicap.

2. Application

- Le handicap s'applique dans les compétitions des groupes "Propagande" et "Promotion" et en concours Féminins.

- Au départ de la compétition, il est recommandé aux arbitres et organisateurs d'informer les équipes que le handicap est obligatoire et de demander aux équipes qui le doivent de l'accorder à leurs adversaires.

- Les organisateurs peuvent prévoir la distribution de badges ou dossards, de couleurs différentes, permettant de repérer la catégorie de l'équipe.
- S'il n'est pas accordé spontanément, l'équipe qui en bénéficie, doit le demander avant de jouer sa première boule.
- La partie débute sur le score de 1 à 0 ou 2 à 0. Le nombre de points à atteindre pour gagner la partie n'est pas modifié.

ARTICLE 72 - DURÉE DES COMPÉTITIONS, POINTS A FAIRE

1. Durée maximum des parties

Pour toutes les catégories et types de compétitions traditionnelles, la durée maximum des parties doit être fixée ainsi :

- Quadrettes : 2 heures 30
- Doubles et triples : 2 heures
- Simples : 1 heure 30

Ces durées peuvent être diminuées en temps (RTI art. 8 page 13).

Une demi-heure supplémentaire peut être accordée aux finales des championnats de France, aux finales des compétitions dites de prestige ainsi qu'aux concours où il n'y a qu'une partie dans la demi-journée.

2. Gain de la partie : (RTI art. 9 page 13 et 14)

L'équipe gagnante est celle qui :

- Atteint la première le nombre de points prévus dans le temps imparti.
- Au plus grand nombre de points (même en cours terminée), à la fin du temps prévu.
- Application du RTI pour les égalités (art. 9 pages 14 et 15)

3. Le temps mort

Dans les épreuves où il est autorisé :

- chaque équipe à droit à un temps mort,
- sa durée est de une minute et, en traditionnel, il ne prolonge pas la durée de la partie,
- Il se déroule à la fin de la mène,
- en combiné, il ne peut pas être pris après la 7^{ème} mène,
- en traditionnel, il ne peut pas débiter pendant les 10 dernières minutes du temps prévu.

Il est demandé à l'arbitre par le manager avant la fin de la mène qui précède ou au plus tard avant le début d'une nouvelle mène. Cette demande, une fois effectuée, ne peut plus être annulée.

4. Report des parties finales :

Les A.S. sont autorisées à faire jouer les finales de leurs concours PRO et PMO en semaine, à condition que cela soit porté sur le calendrier, sur les affiches et articles de presse annonçant leurs compétitions. L'arbitre devra être rétribué à deux reprises.

ARTICLE 73 - INDEMNITÉS DE DÉPLACEMENT ET DE SÉJOUR

1. En concours "National", les indemnités doivent être payées aux gagnants soit au fur et à mesure du déroulement du concours, soit en une seule fois au fur et à mesure de l'élimination, soit par demi-journée.

2. En concours "Propagande" et "Promotion", elles peuvent être payées soit aux gagnants à chaque partie, soit en une seule fois au fur et à mesure de l'élimination des équipes.
3. Participation aux frais. Le montant minimum et maximum de la participation réclamée à chaque équipe lors de son inscription est fixé chaque année par le Comité Directeur sur proposition du Bureau Fédéral.
4. Les montants minima et modalités d'attribution des indemnités sont indiqués suivant le type de compétition ([Chap. V - Articles 46 à 51](#)).

ARTICLE 74 - RÈGLES GÉNÉRALES DE REMPLACEMENT D'UN JOUEUR DANS LES COMPÉTITIONS

1 - Modification de la composition d'une équipe

- a-** Quand le changement d'un joueur ou d'une joueuse dans une équipe, est autorisé
- Le remplaçant ne doit pas avoir participé à la compétition ou au championnat dans une autre catégorie
 - Les règles de composition des équipes pour la compétition doivent être respectées
- b-** Concours PRO et PMO : Pour les équipes sans remplaçant (doubles à 2, triples à 3 ou quadrettes à 4), un seul changement de joueur est autorisé au cours de la compétition et entre 2 parties. Ce changement, signalé à l'arbitre, est définitif (le sortant ne fait plus partie de l'équipe). Chaque joueur marque les points qu'il a définitivement acquis
- c-** Changement exceptionnel : Pour une équipe constituée sans remplaçant et en cas d'événement grave (accident, décès, ...) dûment justifiable, l'arbitre autorise un changement exceptionnel et définitif.

2 - Remplacement en cours de partie

Pour les équipes qui opèrent avec un remplaçant :

- Les joueurs (ou joueuses) présent(e)s sur le terrain peuvent être différent(e)s à chaque partie
- Le remplacement d'un joueur ou d'une joueuse en cours de partie est autorisé. Il doit se faire entre 2 mènes. L'arbitre doit être averti de ce remplacement.

ARTICLE 75 - RÉSULTATS DES PARTIES

1. Les Fédérations étrangères, la FFSB et les CBD doivent chacun, en ce qui les concerne, être tenus informés des résultats de toutes les compétitions, en vue de la catégorisation des joueurs.
2. Les organisateurs de compétition internationale ou par invitation (qui ne réunissent qu'un petit nombre de joueurs) doivent adresser les résultats de chaque partie :
 - A la FFSB qui en informera les Fédérations étrangères,
 - Aux Comités départementaux intéressés.
3. Pour les concours "Promotion", les CBD dont dépendent les organisateurs doivent périodiquement et au fur et à mesure du déroulement des concours, porter à la connaissance des CBD intéressés les résultats comptant pour le classement de leurs joueurs en leur adressant les fiches de participation ou le listing informatique comportant

des joueurs de leur CBD. En tout état de cause, toutes les fiches comportant des joueurs de CBD extérieurs doivent être adressées AVANT le 1^{er} Juillet.

4. La FFSB, pour les compétitions "National", "Propagande", les CBD pour les concours "Promotion" ont connaissance des résultats par les rapports d'arbitres et les fiches de participation indiquant le nombre de parties gagnées par chaque joueur.

5. Les concours "National", "Propagande" sont comptabilisés directement par la FFSB quelle que soit la catégorie des joueurs.

6. Tous les résultats des concours féminins doivent être adressés à la FFSB qui comptabilise tous les points féminins.

7. Les compétitions officielles sont enregistrées :

- Par la FFSB pour les Championnats de France et les éliminatoires régionales (ou les éliminatoires départementales des Comités sportifs),
- Par les CBD pour les éliminatoires départementales, les pré-fédéraux (ou les éliminatoires de secteurs des Comités sportifs).

8. La FFSB doit être en possession de tous les points des CBD avant le 10 Juillet, la catégorisation devant être achevée le 14 Juillet.

9. Rapports d'arbitres :

Ils doivent être adressés à la FFSB ou au CBD (voir paragraphes 3 à 6 ci-dessus) dans les 48 heures, fiches de participation dûment remplies jointes.

ARTICLE 76 - FRAIS DE VÉRIFICATION DES ÉPREUVES

1. Les frais de vérification des épreuves sont à la charge des organisateurs, quelle que soit l'autorité qui a désigné l'arbitre et le contrôleur.

2. Les indemnités (déplacement, repas, chambre, petit déjeuner, menus frais) sont payées sur les lieux et à l'issue de la compétition ou pour partie par la FFSB (mutualisation km).

3. Les taux sont fixés chaque année par le Comité Directeur de la FFSB pour les arbitres Nationaux.

4. Les taux appliqués par les CBR et CBD doivent être ceux de la FFSB.

ARTICLE 77 - CONCOURS ORGANISÉS PAR POULES

1. Définition des Poules

On entend par "Poules" la réunion d'un nombre déterminé d'équipes ou joueurs dans un même groupe (3, 4 ou 5 équipes).

NOTA : Dans la suite du texte ci-dessous, le terme "équipe" équivaut à "joueur" si la compétition est individuelle.

Dans chaque groupe, un ordre spécial de rencontres a lieu afin de classer chacune des équipes suivant les résultats qu'elle a obtenus.

Des têtes de poules peuvent être désignées d'après un critère prévu à l'avance par les organisateurs (champions, vice-champions d'éliminatoires etc.).

En outre, il faut éviter, dans la mesure du possible, que deux équipes d'une même ASB/ESB se trouvent dans une même poule.

2. But des Poules

Permettre aux équipes de jouer au moins deux parties. Suivant le désir des organisateurs, chaque poule de 4 ou de 5, peut qualifier soit deux, soit trois équipes.

3. Recommandation

Il est recommandé de former le maximum de poules de quatre, ce qui n'avantage aucune équipe.

4. Dénomination des rencontres

Les rencontres dans une poule se nomment "phases". L'ensemble des phases des poules est considéré comme équivalent à une partie du concours. Les points spécifiques au type de la compétition en cours, seront donc attribués à cette seule partie.

Par conséquent, si la 1^{ère} partie est organisée par poules, la partie éliminatoire jouée immédiatement après est la 2^{ème} partie de la compétition.

5. Tirage au sort de la 2ème partie

Obligatoirement les premiers de Poule rencontrent les 2^{ème} ou 3^{ème} de Poule. Éviter dans la mesure du possible que deux équipes issues d'une même poule se rencontrent.

Dans une compétition par poules, s'il y a une partie de cadrage à la 2^{ème} partie, une équipe qui a déjà été office en poules, ne peut plus l'être lors de ce cadrage.

6. Ordre des rencontres - résultats

Dans chaque Poule, distinguer chaque équipe par une lettre (A, B, C, D) au moyen d'un tirage au sort.

a - Poule de 4 (2 équipes classées par Poule) :

❖ Première phase :

- Les équipes A et B sont opposées l'une à l'autre.
- Les équipes C et D sont opposées l'une à l'autre.

❖ Deuxième phase :

- Le gagnant de la rencontre A-B est opposé au gagnant de la rencontre C-D.
- Le perdant de la rencontre A-B est opposé au perdant de la rencontre C-D.
 - L'équipe ayant gagné 2 parties est classée première de sa poule.
 - L'équipe ayant perdu 2 parties est éliminée de la compétition.

❖ Troisième phase - Barrage :

- Les 2 équipes ayant gagné et perdu (ou inversement) une partie sont opposées l'une à l'autre :
 - Le gagnant est classé deuxième de sa poule.
 - Le perdant est éliminé de la compétition.

b - Poule de 4 (3 équipes classées par Poule) :

❖ Première phase :

- Les équipes A et B sont opposées l'une à l'autre.
- Les équipes C et D sont opposées l'une à l'autre.
 - Les équipes gagnantes de la première phase sont qualifiées.
 - Les organisateurs peuvent leur faire jouer une partie de classement.

❖ Deuxième phase - Barrage :

- Les équipes perdantes de la première phase sont opposées l'une à l'autre :
 - Le gagnant de cette deuxième phase est classé troisième de sa poule.
 - Le perdant de cette deuxième phase est éliminé de la compétition.

c - Poule de 3 (2 équipes qualifiées par Poule).

Les rencontres se déroulent dans le même ordre que pour les Poules de 4. L'équipe qui n'a pas d'adversaire gagne d'office ; elle doit obligatoirement disputer la 2^{ème} phase sinon elle est éliminée et ne peut donc disputer le barrage.

7. Conditions particulières :

- Si le nombre d'équipes engagées n'est pas multiple de 4, une ou plusieurs poules seront incomplètes. Toute poule incomplète doit être composée de 3 équipes.
- Si un championnat ne réunissant que 4 équipes se joue suivant le principe de la Poule, il faut faire jouer une partie supplémentaire entre les équipes première et deuxième pour désigner le champion.

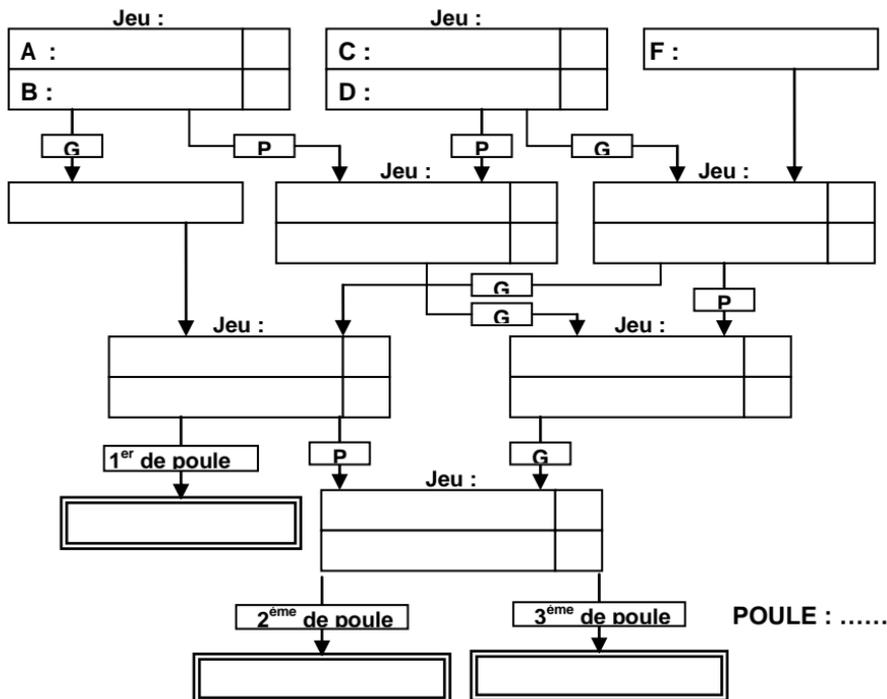
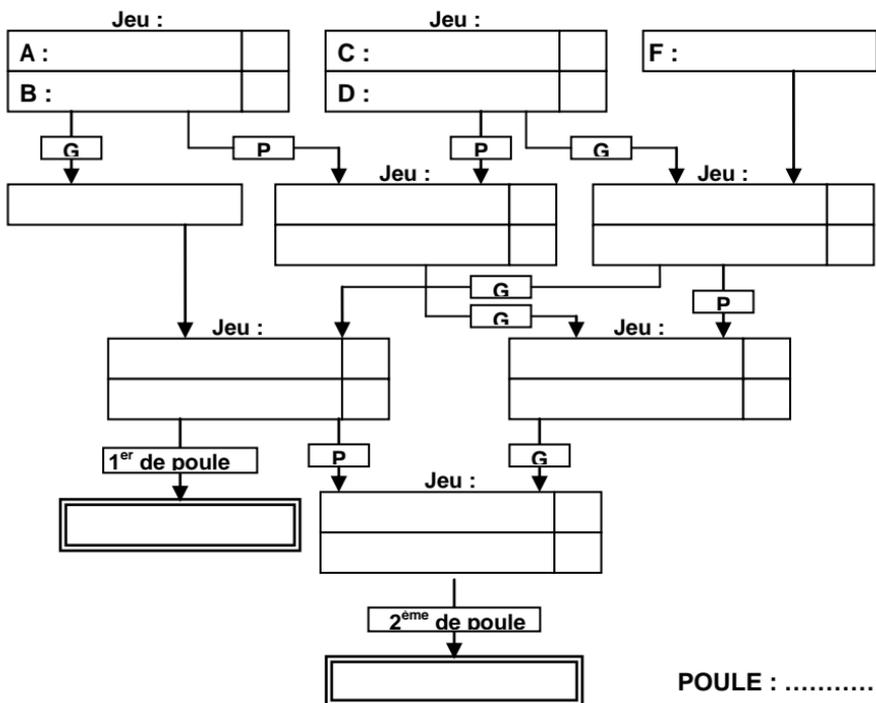
8. Poules de 5 :

Certains Comités se trouvent parfois confrontés lors des éliminatoires au problème des inscriptions en nombre limité. Par exemple, lorsque l'on n'a que 5 ou 10 équipes, on peut constituer des Poules de 5.

- ❖ Première phase :
 - L'équipe A est opposée à l'équipe B
 - L'équipe C est opposée à l'équipe D
 - L'équipe E gagne d'office
- ❖ Deuxième phase :
 - Le gagnant de A-B gagne d'office
 - Le gagnant de C-D est opposé à E
 - Le perdant de A-B est opposé au perdant de C-D
 - L'équipe ayant perdu 2 parties est éliminée.
- ❖ Troisième phase :
 - Le gagnant de A-B, office à la 2^{ème} phase, est opposé au gagnant C-D et E
 - Le perdant de la rencontre C-D et E de la 2^{ème} phase est opposé au gagnant de la rencontre qui a opposé en 2^{ème} phase les perdants de la 1^{ère} phase.
 - L'équipe ayant gagné 3 parties est classée 1^{ère} de poule
 - L'équipe ayant perdu 2 parties est éliminée.
- ❖ Quatrième phase :
 - Les deux équipes restantes ayant perdu 1 partie et gagné 2 parties sont opposées l'une à l'autre.
 - Le gagnant est classé 2^{ème} de poule, le perdant est éliminé (ou classé 3^{ème} si nécessaire).
- ❖ Qualification, :
 - S'il n'y a qu'une seule poule de 5 et qu'un seul qualifié, il faut faire jouer une partie supplémentaire entre 1^{er} et 2^{ème} pour désigner le vainqueur.

9. Graphiques pour les Poules de 5 :

- a - à 2 équipes qualifiées par Poule
- b - à 3 équipes qualifiées par Poule



ARTICLE 78 - COMPÉTITIONS SE DÉROULANT SUIVANT LE SYSTÈME AURARD

1. Principe

Ce système, peut être utilisé par les A.S. organisant des concours des groupes Promotion, Loisirs ou Inter-Sociétaires.

L'élimination brutale après la perte d'une partie, présente le grave inconvénient d'écarter du concours ceux-là mêmes pour qui il est organisé.

Ce système permet aux équipes engagées de jouer pendant toute la durée du concours. Après chaque partie, un tirage au sort est effectué. On fait, en général, 3 parties mais ce chiffre n'est pas absolu. Dans toute la mesure du possible, 2 équipes (ou 2 joueurs en simple) ne se rencontrent pas 2 fois.

On peut faire jouer une finale entre les 2 équipes classées premières.

2. Classement des équipes

Il s'obtient par le plus grand nombre de parties gagnées et, en cas d'égalité, d'après l'ordre prioritaire ci-après :

- Le plus grand nombre de points faits au total,
- Le plus petit nombre de points laissés faire au total,
- Le résultat de la partie ayant éventuellement opposé les ex æquo,
- La partie perdue avec le plus faible écart,
- La partie perdue avec le plus grand écart.

3. Cas particulier - Nombre impair d'équipes engagées

Dans ce cas, il y a un gagnant d'office à chaque partie. Cette partie compte 6 points laissés faire pour les parties en 11 points. Une équipe ne peut jamais bénéficier deux fois de cette mesure.

4. Variantes

Ce système présente de nombreuses variantes :

- Beaucoup d'A.S. emploient le tirage au sort pour la composition des équipes. On dresse une liste des tireurs et des pointeurs et le sort les affecte à une équipe qui joue tout le concours dans la même formation.
- Une autre variante consiste à tirer au sort, à chaque partie, la composition des équipes. Le classement final se trouve être individuel. Cette méthode est recommandée pour éviter l'inconvénient des concours dotés de prix en nature ne pouvant être partagés entre équipiers. De plus, elle présente l'avantage de pouvoir faire jouer en triple, double ou même en simple, les joueurs en surnombre du nombre pair d'équipes. Le travail du secrétaire organisateur est augmenté, mais les joueurs apprécient toujours le classement individuel.
- A chaque partie après la première, on fait jouer, par tirage au sort, les gagnants entre eux et les perdants entre eux.
- Enfin, il est possible d'associer les formules élimination et système AURARD en établissant, à l'issue de chaque partie, un classement en fonction du nombre de parties gagnées et du goal-average et en faisant jouer les équipes dans l'ordre du classement : 1 contre 2, 3 contre 4, etc.

ARTICLE 79 - CALENDRIERS BOULISTES

1. Etablissement

Les Comités départementaux établissent un calendrier mensuel, trimestriel, semestriel ou annuel (selon l'importance de celui-ci) dans lequel doivent figurer, sans aucune exception et sous leur titre particulier ("International", "Officiel", "National", "Propagande", "Promotion", "Invitation", "Loisirs") tous les concours organisés soit par eux-mêmes, soit par les ASB et ESB de leur Comité. Les concours des groupes ("International", "Officiel", "National" et "Propagande" font l'objet de calendriers spéciaux établis par les soins de la FFSB.

2. Dates

Les dates de concours doivent être adressées à la FFSB par les Présidents des Comités Régionaux avant le 15 Mai de chaque année pour les concours "National" et "Propagande". Les imprimés ad hoc sont fournis à cet effet par la FFSB. Au-delà de la date fixée, aucune inscription de concours "International", "Officiel", "National", "Propagande" et "Invitation" ne sera plus acceptée.

Les dates prévues pour les éliminatoires du Championnat de France ont priorité sur les autres concours départementaux et doivent être communiquées aux ASB/ESB par les soins des CBD. Aucun concours "International", "National", "Propagande" ou "Invitation" ne pourra avoir lieu ces jours-là.

ARTICLE 80 - INTERDICTION DE COMPÉTITION

1. Seuls la FFSB, les CBR, les CBD (ou Districts), les secteurs, les ASB/ESB Boulistes, sont habilités, au sein de la FFSB, à faire disputer des compétitions boulistes ; ces dernières ne peuvent être organisées que dans le cadre des dispositions réglementaires prévues dans ce règlement sportif.

2. Il s'ensuit que toute compétition organisée, soit par un des organismes FFSB précité qui n'aurait pas satisfait aux dites dispositions, soit par un particulier, est à considérer comme étant irrégulière. De ce fait, la FFSB ayant délégation des Pouvoirs Publics pour organiser, contrôler et développer le Sport-Boules, les Comités départementaux, régionaux et la FFSB ont le droit d'interdire à leurs licenciés de prendre part à de telles compétitions.

3. Lorsqu'un concours a fait l'objet d'une interdiction formulée par un Comité départemental, régional ou par la FFSB, les joueurs licenciés ne doivent donc, sous aucun prétexte, y participer.

4. L'interdiction doit faire l'objet d'une insertion, dans la presse quotidienne locale, par l'organisme responsable. Cette interdiction ne peut être levée que par ce même organisme, dans un communiqué spécial de presse annulant de façon explicite l'interdiction antérieure.

5. D'autre part, une compétition interdite ne peut jamais être remplacée ni par un autre concours quelconque se jouant dans les mêmes conditions, ni par un concours entre sociétaires et amis.

6. Les joueurs licenciés qui participent à un concours interdit s'exposent à des sanctions sévères ; aucune mesure de faveur ou de sursis ne peut leur être accordée.

ARTICLE 81 - RÔLE DE L'ARBITRE

L'arbitre est garant de la bonne application des règlements et d'une bonne pratique de la discipline. Ses décisions sont sans appel.

Il veille à l'application des directives suivantes :

1. Les arbitres de tout grade doivent obligatoirement porter la tenue qui leur a été remise lorsqu'ils arbitrent un concours, quelle que soit sa catégorie.
2. Tous les arbitres doivent, tout au long de la compétition, porter de manière très apparente l'insigne de leur grade.
3. L'arbitre doit se présenter d'abord aux organisateurs du concours muni de son ordre de mission.
4. Il doit se trouver sur le terrain de jeux au moins quinze minutes avant le début de la compétition et vérifier la conformité des cadres et installations.
5. Il doit s'assurer que le nombre d'équipes participantes ne dépasse pas le nombre porté au programme.
6. Il doit s'assurer que les indemnités allouées pour les deux premières parties et aussi pour l'ensemble du concours, atteignent bien le minimum réglementaire et qu'elles correspondent à celles prévues sur l'imprimé d'homologation.
7. Il doit veiller, tout au long de la compétition, à faire strictement respecter l'horaire prévu au programme. Parfois, seule l'heure du début de la compétition a été fixée ; l'arbitre doit alors, tout au long du concours, prendre toutes mesures utiles pour éviter les pertes de temps. Il doit réagir lorsqu'une équipe ou un joueur perd délibérément du temps et ne respecte pas les règles du temps maximum fixé pour jouer.
8. Avant le début de chaque partie, il fait porter à la connaissance des joueurs, le nombre de points à faire et la durée prévue. Éventuellement, il doit leur faire indiquer la méthode choisie par les organisateurs : nombre de mènes, etc.
9. Il constate les retards et applique les pénalités réglementaires, quelles que soient les causes du retard.
10. Il doit donner aux assesseurs chargés de la vérification des licences toutes les instructions utiles mais trancher lui-même les litiges. En revanche, il ne peut être tenu pour responsable des erreurs que pourraient commettre les assesseurs.
11. Il doit rappeler et faire rappeler aux joueurs, l'obligation pour eux de déposer la fiche de composition d'équipe et les licences au secrétariat du concours.
12. Il doit s'assurer de la parfaite régularité des licences des joueurs ; veiller en particulier que les photographies correspondent bien aux individus et que le cachet et le visa du médecin sont bien apposés. Il signe obligatoirement les fiches de participation après que l'assesseur ait vérifié leur exactitude et porté le nombre de victoires.
13. Au cours de la compétition, l'arbitre doit se déplacer fréquemment sans gêner les joueurs, afin de surveiller l'ensemble des parties en cours. Tout voir sans être vu, tel est le principe de son action. Il doit se placer aux endroits qu'il juge les plus favorables à la bonne surveillance de la partie. Ses déplacements doivent être discrets. Il doit

particulièrement veiller à ne pas gêner le joueur en action de jeu. Il s'efforce aussi de gêner le moins possible les spectateurs.

14. Il doit intervenir immédiatement en cas d'infraction aux règlements.

15. Il doit en particulier sanctionner, dès le début de la compétition, tous les joueurs qui ne respectent pas la ligne "pied de jeu" aussi bien au tir qu'au point car il s'agit d'une règle essentielle pour la régularité du jeu.

16. Il veille aussi au respect des règles concernant le terrain. Il doit réagir lorsqu'une équipe ou un joueur aplanit trop le terrain et fait des fautes volontairement répétées.

17. Avant toute mesure ou toute vérification, l'arbitre doit s'assurer que tous les objets sont correctement marqués. S'ils ne le sont pas, il doit inviter les joueurs à le faire immédiatement.

18. Dès qu'il a pris sa décision suite à l'examen d'un coup de tir, il efface raie et trace.

19. Il doit sanctionner sur-le-champ les gestes et paroles déplacés, la mauvaise foi, les attitudes incorrectes.

20. Il peut, notamment en compétitions jeunes et 4^{ème} division et dans un but de formation, expliquer les raisons de sa décision. L'arbitre ne doit pas se comporter uniquement en censeur ; il doit parfois être aussi un éducateur. Par contre, il doit éviter tout commentaire avec les spectateurs.

21. En cours de partie, et s'ils ne le font pas spontanément, l'arbitre doit demander aux joueurs et à eux uniquement, de tracer les lignes du cadre et de marquer réglementairement tous les objets.

22. Quand plusieurs arbitres sont officiellement chargés de la direction d'une même compétition, chacun d'eux peut toujours faire appel à un collègue et solliciter son avis pour juger un cas vraiment exceptionnel. La décision sera toujours donnée par l'arbitre appelé le premier. Il vaut mieux mettre à profit tous les moyens d'information, au besoin consulter son règlement, que risquer de prendre une décision mal fondée.

23. Après la compétition, l'arbitre doit établir son rapport et le transmettre dans les conditions fixées précédemment. Ce rapport très circonstancié, doit faire état de tous les faits notables, les infractions importantes constatées et les sanctions prises.

Ce rapport doit mentionner très lisiblement :

- Nom et prénom des joueurs (écrire au moins le nom en lettres capitales),
- Le numéro de leur licence et leur division,
- Le titre de l'Association et du Comité Départemental auxquels ils appartiennent.

Si au dire d'un joueur, son nom est mal orthographié sur sa licence, le signaler sur le rapport pour rectification.

Chaque fiche-point doit, après vérification, être signée par l'arbitre avant transmission à la FFSB (ou au C.B.D. pour les concours "Promotion").

24. L'arbitre ne doit jamais procéder lui-même au tirage de quelque partie que ce soit. Par contre, il doit y assister si ses obligations sur le terrain le lui permettent.

25. L'arbitre ne doit pas se prêter à la perception des amendes qui peuvent être infligées, dans certains Comités départementaux, aux joueurs ou aux équipes en situation irrégulière.

26. Les arbitres, comme les joueurs, ne doivent pas fumer sur les jeux.

27. L'arbitre peut demander aux organisateurs et aux joueurs toute explication qu'il juge utile pour l'accomplissement de sa mission.

NOTA : Ces quelques instructions n'ont pas la prétention d'apporter à l'arbitre la solution de tous les cas qui lui seront soumis. Dans le Sport Boules, les coups sont d'une diversité infinie et les facteurs humains qui les accompagnent ne peuvent être inclus dans un texte aussi succinct. Il appartient à l'arbitre de les apprécier. Présence, clairvoyance, tact, esprit d'initiative, sang-froid, fermeté sont les qualités indispensables.

ARTICLE 82 - RÔLE DE L'ASSESEUR

1. Avant le début de la compétition, il rassemble les licences des joueurs et les fiches d'inscription des équipes et, pendant le déroulement de la première partie, en vérifie la conformité.

2. En cas d'irrégularité constatée il signale le fait à l'arbitre désigné qui décide des mesures à prendre.

3. L'assesseur doit porter une particulière attention à la conformité des licences (cachet médical, surclassement, signature, composition des équipes, timbres, autorisation spéciale etc. ...), à la bonne rédaction des fiches (date du concours, type de concours (à encadrer), nombre d'équipes présentes, n° d'identification de l'équipe).

4. Il relève le nom des équipes "forfait", celles qui n'ont pas réglé l'inscription et qui, de fait, ne sont pas inscrites. Tous ces faits et infractions doivent apparaître dans le rapport de l'arbitre transmis à la FFSB (ou au CBD).

ARTICLE 83 - CHALLENGES ET COUPES

1. Définition

On appelle challenges, coupes et fanions, les objets offerts par des personnes physiques ou morales pour perpétuer, dans la plupart des cas, la mémoire de personnalités, dirigeants ou sociétaires disparus.

2. Attribution

En règle générale, ces objets sont remis aux champions et vice-champions d'une compétition mais peuvent aussi être remis à l'équipe, par exemple composée en totalité de joueurs de catégorie nettement définie ou appartenant à telle ASB-ESB, telle division etc. et obtenant le meilleur résultat dans le concours. Il va de soi que les affiches ou programmes des compétitions doivent donner toutes précisions sur leur attribution.

3. Donateur et Comité d'Organisation

Préalablement à la mise en compétition de ces challenges, coupes et fanions, il est recommandé d'établir un protocole entre le donateur et le Comité d'organisation du concours pour que soient fixées les conditions tant pour leur attribution que pour leur détention.

Un challenge, par exemple, peut être perpétuel ou temporaire. S'il est perpétuel, il est considéré comme devant se disputer chaque année. Il en est de même s'il est temporaire mais seulement jusqu'à ce qu'il soit acquis de façon définitive par une ASB/ESB, l'ayant détenu pendant une certaine durée (par exemple pendant 3 années consécutives ou 5 années non consécutives).

4. Désignation

Bien que remis aux champions et vice-champions d'une compétition, les challenges, coupes et fanions sont en fait attribués à l'ASB ou ESB à laquelle appartiennent les joueurs, conformément à la réglementation applicable à la nature de la compétition en cause.

La dite ASB/ESB est tenue d'en donner décharge à l'organisation du concours, de veiller à son entretien et, sauf attribution définitive, de le rapporter sans faute l'année suivante pour la nouvelle mise en compétition.

5. Cas particulier : Dissolution de l'A.S. détentrice

En cas de dissolution d'une A.S. détentrice d'objets non acquis définitivement, le Comité départemental veillera à ce qu'ils soient remis à la Société organisatrice qui les aura mis en compétition. Si l'A.S. dissoute est celle ayant mis ces objets en compétition, l'A.S. les détenant à titre provisoire devra les restituer au Comité départemental qui décidera de leur attribution définitive en accord éventuellement avec les donateurs.

Chapitre VI - LES FEMININES

ARTICLE 91 - GENERALITES

Les féminines peuvent évoluer dans les compétitions féminines et masculines et leur catégorisation s'effectue selon :

- ❖ Les points féminins obtenus exclusivement dans les compétitions féminines ou en équipe "homogène féminine" dans les compétitions masculines.
- ❖ Une pondération des points obtenus dans les compétitions masculines en équipe "non homogène féminine" ou dans les compétitions mixtes. Le coefficient est de 1/2.

1. Cadre de jeu :

Dimensions : celles indiquées au RTI, sans modification.

2. Les boules :

- Ce sont celles prévues au RTI.
- Les féminines peuvent utiliser leurs boules dans toutes les compétitions.

3. Les points de catégorisation :

Voir tableau [Chap. I - Art. 3.](#)

ARTICLE 92 - LES COMPETITIONS

1. Compétitions

- Compétitions réservées aux féminines : triple, double, simple, combiné et Championnat des Clubs Féminins.

- En double, les équipes peuvent être à 2 ou 3 joueuses. Les remplacements sont effectués dans les conditions prévues au [Chap. V - Art. 74.](#)

- Accès aux compétitions masculines :

1. Officiel (sauf le Simple) : Elles évoluent en fonction de la division de leur licence féminine.

2. Championnat des A.S. 3^{ème}/4^{ème} division : Elles peuvent y participer, **sauf la division Nationale**, mais, seules celles classées en 4^{ème} division sont comptabilisées comme telles. Les F -18 ne rentrent pas non plus dans les quotas de 4^{ème} division.

3. Championnat des Clubs Sportifs : Elles peuvent y participer mais sont soumises aux mêmes règles et pratiquent les mêmes épreuves que les hommes.

4. Propagande et Promotion : Elles évoluent librement sauf pour les "Nationale" qui ne peuvent jouer dans les concours réservés aux seuls 4^{ème} division. Elles sont soumises à la règle du handicap.

- Protection des concours : Il faut éviter que plusieurs concours féminins se jouent le même jour dans un même CBD. Le jour où se déroule une compétition féminine, les concours mixtes sont interdits dans le CBD.

2. Types de concours

Les concours féminins à partir de 16 équipes sont inscrits dans le groupe Propagande ce qui implique :

- L'inscription au calendrier National.
- Des indemnités affectées du coefficient 2 (minimum).

- La désignation, si possible, d'un arbitre même départemental.
- La gestion des points par la FFSSB.
- L'envoi du rapport d'arbitre à la FFSSB.

3. Championnats de France

[Voir Annexe 3.](#)

ARTICLE 93 - CLASSEMENT

Elles peuvent être classées :

1. En division Nationale Féminine

Par désignation d'un effectif par la Direction Technique Nationale et la Commission Nationale Féminine.

2. En 3^{ème} division Féminine

L'effectif total sur le territoire français doit représenter 15 % du total des licenciées féminines et sous réserve d'avoir acquis dans l'année sportive précédente, un nombre de points fixé chaque année par la FFS.

3. En 4^{ème} division Féminine

Toutes les autres joueuses.

Attribution des points ([voir tableau Chap. I - Art. 3](#))

- Concours Promotion : formation exclusivement féminine : 1 point.
- Concours Propagande : formation exclusivement féminine : 2 points.
- Éliminatoires de secteurs ou départementales : 2 points
- Éliminatoires régionales : 3 points.
- Qualifiées aux championnats de France : 20 points.

ARTICLE 94 - ACCES AUX COMPETITIONS

❖ Catégorie Nationale Féminine :

- Le championnat de France simple Féminin National + 3^{ème} Division.
- Le championnat de France double Féminin National + 3^{ème} Division.
- Le championnat de France triple Féminin.
- Le championnat de France des clubs sportifs féminin et masculin.
- Toutes les compétitions féminines TD.
- Toutes les compétitions masculines (sauf celles réservées aux 4^{ème} Division et au Simple Officiel).

Nota : Compte tenu de leur effectif restreint, les licenciées Nationale Féminines évoluent avec les licenciées 3^{ème} Division féminines mais sont soumises à la règle du handicap.

Les licenciées Nationales Féminines ne sont pas autorisées à entrer dans la composition d'une équipe Nationale Masculine déclarée mais elles peuvent participer aux compétitions de cette catégorie comme complément d'équipe ([voir Chap. II - Art. 11-2](#)).

❖ Catégorie 3^{ème} division :

- Le championnat de France simple Féminin National plus 3^{ème} Division.
- Le championnat de France double Féminin + 3^{ème} division.

- Le championnat de France triple Féminin.
- Le championnat de France des clubs sportifs féminin et masculin.
- Toutes les compétitions féminines TD et 3^{ème}/4^{ème} Division.
- Toutes les compétitions masculines (sauf le Simple officiel).
- Le championnat des A.S. 3^{ème} et 4^{ème} Divisions masculin.

❖ **Catégorie 4^{ème} division :**

- Le championnat de France simple Féminin 4^{ème} Division.
- Le championnat de France double Féminin 4^{ème} Division.
- Le championnat de France double Féminin National + 3^{ème} division (une 4^{ème} division par équipe comme complément).
- Le championnat de France triple Féminin.
- Le championnat de France des clubs sportifs féminins et masculins.
- Toutes les compétitions féminines.
- Toutes les compétitions masculines (sauf le Simple officiel).
- Le championnat des A.S. 3^{ème} et 4^{ème} Divisions masculin.

❖ **F -18 ans :**

Elles peuvent participer :

1. A toutes les compétitions féminines, sous réserve du sur classement médical dans les compétitions adultes.
2. Aux compétitions masculines suivantes :
 - Championnats de France -18 masculins doubles,
 - Championnat des Formules en application des normes fixées par la commission mixte.
3. Sous réserve de sur classement médical, aux compétitions masculines suivantes, Idem pour les -18 masculins (voir [Annexe 1 – Art. 1](#)).
 - Championnat des clubs sportifs,
 - Championnat des A.S./ESB 3^{ème} et 4^{ème} divisions,
 - Concours Propagande et Promotion.
4. Dans les compétitions adultes féminines :
 - Les F -18 inscrites sur les collectifs seniors ou jeunes sont assimilées «Nationale»
 - Les F -18 non inscrites sur les listes seniors ou jeunes sont assimilées 3^{ème} div.

ARTICLE 95 - DIVERS

1. Les tenues

[Voir Chap. V - Art. 68.](#)

2. Résultats des parties

[Voir Chap. V - Art. 75-6.](#)

Chapitre VII - L'ATHLÈTE DE HAUT NIVEAU

ARTICLE 101 - LISTE MINISTÉRIELLE

Le statut de Haut Niveau pour un athlète est conditionné par son inscription sur une liste du Ministère de la Santé, de la Jeunesse et des Sports par le Directeur Technique National. Cette liste est actualisée au début de chaque saison sportive. Seuls les athlètes inscrits sur cette liste peuvent prétendre à des aides personnalisées.

Deux catégories d'athlètes de Haut Niveau sont reconnues ; à savoir :

- D'une part le COLLECTIF « SENIORS » constitué d'athlètes seniors qui sont en équipe « A » ou qui y ont été dernièrement et qui sont à jour de leurs tests médicaux.
- D'autre part le COLLECTIF « JEUNES » constitué d'athlètes pouvant être sélectionnés dans les équipes « B » seniors ou les jeunes des équipes « A » moins de 23 ans ou moins de 18 ans. Tous à jour de leurs contrôles médicaux.

Le COLLECTIF « ESPOIRS » est une réserve d'athlètes dont le suivi doit permettre de DETECTER et PREPARER les meilleurs à entrer dans le collectif « JEUNES ». Toutefois ces athlètes en devenir ne sont pas intégralement reconnus comme ayant le statut de Haut Niveau.

Le nombre d'athlètes inscrits sur chaque liste a été validé par la Commission Nationale du Sport de Haut Niveau après proposition du Directeur Technique National.

- COLLECTIF SENIORS : 30
- COLLECTIF JEUNES : 40
- COLLECTIF ESOIRS : 80

Les athlètes figurant sur les listes de haut-niveau « seniors et jeunes » (ou ayant figuré dans les 4 dernières années) qui souhaiteraient participer à une épreuve traditionnelle seront impérativement placés en 2^{ème} division (voire 1^{ère} division).

Les athlètes figurant sur les listes « espoirs » (ou ayant figuré dans les 4 dernières années) qui souhaiteraient participer à une épreuve traditionnelle seront impérativement placés en « 3^{ème} division ».

Le joueur possédant une licence étrangère et ayant participé à un championnat ou tournoi international, sera, s'il vient jouer en France, placé en 2^{ème} division.

ARTICLE 102 - LES COMITÉS DE SELECTION

Les comités de sélection pour les catégories (Seniors, moins de 23 ans, jeunes, féminines) sont proposés par l'entraîneur national au D.T.N qui soumet sa liste au Président de la Fédération. La durée de la mission coïncide avec la durée du mandat du Président, du D.T.N ou de l'entraîneur national.

ARTICLE 103 - LES SÉLECTIONS

Tout athlète titulaire en équipe de France est dans l'obligation d'honorer sa sélection. Son forfait pour raison de force majeure, devra être justifié par écrit auprès du D.T.N. qui nommera un remplaçant dans la liste annoncée. Le remplaçant doit rester disponible pour pallier un éventuel forfait jusqu'au départ de la sélection.

En cas de forfait justifié ou pas, l'athlète n'aura pas le droit de participer à une autre compétition durant le temps de la sélection prévue.

Les sélections sont sous la responsabilité de managers nommés par le D.T.N. sur proposition de l'entraîneur national qui donne les directives et fixe les objectifs.

Tout athlète sélectionné reçoit une tenue sportive de la F.F.S.B. Il ne peut la porter que lors des événements pour lesquels il est sélectionné. (Tournoi avec l'équipe de France, stage, exhibition, réception,...)

Chaque année les athlètes placés sur les listes recevront une carte d'athlète de haut niveau leur permettant de rentrer gratuitement dans toutes les compétitions boulistes organisées sur le territoire de la F.F.S.B.

Tous les frais occasionnés par sa sélection, sont pris en charge sur le budget de la Direction Technique Nationale. Des primes seront accordées pour toutes victoires avec une sélection nationale. Lors des championnats du monde ou d'Europe, des primes seront accordées pour toutes médailles gagnées. Les sommes sont fixées chaque année par la F.F.S.B sur proposition du DTN.

Annexe 1 - LES JEUNES

Certaines dispositions qui suivent font l'objet d'un additif, spécifique à chaque saison sportive, intitulé : « Aménagement au règlement sportif jeunes pour la saison ».

Dans cette annexe, le terme "joueur" désigne indifféremment un joueur ou une joueuse.

ARTICLE 1 - LICENCE

Les licences ne sont délivrées que sur le plan de l'ASB. Une licence ne peut être délivrée que sur remise :

- ❖ D'une autorisation écrite des parents,
- ❖ D'un certificat médical d'aptitude à la pratique du Sport Boules.

Ce certificat doit être fourni lors de la délivrance de la 1^{ère} licence et lors de son renouvellement, chaque année. Tout médecin est habilité à délivrer ce certificat.

Attestation du contrôle médical (cachet médical et visa du médecin) doit être portée sur la licence à l'emplacement prévu. Les licences portent mention du cachet médical (visa d'aptitude) et, pour les -18 et F -18, du visa de sur classement (indispensable pour jouer avec les adultes).

Pour les formules et les doubles, une équipe peut être constituée en CFB « saison 2007-2008 ».

ARTICLE 2 – LES CATEGORIES

Il existe 7 catégories jeunes :

1. Moins de 9 : Sont classés en catégorie – de 9 les enfants n'ayant pas atteint l'âge de 9 ans le 1^{er} janvier de la saison sportive en cours.

Exemple : Pour la saison 2008-2009 : - la référence est le 1^{er} janvier 2009,
- les enfants nés en 2000 ou après sont – de 9.

2. Moins de 11 : Sont classés en catégorie – de 11 les enfants ayant atteint l'âge de 9 ans et pas encore celui de 11 le 1^{er} janvier de la saison sportive en cours.

3. Moins de 13 : Sont classés en catégorie – de 13 les enfants ayant atteint l'âge de 11 ans et pas encore celui de 13 le 1^{er} janvier de la saison sportive en cours.

4. Moins de 15 : Sont classés en catégorie – de 15 les garçons ayant atteint l'âge de 13 ans et pas encore celui de 15 le 1^{er} janvier de la saison sportive en cours.

5. F moins de 15 : Sont classés en catégorie F – de 15 les filles ayant atteint l'âge de 13 ans et pas encore celui de 15 le 1^{er} janvier de la saison sportive en cours.

6. Moins de 18 : Sont classés en catégorie – de 18 les garçons ayant atteint l'âge de 15 ans et pas encore celui de 18 le 1^{er} janvier de la saison sportive en cours.

7. F moins de 18 : Sont classés en catégorie F – de 18 les filles ayant atteint l'âge de 15 ans et pas encore celui de 18 le 1^{er} janvier de la saison sportive en cours.

Pour les manifestations officielles, les jeunes ne peuvent évoluer que dans leur catégorie, cependant :

- les filles classées en catégorie F -15 peuvent évoluer lors des manifestations officielles doubles avec les -15. Elles peuvent utiliser les boules réglementairement définies dans leur catégorie (An.1 – Art. 5).
- les filles classées en catégorie F -18 peuvent évoluer lors des manifestations officielles doubles avec les -18. Elles peuvent utiliser les boules réglementairement définies dans leur catégorie (An.1 – Art. 5).
- A condition d'être surclassés, les -18 et F -18 peuvent évoluer avec les Seniors :
 - Dans les championnats des clubs sportifs,
 - Dans le championnat des A.S. 3^{ème} et 4^{ème} divisions (sauf pour les athlètes classés Haut Niveau Jeunes),
 - Dans les concours nationaux, comme complément d'équipe,
 - Dans les compétitions non officielles (concours PROPA, PROMO, loisirs).

ARTICLE 3 – LE SURCLASSEMENT

Il est autorisé seulement pour les - de 18 et F - de 18.

Le cachet médical et le visa du médecin doivent être apposés sur la licence à l'emplacement prévu.

ARTICLE 4 – LES MUTATIONS

1. Un accord formel entre les parties concernées, cédantes et prenantes, doit être concrétisé pour qu'une mutation de jeune soit définitivement entérinée.

2. Si un jeune est mineur, une autorisation parentale doit obligatoirement être jointe au dossier. En l'absence de cette pièce, la demande de mutation ne sera pas recevable.

3. En cas de désaccord, le litige sera examiné, en premier et dernier ressort, par une commission mixte composée du Président de la Coordination Sportive, de 3 membres de la CNJ et de 3 membres de la DTNe. Il sera pris essentiellement en compte le projet sportif inhérent à la mutation projetée. La décision d'autorisation de mutation pourra être assortie de l'imposition d'une indemnité de formation en faveur des clubs formateurs (décision Comité Directeur du 21-07-06) :

BAREME DE REFERENCE

Athlète ayant bénéficié de formation	Appréciation de la commission
Athlète champion départemental	600 €
Athlète champion régional	700 €
Athlète de la liste de haut niveau	800 €
Athlète champion de France	900 €
Athlète international (au moins 1 sélection)	1200 €
Athlète sélectionné pour un championnat du monde	1600 €
Athlète médaillé de bronze	1700 €
Athlète médaillé d'argent	2000 €
Athlète médaillé d'or	3000 €

Ce barème :

- Ne s'applique qu'en cas de désaccord entre les 2 parties cédante et prenante.
- Concerne tous les jeunes n'ayant pas atteint l'âge de 23 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours.

Les titres obtenus s'entendent quelle que soit l'année depuis l'entrée dans l'A.S. à condition d'avoir au moins 2 ans d'appartenance à cette A.S.

Le titre à considérer est le titre le plus élevé (sans cumul) obtenu à la date limite fixée pour les mutations.

4. En cas de mutation en cours de saison, le jeune perd la totalité des points acquis.

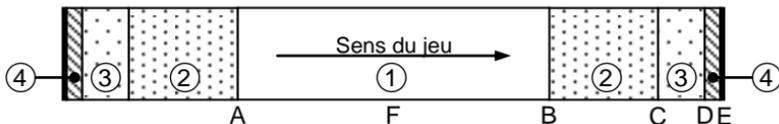
ARTICLE 5 - LES BOULES UTILISEES

Catégories	Diamètre mini	Masse mini	Observations
- de 9			aucune restriction
- de 11	80 mm	500 g	métalliques ou en résine
- de 13	84 mm	700 g	métalliques
F - de 15	84 mm	700 g	métalliques
- de 15	88 mm	800 g	métalliques
F - de 18	88 mm	800 g	métalliques
- de 18	90 mm	900 g	métalliques

ARTICLE 6 – LA TENUE

Une tenue sportive, adaptée à la pratique bouliste, doit permettre l'identification de l'équipe.

ARTICLE 7 – LES AIRES DE JEU



Nomenclature du cadre

- A : ligne "pied de jeu"
B : 1^{ère} ligne
C : 2^{ème} ligne ou ligne maximum
D : 3^{ème} ligne ou ligne de perte
E : 4^{ème} ligne ou ligne extrême
F : ligne latérale

Parties du cadre

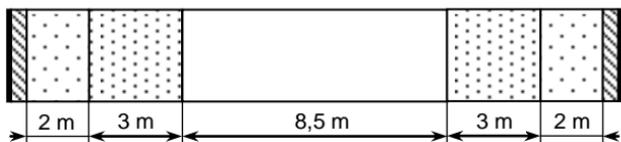
- 1 : rectangle central
2 : rectangle de validité du lancement du but
3 : rectangle ajouté
4 : zone de fond
2 + 3 : aire de jeu
2 + 3 + 4 : zone d'élan

La distance entre les lignes D et E est toujours égale à 50 cm.

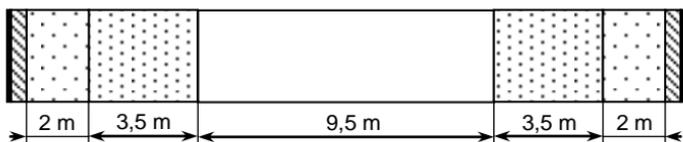
Conseil : Placer des plateaux en bout de terrain pour délimiter le cadre et pour arrêter les boules.

Rappel : Le tireur doit respecter la zone d'élan.

➤ Moins de 9 :

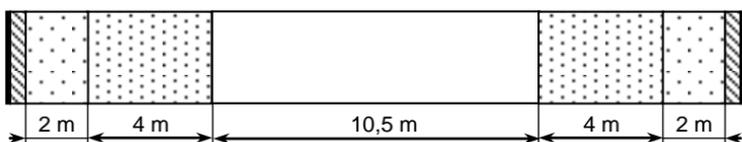


➤ Moins de 11 :

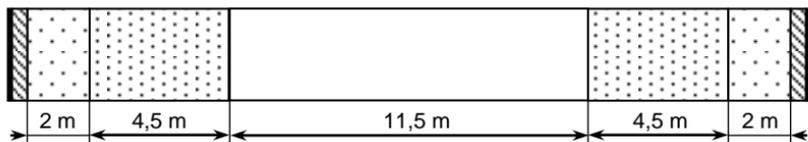


Nota : Pour les catégories - de 9 et - de 11, les dimensions sont indicatives et peuvent être adaptées selon les circonstances.

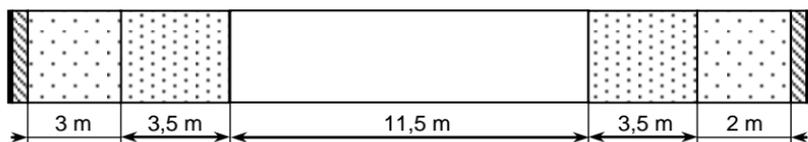
➤ Moins de 13 :



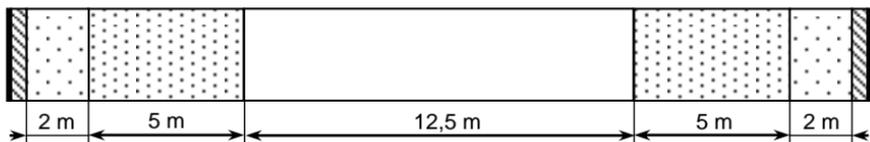
➤ Moins de 15 :



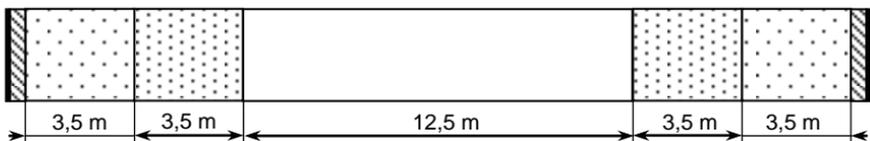
➤ F moins de 15 :



➤ Moins de 18 :



➤ F moins de 18 :



ARTICLE 8 - LES EPREUVES

A - LA COMPETITION

1. **Préambule :** Le Règlement Technique International (RTI) s'applique dans les épreuves des jeunes avec les aménagements suivants :

➤ **Lancement du but :**

Quelle que soit l'épreuve, après deux essais infructueux, l'adversaire place le but dans le rectangle de validité.

➤ **Tir du but (en traditionnel) :**

Au cours d'une mène, chaque équipe ne peut effectuer qu'une annonce du but (Aussi bien pour annuler la mène que pour marquer des points).

➤ **Tir de précision, tir progressif et tir en relais :**

Un positionnement spécifique des cibles permet d'adapter les distances aux différentes catégories.

2. Le Jeu traditionnel

Chez les jeunes, le traditionnel se joue en simple à 4 boules par joueur et en double à 3 boules par joueur. La durée de la partie est fixe et n'est pas fonction du score.

Catégories	Durée
- de 11	1 h
- de 13	
- de 15	1h 30
- de 18	

Nota : En cas de nécessité, les organisateurs peuvent réduire cette durée de 15 minutes.

En double, l'équipe peut être composée de 2 ou 3 joueurs. Si elle comporte 3 joueurs, le remplacement d'un joueur en cours de partie est libre mais il doit être réalisé entre deux mènes.

3. Combiné

Application du RTI avec l'aménagement défini ci-avant pour le placement du but.

Pour les catégories « - de 13 » et « - de 15 », la boule pointée réussie est remplacée par un boule blanche de ϕ 100 mm.

4. Tir de précision

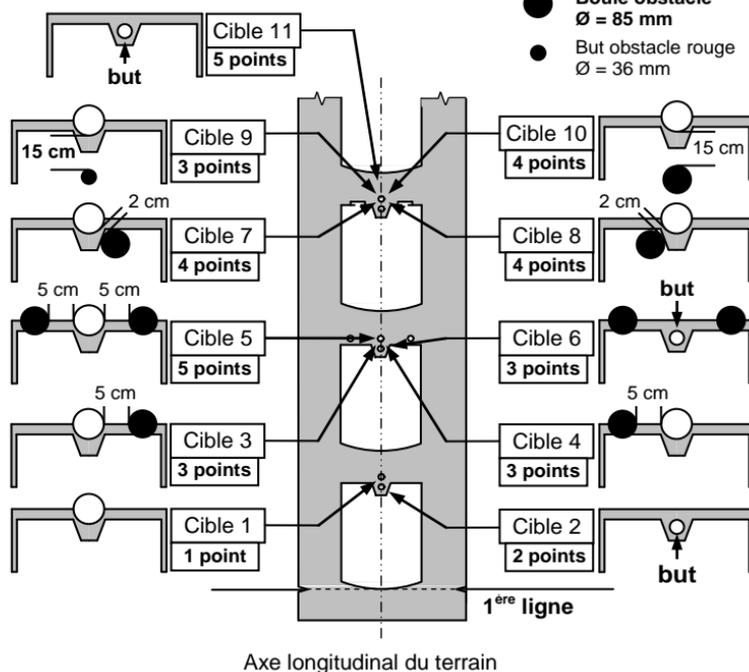
➤ Moins de 13 et Féminines - de 15 :

Total des 11
cibles 37 points

1 boule par cible
et par joueur (se)

LEGENDE

- Boule cible blanche
Ø = 100 mm
- But cible blanc
Ø = 36 mm
- **Boule obstacle**
Ø = 85 mm
- But obstacle rouge
Ø = 36 mm



Pour les moins de 13, l'obstacle touché régulièrement, seul ou avec la cible, rapporte 1 point.

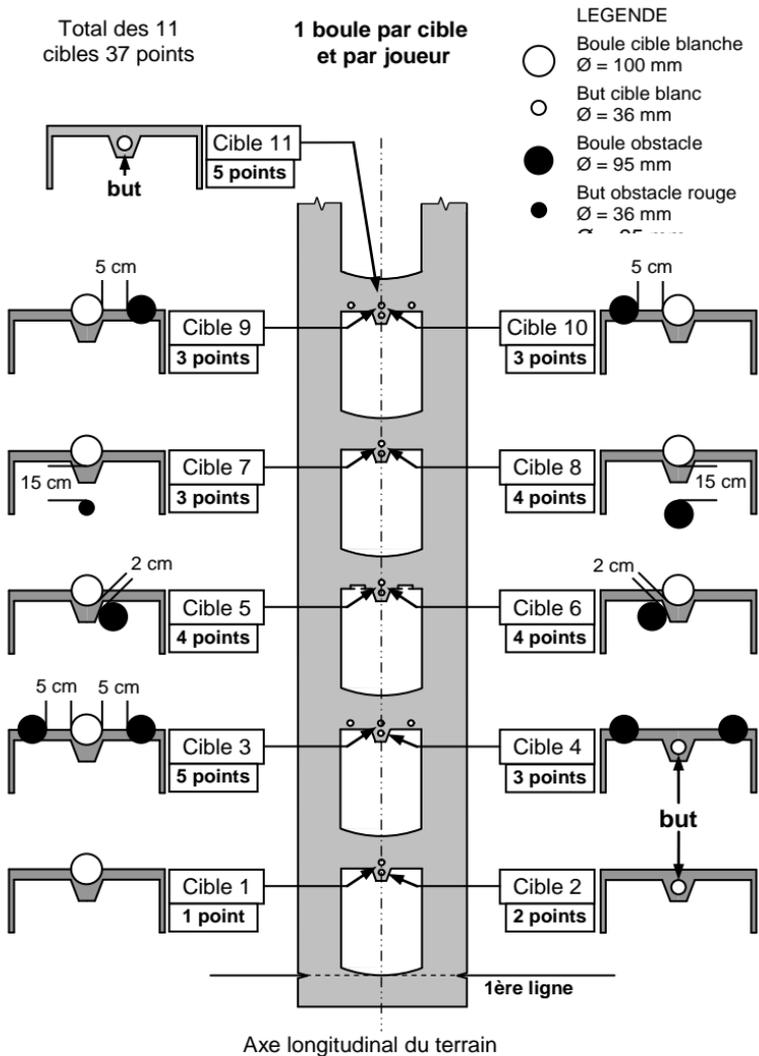
➤ Moins de 15

C'est l'épreuve définie au R.T.I. pour les Féminines et Under 14 mais avec une boule obstacle de diamètre 84 mm.

➤ Féminines moins de 18 :

C'est l'épreuve définie au R.T.I. pour les Féminines et Under 14.

➤ **Moins de 18 :**



5. Tradipoint

Déroulement du jeu

Cette épreuve se joue à deux boules par équipe.

Au début du jeu, l'équipe qui a gagné le tirage au sort lance le but et joue sa première boule. Par la suite, celle qui ne tient pas le point doit jouer jusqu'à ce qu'elle le reprenne. S'il ne reste plus de boule dans le cadre après le point d'un joueur, l'adversaire doit jouer. Lorsqu'une équipe n'a plus de boule, son adversaire joue et essaie d'obtenir d'autres points.

Si le but se perd (coup régulier ou accepté) lorsqu'il reste des boules dans les deux camps, on rejoue dans le même sens de jeu. Le nouveau lancement du but appartient à l'équipe qui l'avait précédemment lancé. Dans tous les autres cas, le jeu reprend dans l'autre sens.

Compte des points

Toutes les boules étant jouées, le compte des points est fait de la façon suivante :

➤ Boule la plus proche du but : **2 points**.

S'il y a équidistance c'est-à-dire si les deux boules les plus proches du but appartiennent à deux équipes différentes et sont à égale distance de celui-ci, elles marquent chacune 2 points.

La (ou les) boule(s) ayant marqué deux points est (sont) retirée(s) du jeu.

➤ Boule maintenant la plus proche du but : **1 point**.

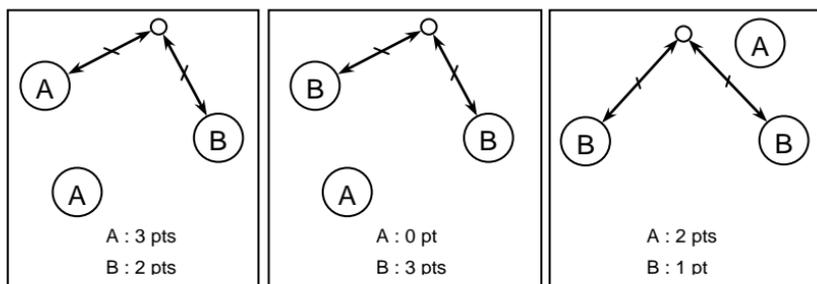
S'il y a équidistance c'est-à-dire si les deux boules les plus proches du but appartiennent à deux équipes différentes et sont à égale distance de celui-ci, elles marquent chacune 1 point.

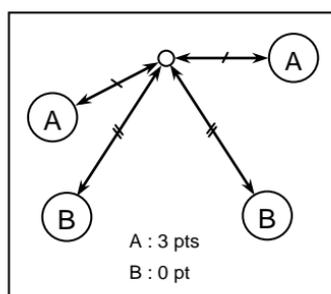
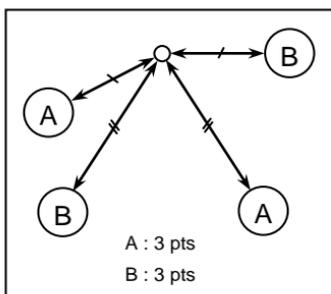
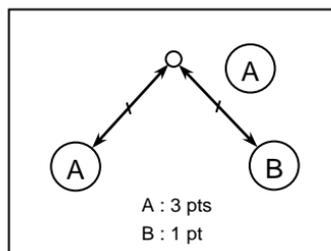
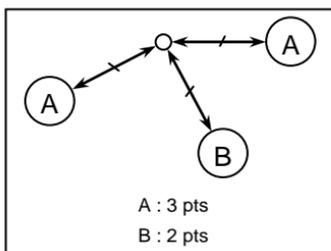
Une équipe peut marquer au maximum trois points par mène.

Si le but se perd (coup régulier ou accepté) lorsqu'il ne reste des boules que dans un seul camp, ce dernier marque deux points.

Le nouveau lancement du but est effectué par l'équipe qui a marqué le plus de points. Si les deux équipes ont marqué le même nombre de points, le lancement du but est effectué par celle qui l'avait lancé précédemment.

Exemples :





Durée de la partie

La durée attribuée à chaque partie est de :

- 30 min pour les moins de 11 ans et moins de 13 ans,
- 45 min pour les moins de 15 ans et moins de 18 ans.

Gain de la partie

Le gagnant est celui qui, à la fin du temps prévu (même en cours terminée) a le plus grand nombre de points.

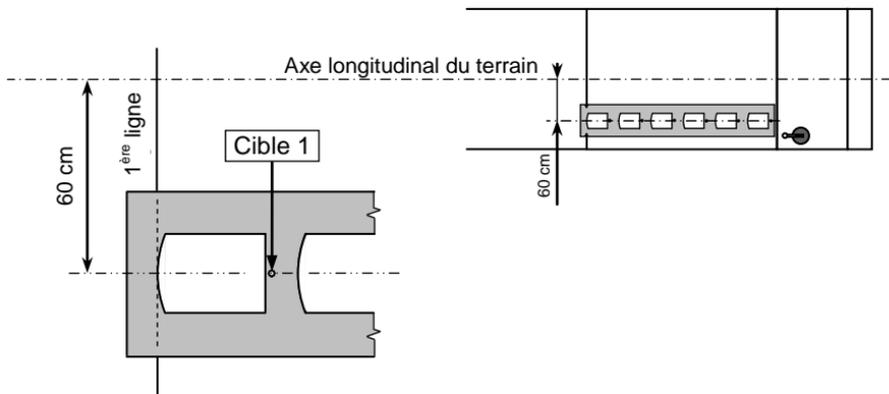
L'égalité est permise.

6. Tir progressif

Catégories	Nombre d'alvéoles utilisées		Durée
	Filles	Garçons	
- de 9	1	1	2 à 3 minutes
- de 11	1 ou 2	1 ou 2	
- de 13	3	3	3 minutes
- de 15	3	4	4 minutes
- de 18	3	5	5 minutes

Position des tapis

Quelle que soit la catégorie, la position des tapis est définie ci-dessous.



7. Relais

Catégories	Position des cibles	
	Filles	Garçons
- de 9	1	1
- de 11	1 ou 1 et 2	1 ou 1 et 2
- de 13	1 et 3	1 et 3
- de 15	1 et 3	1 et 3
- de 18	1 et 3	2 et 4

8. Prèdubu

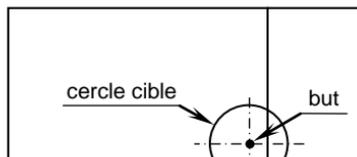
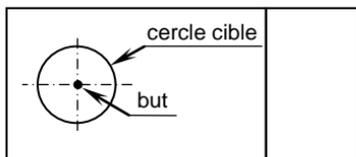
Déroulement du jeu

Cette épreuve se joue à 2 boules par équipe en 30 ou 45 minutes. Les joueurs sont contraints de pointer toutes leurs boules.

Le but est fixe durant toute la mène. Il est remis en place s'il est déplacé au cours du pointage.

Au début du jeu, le joueur qui a gagné le tirage au sort lance le but et joue en premier.

La cible est tracée par l'équipe qui n'a pas lancé le but. Celle-ci est un cercle, ou un arc de cercle, de rayon 70 cm dont le centre est le but.



Chaque mène est composée de deux phases identiques qui se déroulent de la façon suivante :

- Le premier joueur pointe une boule,
- Le deuxième joueur pointe une boule.

La mène suivante se déroule dans l'autre sens du jeu et le lancement du but est effectué par l'équipe qui a marqué le plus de points.

Si les deux équipes ont marqué le même nombre de points, le lancement du but est effectué par celle qui l'avait lancé précédemment.

Compte des points

A la fin de chaque phase :

- Boule dans la cible : **1 point**.
- Boule dans la cible et qui tient : **1 point supplémentaire** (0 s'il y a équidistance)

Les boules sont retirées du jeu et la 2^{ème} phase débute.

Gain de la partie

Le gagnant est celui qui, à la fin du temps prévu (mène en cours terminée) a le plus grand nombre de points.

L'égalité est permise.

9. Abandon en cours d'épreuve

En cas d'abandon en cours d'épreuve le score acquis est conservé. L'adversaire marque :

- En combiné : 4 points par mène restant à jouer (la mène en cours doit se terminer),
- En traditionnel, Tradipoint et Prédubu : 4 points par tranche de 5 minutes entamée avec prise en compte maximum de 5 tranches (20 points).

- Exemples :
- s'il reste 12 min, $3 \times 4 = 12$ points,
 - s'il reste 33 min, $5 \times 4 = 20$ points

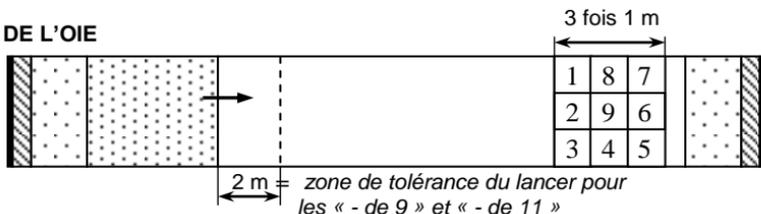
La victoire est attribuée par les scores ainsi définis.

B - LE DEVELOPPEMENT

1. Préambule

Une grande liberté est laissée à l'initiative des formateurs.
Les exemples suivants ne constituent pas une liste exhaustive.

2. JEU DE L'OIE



Organisation : Utilisation de deux buts de couleurs différentes.

Un damier de 9 cases est tracé au sol :

- Longueur d'une case : 1 mètre
- Largeur d'une case : largeur du terrain divisée par 3

Objectif : C'est une épreuve individuelle ou collective où les joueurs s'affrontent sur le même terrain.

L'épreuve est limitée de 5 à 10 minutes (selon la population) et à égalité de lancers.

Chacune des cibles doit être atteinte dans l'ordre croissant (de 1 à 9).

Déroulement : A tour de rôle, les équipes pointent 1 boule en direction de la cible 1 matérialisée par un but différent pour chaque équipe.

La boule jouée par le premier joueur, bonne ou pas, est retirée du cadre. L'adversaire peut jouer à son tour.

Quand le joueur réussit la cible 1, son équipe effectue le lancer suivant en direction de la cible 2, puis 3, jusqu'à la cible 9.

Le joueur change lui-même le but de cible après réussite.

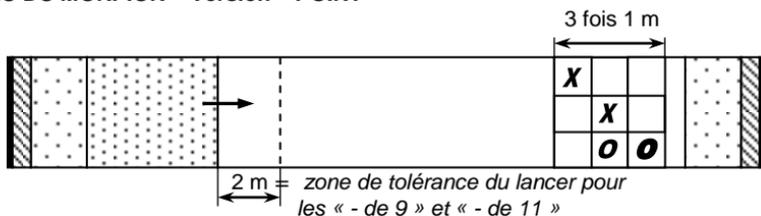
La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la cible ou sur une des raies limites de la cible, sauf les lignes latérales du jeu (lignes de perte) et si, roulant dans la cible après le coup de sifflet, elle s'immobilise à l'intérieur de la cible ou sur une des raies limites de la cible, sauf les lignes latérales du jeu.

Gain : Le vainqueur est celui qui :

1. Réussit en premier le parcours des 9 cibles dans le temps prévu.
2. A réussi le plus grand nombre de cibles à la fin du temps prévu.

Le match nul est possible.

3. JEU DU MORPION – Version « POINT »



Organisation : Deux jeux de 5 « Marques » :

Par exemple : 5 plots jaunes et 5 plots rouges / 5 buts rouges et 5 buts blancs / 5 boules blanches et 5 boules rouges ou encore 5 feuilles CROIX et 5 feuilles CERCLE ...

Un damier de 9 cases est tracé au sol :

- Longueur d'une case : 1 mètre
- Largeur d'une case : largeur du terrain divisée par 3

Objectif : C'est une épreuve individuelle ou collective où les joueurs s'affrontent sur le même terrain.

L'épreuve consiste à réaliser 3 morpions en moins de 10 à 30 minutes, selon la population.

Un morpion est un alignement horizontal, vertical ou en diagonale de « marques » de même couleur.

Déroulement : A tour de rôle, chaque équipe joue une boule.

De même, à chaque boule jouée, il y a changement au sein de l'équipe : A1, B1, A2, B2, ...

Lorsqu'une boule est pointée dans une case vide, on place une « marque » au centre de la case (voir schéma ci-dessus).

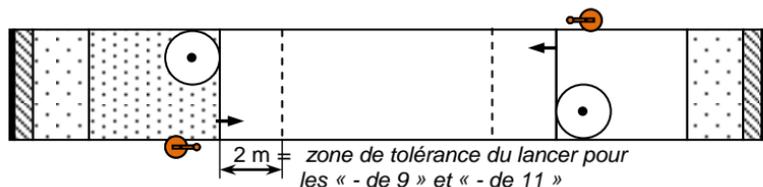
Une boule s'immobilisant sur une case vide ou une des raies limites, après avoir touché une « marque » déjà placée, est régulière.

Lorsqu'une équipe réussit une ligne de 3 « marques », elle remporte 1 point. On enlève toutes les « marques » du damier et le jeu continue.

Gain : L'équipe gagnante est celle qui a formé le plus de lignes à la fin du temps prévu.

Le match nul est possible.

4. POINT CADENCE – Version individuelle



Organisation : Deux portes boules située à 2 mètres maximum de la ligne de lancer, en contact avec la ligne latérale.

Deux cibles circulaires (1,4m de diamètre) sont tracées au sol de part et d'autre de l'aire de jeu.

Elles sont tangentes à la ligne « pied de jeu » et à la ligne latérale. Elles sont tracées à l'intérieur du rectangle central.

Objectif : C'est une épreuve individuelle où les joueurs s'affrontent sur 2 terrains différents (un terrain attribué par joueur).

L'épreuve consiste à placer le plus de boules dans la cible dans le temps imparti, selon la population.

Elle dure de 2 minutes à 5 minutes selon la population.

Déroulement : Les deux joueurs attendent le signal de départ, boule en main, à la ligne pied de jeu.

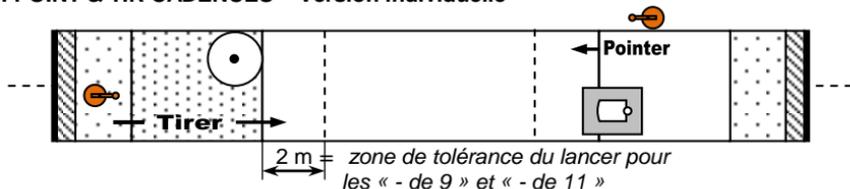
Au signal, chaque joueur pointe afin de placer la boule dans la cible (1 point en cas de réussite).

La boule est jugée valide si elle se trouve à l'intérieur de la cible (règlement du combiné) et si, roulant dans la cible après le coup de sifflet, elle s'immobilise à l'intérieur de la cible.

Après chaque lancer, le joueur court récupérer une boule sur le porte-boule et pointe de nouveau dans le sens opposé.

Gain : Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points à l'issue du temps imparti.

5. POINT & TIR CADENCES – Version individuelle



Organisation : Deux portes boules :

- L'un situé à 2 mètres maximum de la ligne de lancer, en contact avec la ligne latérale pour le point.
- L'autre situé au-delà de la 2^{ème} ligne.

Une cible circulaire (1,4m de diamètre) est tracée au sol d'un côté de l'aire de jeu. Elle est tangente à la ligne « pied de jeu » et à la ligne latérale. Elle est tracée à l'intérieur du rectangle de validité de lancement du but. Un tapis de tir rapide est placé de l'autre côté de l'aire de jeu (comme indiqué sur le schéma). La cible doit se situer à 60 cm de l'axe central du terrain.

Objectif : C'est une épreuve individuelle où les joueurs s'affrontent sur 2 terrains différents (un terrain attribué par joueur).

L'épreuve consiste à placer le plus de boules possible dans la cible en pointant dans un sens, et à toucher le plus possible de cibles, en tirant dans l'autre sens, et ce, dans le temps imparti selon la population. Elle dure de 2 minutes à 5 minutes selon la population.

Déroulement : Les deux joueurs attendent le signal de départ, boule en main, à la ligne de lancer.

Au signal, chaque joueur pointe afin de placer la boule dans la cible (2 points en cas de réussite).

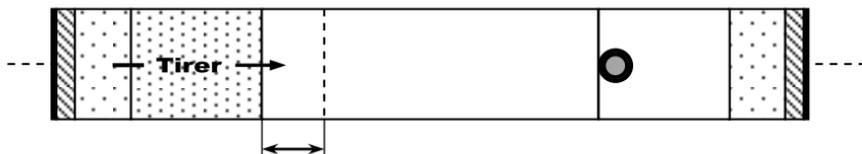
La boule est jugée valide si elle se trouve à l'intérieur de la cible (règlement du combiné) et si, roulant dans la cible après le coup de sifflet, elle s'immobilise à l'intérieur de la cible.

Le joueur enchaîne une action de tir dans l'autre sens du jeu après avoir récupéré une boule sur le porte-boule. Il tire afin de toucher réglementairement (point de chute à moins de 0.50 m) la boule blanche (1 point). Après son tir, le joueur court récupérer une boule sur le porte-boule et pointe de nouveau dans le sens opposé.

A la demande du joueur, les cibles peuvent être placées à gauche du cadre avant le début de l'épreuve.

Gain : Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points à l'issue du temps imparti.

6. RELAIS TIR - Version pneu



Organisation : Pneu placé dans l'axe du terrain, dans le rectangle de 3,5 m et tangent à la 1^{ère} ligne.

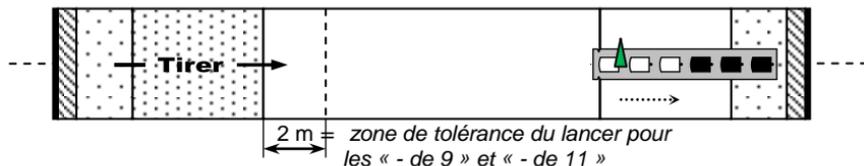
Objectif : Cette épreuve consiste à placer le maximum de boules dans un pneu. C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain. Elle dure de 4 minutes à 10 minutes selon la population.

Déroulement : Les premiers joueurs de chaque équipe attendent le signal de départ, boule en main.
Au signal, chaque joueur tire afin de placer sa boule dans le pneu.
Il va chercher la boule jouée puis la passe à son partenaire qui peut tirer à son tour.
Chaque boule dans le pneu rapporte 1 point à l'équipe.

Gain : L'équipe gagnante est celle qui a placé le plus grand nombre de boules dans le pneu à la fin du temps prévu.

Le match nul est possible.

7. RELAIS TIR - Version pyramide



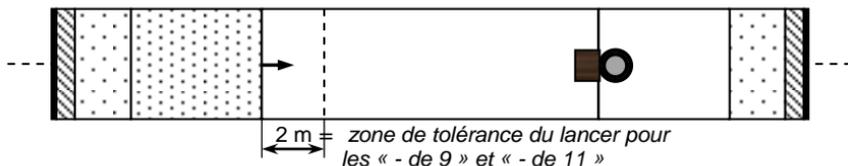
Organisation : Un tapis de tir progressif est placé dans l'axe du terrain, suivant le schéma ci-dessus

Objectif : Cette épreuve consiste à faire évoluer la cible (cône, ballon de handball, boule cible, etc. ...) en montée.
C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain.
Elle dure de 4 minutes à 10 minutes selon la population.

Déroulement : Les premiers joueurs de chaque équipe attendent le signal de départ, boule en main.
Au signal, chaque joueur 1 tire afin de toucher réglementairement la cible sur la première alvéole.
Il va chercher la boule jouée puis la passe à son partenaire qui peut tirer à son tour.
A chaque réussite, le joueur va placer la cible sur l'alvéole suivante.
L'équipe qui touche la cible sur la troisième alvéole, en premier, remporte une manche.

Gain : L'équipe gagnante est celle qui concrétisé le plus de manches.
Le match nul est possible.

8. RELAIS POINT - Version pneu



Organisation : Un pneu est placé dans l'axe du terrain, dans le rectangle de 3,5 m et tangent à la 1^{ère} ligne.

Une planche est placée au devant du pneu pour constituer un pont.

Objectif : Cette épreuve consiste à placer le maximum de boules dans un pneu. C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain. Elle dure de 4 minutes à 10 minutes selon la population.

Déroulement : Les premiers joueurs de chaque équipe attendent le signal de départ, boule en main.

Au signal, chaque joueur pointe sa boule afin de la faire rouler sur la planche et tomber dans le pneu.

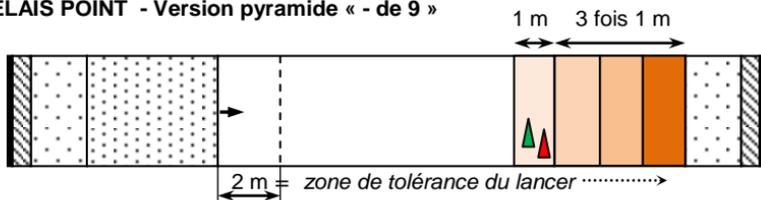
Il va chercher la boule jouée puis la passe à son partenaire qui peut pointer à son tour.

Chaque boule dans le pneu rapporte 1 point à l'équipe.

Gain : L'équipe gagnante est celle qui a placé le plus grand nombre de boules dans le pneu à la fin du temps prévu.

Le match nul est possible.

9. RELAIS POINT - Version pyramide « - de 9 »



Organisation : 4 rectangles de 1m sont tracés au sol.

Le 1^{er} rectangle est tracé en avant de la zone des 3.5 m. Les autres sont tracés dans la zone des 3.5 m.

Deux quilles (une par équipe) sont placées au départ au bord du 1^{er} rectangle.

Objectif : Cette épreuve consiste à faire évoluer le cône en montée.

C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain.

Elle dure de 4 minutes à 10 minutes selon la population (nombre d'enfants par équipe : de 2 à 6).

Déroulement : Le premier joueur de chaque équipe attend le signal de départ, boule en main.

Au signal le joueur pointe afin de placer sa boule dans le 1^{er} rectangle. La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la cible ou sur une raie limite du rectangle, sauf les lignes latérales du jeu (ligne de perte) et si, roulant dans la cible après le coup de sifflet, elle s'immobilise à l'intérieur de la cible ou sur une raie limite du rectangle, sauf les lignes latérales du jeu.

Une quille est attribuée à chaque joueur, qu'il place au bord du rectangle à viser.

A chaque boule réussie, le joueur décale sa quille d'un rectangle. Celle-ci lui indique donc la cible qu'il devra viser.

Dans tous les cas, il passe le relais (la boule) à son partenaire qui joue à son tour.

La position de la boule jouée ne sera jugée bonne que si elle est immobile avant le signal de fin.

L'équipe qui place une boule sur la quatrième zone, en premier, remporte une manche.

Gain : L'équipe gagnante est celle qui a concrétisé le plus de manches.

Le match nul est possible.

ARTICLE 9 – LES MANIFESTATIONS SPORTIVES

A - GENERALITES

1. Déclaration

Chaque C.R./C.S. établit, en concertation avec les C.B.D. et A.S. le calendrier des manifestations. **Attention : Le CBD doit déclarer une compétition au moins 15 jours avant la date de celle-ci, sinon elle ne sera pas homologuée par la Fédération, et donc les résultats réalisés lors de celle-ci ne seront pas pris en compte, et ce jusqu'au 15 novembre. Après cette date, le délai passe à 6 semaines.**

Ce calendrier est proposé à la Fédération pour validation.

La liste des compétitions retenues apparaît alors sur le site Internet. Le Président du C.R./C.S. doit veiller à leur exécution.

Toutefois, ce calendrier pourra évoluer en cours de saison en respectant la même procédure.

2. Inscriptions

L'inscription d'un joueur ou d'une équipe à une compétition est du ressort de l'A.S. d'appartenance. Toute inscription doit se faire obligatoirement au moyen du site Internet.

Il ne peut y avoir qu'une inscription ou préinscription par manifestation, et ce durant toute la durée de celle-ci.

Exemple 1 : Si un joueur s'inscrit pour un match amical de formule le matin, il peut s'inscrire à un 1/2 Tournoi Simple programmé l'après midi.

Exemple 2 : Si un joueur s'inscrit pour un tournoi Double qui se déroule sur deux jours. Ce même joueur ne pourra s'inscrire nulle part le deuxième jour de la compétition initiale.

Jusqu'à J - 15, les inscriptions des joueurs ou équipes du C.B.D. organisateur sont prioritaires. Celles des autres joueurs ou équipes sont placées, par ordre chronologique, en liste d'attente.

A J - 14, la liste principale est complétée, dans la mesure des places disponibles, par les premiers joueurs ou premières équipes figurant dans la liste d'attente. Les joueurs ou équipes non retenues sont informés et ont la possibilité de s'inscrire ailleurs.

Si la compétition ne regroupe qu'un nombre d'inscrits inférieur à 4, celle-ci pourra avoir lieu mais les résultats ne seront pas pris en compte.

Lorsqu'un joueur est inscrit à une compétition multi-épreuves, il s'engage à disputer l'ensemble des épreuves prévues (pas de choix possible) ou à défaut, pour les épreuves quantifiables, il participe au bon fonctionnement de la compétition (arbitre, commissaire, ramassage des boules).

3. Résultats

Une fois la compétition achevée, il appartient à l'organisateur d'enregistrer les résultats sur Internet dans les meilleurs délais. Passés 7 jours, la saisie ne sera plus possible et les performances ne pourront plus être prises en compte.

4. Forfait

Le délai minimal d'information obligatoire est de 48 h (sauf en cas de force majeure justifiée).

En cas de forfait non justifié, une pénalité de 12 points sera appliquée en fin de saison.

Les litiges éventuels seront gérés par la commission PAJ composée de trois membres désignés par le Bureau Fédéral dont un de la DTNe.

B - LES MANIFESTATIONS OFFICIELLES

1. Tournoi : 4 matchs au minimum

Il ne peut exister qu'avec la participation de huit équipes au minimum.

(Attention : participation se réfère au nombre d' « équipes présentes sur le terrain » et non aux « équipes simplement inscrites ») ... S'il y a moins de huit équipes présentes, le tournoi devient un demi tournoi.

Il ne concerne que le simple et le double.

- Une phase de groupe qui détermine un tableau supérieur et un tableau inférieur,
- Une phase éliminatoire,
- Une finale.

2. Demi-tournoi : Il permet aux jeunes d'effectuer 3 matchs de boules :

Il concerne le simple, le double [et le combiné](#).

- Soit par groupe,
- Soit par tirage au sort à chaque tour
- Soit par tirage au sort à chaque tour

Compte des points pour un « demi-tournoi » et un « tournoi » :

	Groupe (ou tirage au sort)	Tableau final	
		supérieur	inférieur
Victoire	3	3	2
Nul	3		
Défaite	3	1	1

Précisions :

- Les points sont acquis par les joueurs qui ont déposé leur licence et qui sont présents physiquement sur le lieu de la compétition.
- En cas de forfait ou office :
 - 2 pour le présent,
 - 0 pour l'absent,
 - Point average à 0.
- Pour le tableau final, le résultat à prendre en compte est celui acquis à la fin du temps réglementaire ou, en cas d'égalité à ce moment là, après la mène supplémentaire à but non annulable et non perdable.
- Pour le classement lors des groupes, se référer à [l'art 3 de l'annexe 2](#).

3. La journée multi-épreuves

Propose des épreuves qualificatives pour une sélection éventuelle à un championnat de France mais aussi d'autres épreuves ou activités, selon le thème du rassemblement (double, prèdubu, tradipoint, ...)

Prise en compte des performances

4 types de multi-épreuves légitiment la prise en compte de performances (épreuves et leur nombre) :

TYPE 1	1 tir de précision	1 tir progressif	1 combiné
TYPE 2	2 tirs de précision	2 tirs progressifs	
TYPE 3	2 tirs de précision	1 combiné	
Formule Sportive Amicale	1 tir de précision	1 tir progressif	

D'autres épreuves peuvent être ajoutées à celles définies dans le tableau, mais leurs résultats ne seront pas pris en compte par la F.F.S.B.

Par exemple, pour la Formule Sportive Amicale : L'épreuve du relais est effectuée par les joueurs. Son résultat est pris en compte pour le score du match, mais il n'est pas pris en compte par la F.F.S.B. pour un classement national spécifique.

A noter : Lorsqu'une compétition « multi-épreuves » n'est constituée que d'épreuves quantifiables (prise de performance), les filles peuvent évoluer avec les garçons, car elles jouent sur leur propre aire de jeu dans une épreuve définie par leur catégorie (tir de précision et/ou tir progressif).

a) Epreuves quantifiables (Tirs progressif et de précision) :

Quand elle concerne une épreuve qualificative, la performance du joueur est prise en compte dans les tableaux individuels.

b) Epreuves d'opposition (Combiné) :

Une victoire rapporte 3 points, un nul 2 points et une défaite 1 point.

- En cas de forfait ou office :
2 pour le présent, 0 pour l'absent, Point average à 0.

4. Les formules

Elles concernent les moins de 15 et moins de 18 (filles et garçons) au niveau national et les moins de 13 au niveau régional. Deux types d'organisation :

⇒ **Formule moderne**

Déroulement :	1er tour :	- 2 Tirs de précision, - 2 Prèdubu.
	2ème tour :	- 3 Combinés, - 1 Tradipoint.

Compte des points

Pour chaque épreuve, le nombre de points acquis par l'équipe correspond :

- Au score du joueur.
- **Par victoire, sur chaque épreuve** : 5 points supplémentaires.

L'équipe gagnante est celle qui, à l'issue de la rencontre, totalise le plus grand nombre de points.

Epreuve d'appui

En cas d'égalité à l'issue d'une rencontre qualificative, les deux équipes sont départagées par l'épreuve d'appui suivante :

Chaque équipe présente 4 joueurs numérotés de 1 à 4. Un tirage au sort désigne l'équipe qui joue en premier.

Les joueurs 1 et 2 de chaque équipe disputent, avec une boule par joueur, **une mène de Tradipoint**.

Dans l'autre sens de jeu, les joueurs 3 et 4 disputent à leur tour **une mène de Tradipoint**.

L'équipe gagnante est celle qui, à l'issue de ces deux mènes, a le plus grand nombre de points.

En cas de nouvelle égalité, les joueurs conservent leurs numéros et deux nouvelles mènes sont disputées.

⇒ **Formule sportive**

Déroulement :	1er tour :	- 2 Relais.
	2ème tour :	- 4 Tirs de précision,
	3ème tour :	- 4 Tirs progressifs.

Compte des points

Pour chaque épreuve, le nombre de points acquis par l'équipe correspond :

- Au score du joueur (ou des joueurs en relais),
- **En cas de victoire** : 5 points supplémentaires.

L'équipe gagnante est celle qui, à l'issue de la rencontre, totalise le plus grand nombre de points.

Epreuve d'appui

En cas d'égalité à l'issue d'une rencontre qualificative, les deux équipes sont départagées par l'épreuve d'appui suivante :

L'épreuve se déroule sur un jeu équipé pour le tir progressif.

Chaque équipe présente 4 tireurs numérotés de 1 à 4. Un tirage au sort désigne l'équipe qui joue en premier.

Les joueurs 1 et 2 de l'équipe A tirent dans un sens du jeu et les mêmes joueurs de l'équipe B dans l'autre sens. On inverse pour les joueurs 3 et 4.

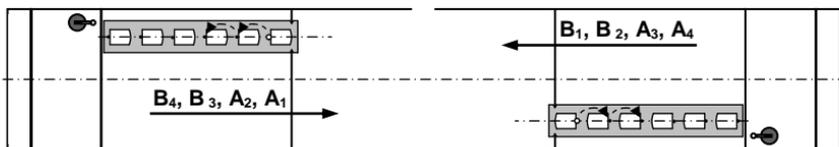
Le joueur 1 de l'équipe qui doit débiter tire une boule sur la cible N° 1

Le joueur 1 de l'autre équipe tire une boule sur la même cible (sur l'autre tapis).

Et ainsi de suite avec les autres joueurs.

L'équipe gagnante est celle qui, à l'issue de ces tirs, a le plus grand nombre de points.

En cas de nouvelle égalité, et ainsi de suite jusqu'à disparition de celle-ci, les joueurs conservent leurs numéros et une autre série de tirs est effectuée sur la cible suivante.



Organisation

Les managers jouent le rôle de délégués (gestion de la rencontre) et de commissaires (relevé des performances).

Les joueurs ramassent les boules et, en l'absence d'arbitre, contrôlent, sous l'autorité des managers, la validité des tirs.

La compétition se déroule sur 4 jeux, dans la mesure du possible, adjacents.

A l'issue du 1^{er} relais et du 2^{ème} tir progressif, les équipes inversent les terrains.

Équipes

Chaque équipe comporte :

- **Un manager** titulaire, au minimum, à compter de la saison 2009-2010, du Brevet Fédéral 1^{er} degré version 2009. Ce manager doit se munir d'un chronomètre, d'un sifflet et du matériel nécessaire pour effectuer les tirages au sort.
- **Quatre joueurs** (Pour la phase finale nationale, un remplaçant, de la même A.S. est autorisé).

C - LE DEVELOPPEMENT

Ces manifestations permettent aux jeunes d'évoluer en toute sécurité et sous des formes variées. La cible prioritaire reste les catégories " - de 9 ", " - de 11 " et " - de 13 " mais elles s'adressent aussi aux autres.

Tous les jeux boulistes peuvent être exploités :

- Tournois quadrettes,
- Tournois triples,
- Tournois mixtes,
- Tournois inter-catégoriels (les joueurs évoluent selon leur distance de jeu et avec le matériel approprié à leur catégorie),
-

De même, toutes les formes de rassemblements sont envisageables :

- Rencontres inter Associations Sportives,
- Portes ouvertes de l'A.S.,
- Sensibilisations scolaires,
- Rencontres parents / enfants,
- Arbres de Noël,
-

Dans ces manifestations, les enfants peuvent évoluer ensemble :

- S'ils n'appartiennent pas à la même catégorie (mais chacun aura une zone de lancer adaptée à son âge),
- S'ils n'appartiennent pas à la même A.S.

Exemple : Rassemblement « - 11 », « - 13 »

A.S. 1 Bernard « - 11 »	} Equipe A
A.S. 1 Loïc « - 13 »	
A.S. 2 Maxime « - 13 »	
A.S. 3 Franck « - 11 »	

Epreuves :

- Tir pneu,
- Morpion
- Pyramide point,
- Relais tir.

Annexe 2 - CHAMPIONNATS DE FRANCE JEUNES DOUBLES, SIMPLES, COMBINES, TIRS ET FORMULES

INTRODUCTION

ARTICLE 1 - GENERALITES

Les championnats de France Jeunes concernent les catégories « - de 15 », « F - de 15 », « - de 18 » et « F - de 18 ».

Les championnats de France individuels jeunes concernent les épreuves suivantes : Simple, Combiné, Tir de précision, Tir progressif.

Les championnats de France collectifs jeunes concernent les épreuves suivantes : Double / Formule Moderne / Formule Sportive.

Les championnats de France d'épreuves collectives seront organisés uniquement pour les catégories ayant un effectif national d'au moins 500 licences. **Concernant le nombre de licenciées de F -15 et F -18, il doit être supérieur à 200 pour chaque catégorie** (prise en compte du nombre des licences de l'année sportive précédente).

Toute performance réalisée par les F -15 et F -18 sur le territoire Français est considérée comme réalisée dans le CR/CS où elles ont pris leur licence.

A - LES QUALIFICATIONS

ARTICLE 2 - CONDITIONS

Pour qu'un licencié jeune soit potentiellement qualifiable à un championnat de France, il doit avoir réalisé l'épreuve en question au moins **4 fois** dans la saison sportive et dans le Comité Régional ou Sportif où il a pris sa licence.

Ces réalisations se feront obligatoirement à **4 dates différentes lors de 4 manifestations différentes**.

Toute performance, concernant une épreuve réalisée selon le règlement sportif ([Annexe 1](#)), réalisée lors d'un match du championnat des formules, d'un tournoi national ou d'un tournoi international, comptera pour les différents classements permettant la qualification aux championnats individuels.

La journée, ou l'événement, comportant une performance énoncée juste avant, validera une participation dans le CS/CR d'origine de l'athlète, pour l'épreuve (ou les épreuves) jouée(s).

Exemples :

- *Un enfant de 16 ans participe à six « ½ journées multi épreuves », en raison de une par mois. Lors de chacune de ces manifestations, il effectue, un tir de précision. Il devient potentiellement qualifiable pour le Championnat de France de Tir de précision « - de 18 ».*
- *Un enfant du même âge, qui effectue six épreuves de tir de précision, uniquement lors de la même semaine (stage régional), ne remplit pas les conditions de qualification.*

ARTICLE 3 - LES EPREUVES D'OPPOSITION

Ce sont les épreuves qui opposent des adversaires, obligatoirement sur un même terrain. Ce sont les épreuves de Double, de Simple, de Combiné.

Lors des manifestations officielles, chaque match de double, de simple ou de combiné rapporte des points en cas de victoire, de nul ou de défaite, tout au long de l'année (voir [annexe 1, art. 9.B page 21](#)).

A une date définie par la Fédération Française du Sport Boules (calendrier national), les prises de résultats sont terminées.

Pour 2010 :

Date butoir de saisie de résultats des doubles : 25 mai

Date butoir de saisie de résultats du repêchage des doubles : 13 juin

Date butoir de saisie de résultats des simples : 21 juin

Date butoir de saisie de résultats des combinés : 21 juin

Un classement individuel des joueurs par Comité Régional ou Sportif, pour l'épreuve d'opposition concernée, est alors établi.

Ce classement prend en compte, dans l'ordre, les critères suivants :

1. Nombre de points acquis grâce aux victoires, nuls ou défaites,
2. [Nombre de victoires obtenu lors des 4 meilleures journées réalisées](#),
3. Différence entre tous les points marqués lors de l'épreuve concernée et les points laissés faire à l'équipe adverse,
4. Nombre de points marqués lors de l'épreuve concernée, tout au long du championnat,

	①	②	③	④			
	Points	V	N	P	±	+	-
SIMPLE							
LEBON	64	21	0	1	126	210	84
DUPOND	46	14	0	4	70	140	70
DURAND	46	12	3	4	82	142	60

5. Nombre de participations dans son CR/CS d'origine,
6. Classement établi par la F.F.S.B. avec les seules confrontations des joueurs concernées par une éventuelle égalité,
7. Nombre maximum de points marqués lors d'une épreuve victorieuse.

La réunion des classements des Comités donne le classement national.

a) Doubles

A la date butoir, défini par la F.F.S.B, La Fédération Française du Sport Boules retire tous les joueurs qui n'ont pas rempli les conditions de qualification.

Les 16 premiers joueurs de ce classement national sont qualifiés pour le championnat de France Doubles. Chacun constitue son équipe avec un ou deux joueurs, de sa catégorie et de son Association Sportive, qui auront rempli les conditions de qualifications (apparaissant dans le classement, ci-défini).

Cas Particulier : Si plusieurs joueurs de la même association sportive, terminent à la même place qualificative du classement national (comme expliqué précédemment), ils devront obligatoirement évoluer ensemble lors du Championnat de France de Doubles.

A la suite de la déclaration des équipes qualifiées par le classement national (date définie dans le calendrier sportif), un classement par Comité Régional et Comité Sportif, où ne figurent pas les qualifiés du classement national, est délivré par la F.F.S.B.

Le premier du classement de chaque Comité Régional ou Sportif est qualifié pour le championnat de France. Il constitue son équipe pour le championnat de France Doubles avec un ou deux joueurs, de sa catégorie et de son Association Sportive, qui auront rempli les conditions de qualifications (voir art. 2 ci avant). Les joueurs de cette l'équipe sont retirés du classement.

Cas Particulier : Si plusieurs joueurs de la même association sportive, terminent premiers ex æquo du classement du Comité Régional ou Sportif (comme expliqué précédemment), ils devront obligatoirement évoluer ensemble lors du Championnat de France de Doubles.

Chaque Comité Régional ou sportif qui a permis à ses licenciés de remplir les conditions de qualifications, a un représentant au championnat de France.

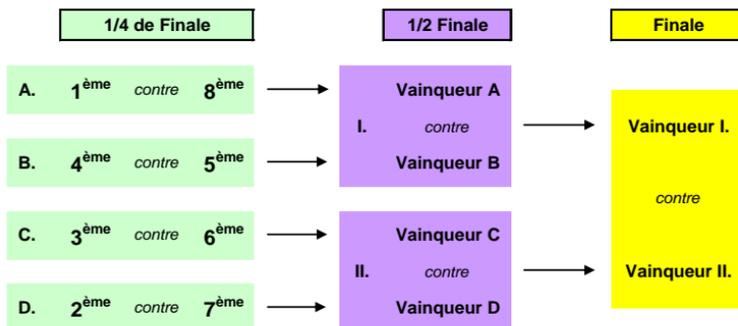
Pour avoir un second qualifié, il devra organiser, à une date définie par la Fédération Française du Sport Boules (calendrier national), une journée de « Repêchages » regroupant uniquement des joueurs potentiellement qualifiables.

Chaque CR/CS décide du mode de fonctionnement de son « Repêchages ».

- Soit cette manifestation est ouverte aux joueurs classés de la 1^{ère} place à la 8^{ème} place du classement actualisé, en ayant pris le soin d'enlever les joueurs de l'équipe déjà qualifiée pour le Comité Bouliste Régional. Ces jeunes évolueront avec un ou deux licenciés, de leur catégorie et de leur Association Sportive.

- Soit cette manifestation est ouverte à un nombre déterminé de joueurs ayant rempli les conditions de qualifications (partie blanche) et qui ne sont pas encore qualifiés aux championnats de France. Ce nombre est défini par le CR / CS organisateur.

La compétition peut se dérouler soit en tournoi par poules et phases éliminatoires, soit en confrontations "sèches" : quart de finale, demi finale et finale conformément au tableau suivant :



L'équipe championne du « Repêchages » est qualifiée pour le championnat de France. Les feuilles de résultats devront être signées par les athlètes, les managers et le Président du Comité Régional ou Sportif.

b) Simple et Combiné

A la date butoir, défini par la F.F.S.B, La Fédération Française du Sport Boules retire tous les joueurs qui n'ont pas rempli les conditions de qualification.

Les 8 premiers joueurs de ce classement national sont qualifiés pour le championnat de France de l'épreuve concernée et un classement par Comité Régional et Comité Sportif, où ne figurent pas les qualifiés du classement national, est délivré par la F.F.S.B.

Le premier du classement de chaque Comité Régional ou Sportif est qualifié pour le championnat de France de l'épreuve concernée.

Si un(e) athlète est qualifié(e) dans les deux épreuves et que l'organisation technique ne lui permet de participer aux deux championnats, il en informe son CR/CS. Le CR/CS retournera la liste des tous ses qualifiés par épreuve et par catégorie, pour confirmation d'engagement, à une date butoir définie par la F.F.S.B. (calendrier).

ARTICLE 4 - LES EPREUVES QUANTIFIABLES

Ce sont les épreuves individuelles qui peuvent se réaliser sans adversaire :

Tir de Précision et Tir Progressif.

Chaque performance réalisée lors des manifestations officielles, tout au long de la saison, est prise en compte dans un tableau individuel ([voir annexe 1, art. 9.B](#)).

A une date définie par la Fédération Française du Sport Boules (calendrier national), les prises de résultats sont terminées et chaque Comité Régional ou Sportif établit :

- le classement individuel du Tir de Précision est réalisé concernée grâce à l'addition des 4 meilleures performances de chaque athlète.

Date butoir de saisie de résultats du Tir de Précision : 3 mai 2010

Pas de repêchage du Tir de précision pour les - de 18

- le classement individuel du Tir Progressif est réalisé concernée grâce à l'addition des 4 meilleures performances de chaque athlète.

Date butoir de saisie de résultats du Tir Progressif : 3 mai 2010

Pas de repêchage du Tir Progressif pour les - de 18

En cas d'égalité, la 5^{ème} performance réalisée est ajoutée puis, si l'égalité persiste, la 6^{ème} performance ... et ce, jusqu'à la dixième. En cas d'égalité persistante, les joueurs sont départagés par la meilleure performance réalisée, puis la seconde en cas de besoin, puis la troisième ... jusqu'à la neuvième.

La réunion des classements des Comités donne le classement national.

La Fédération Française du Sport Boules retire du classement national tous les joueurs qui n'ont pas rempli les conditions de qualification. On obtient ainsi le classement national final de l'épreuve concernée (Tir progressif ou de Tir de précision).

Deux cas peuvent alors se présenter :

➤ 1^{er} cas : Le nombre de qualifiés est de 16 athlètes dans la catégorie.

La fédération qualifie les 8 premiers joueurs du classement national final. Ces athlètes sont retirés des classements des Comités et les listes actualisées sont retournées aux CR/CS.

Les Comités Régionaux ou Sportifs organisent, à une date antérieure à la date butoir de saisie des résultats définie par la Fédération Française du Sport Boules, une journée de « Repêchages » regroupant uniquement des joueurs potentiellement qualifiables.

Chaque CR/CS décide du mode de fonctionnement de son « Repêchages ».

- Soit cette manifestation est ouverte aux joueurs classés de la 1^{ère} place à la 8^{ème} place du classement actualisé.
- Soit cette manifestation est ouverte à un nombre déterminé de joueurs ayant rempli les conditions de qualifications (partie blanche) et qui ne sont pas encore qualifiés aux championnats de France. Ce nombre est défini par le CR / CS organisateur.

La compétition se déroule de la façon suivante : chaque athlète effectue trois passages.

A l'issue de ces passages, l'addition des trois performances détermine le classement du CR/CS, d'où nous retiendrons que l'athlète arrivé premier.

Les feuilles de résultats des « Repêchages » doivent être signées par les athlètes, les managers et le Président du Comité Régional ou Sportif.

A l'issue de toutes ces compétitions régionales, la F.F.S.B élabore un nouveau classement avec les champions de « Repêchages Régionaux ».

Ce classement est réalisé grâce à l'addition des trois performances réalisées lors des « Repêchages ».

Les 8 premiers joueurs de ce classement des « Repêchages » sont qualifiés pour le championnat de France de l'épreuve concernée (Tir progressif ou Tir de précision).

➤ 2^{ème} cas : Le nombre de qualifiés est de 8 ou 12 athlètes dans la catégorie.

La fédération qualifie les 8 ou 12 premiers joueurs de ce classement national final.

Si un(e) athlète est qualifié(e) dans les deux épreuves, il doit soumettre son choix de participation à son CR/CS (il peut participer aux deux épreuves, soit à une seule). Le CR/CS retournera la liste des tous ses qualifiés par épreuve et par catégorie, pour confirmation d'engagement, à une date butoir définie par la F.F.S.B. (calendrier).

ARTICLE 5 - LES CHAMPIONNATS DES FORMULES

1. Organisation générale

Ces championnats sont des championnats collectifs qui concernent les catégories suivantes : «- de 15», «F - de 15», «- de 18», «F - de 18».

Les championnats des formules sont organisés en plusieurs étapes :

- Ils débutent par la phase régulière avec classement (groupe d'équipes réparties géographiquement : matchs aller/retour ou matchs «secs» entre toutes les équipes du groupe),
- Ils s'achèvent par la phase nationale (1 ou 2 rassemblements des équipes les mieux classées dans leur groupe de phase régulière)

2. Règles d'engagement

- Une équipe est constituée de 4 joueurs et d'un manager (pour chaque match).
- Obligation aux joueurs d'appartenir à la même Association Sportive.
- Le manager doit être licencié et diplômé du brevet Fédéral 1^{er} degré version 2009.
- Les joueurs peuvent uniquement participer aux championnats des formules de leur catégorie.

3. Qualification des joueurs

- Lors de la phase régulière, si un joueur a participé à trois rencontres dans une équipe de son A.S., il ne peut plus participer au championnat de la formule concernée, dans une autre équipe.
- Lors des phases nationales, un seul joueur peut être repêché dans une équipe de son A.S. qualifiée (l'équipe peut être constituée de 5 joueurs et d'un manager).
- Un seul joueur muté peut évoluer par équipe.

4. Prise en compte des performances individuelles

Se référer à l'[annexe 2 – Chapitre A – article 2](#).

- Toute performance réalisée lors d'un match du championnat des formules comptera pour les différents classements permettant la qualification aux championnats individuels.

5. Arbitrage

- Lors de la phase régulière, ce sont les joueurs qui jouent le rôle d'arbitres – juges de lignes, sous l'autorité des deux managers.

Remarque : Un arbitre et/ou un délégué en formation, peut venir officier lors d'une rencontre de formule. Un ou plusieurs joueurs des A.S. concernées, ne figurant pas sur la feuille de match, peuvent officier comme arbitres, juges de ligne, ou ramasseurs.

- Lors des phases finales, la F.F.S.B. désignera un staff technique pour diriger les rencontres.

6. Déroulement des championnats

- Les championnats de France des formules se déroulent dans une période fixée chaque année par la F.F.S.B. (référence calendrier national).
- La mise en place du championnat, tirage au sort des groupes, se fait sous la responsabilité de la F.F.S.B.
- Il est possible d'effectuer deux matchs de Formule sportive, au maximum, la même journée.
- Pour la phase régulière :
 - La fédération définit une semaine de référence pour la réalisation d'un match.
Exemple : La journée n°3 du championnat Formule Moderne se déroulera la semaine n°9 du calendrier Grégorien.
 - Les A.S. en opposition définissent la date et l'horaire de la rencontre.
 - En cas de désaccord, la F.F.S.B. imposera un lieu et une date pour la dite rencontre.
- Pour les phases nationales : Les dates de rassemblement sont définies par la F.F.S.B. Ces dates figureront sur le calendrier national.

7. Organisation des rencontres

- Toutes les A.S. doivent présenter leurs joueurs avec une tenue uniforme.
- Avant le début de chaque match les managers de chaque équipe se présentent mutuellement l'ensemble des licences, y compris la leur (contrôle du cachet médical obligatoire).
- Une feuille de match est établie et signée par les managers des deux équipes. Y figurent la liste des participants avec les observations ou réclamations administratives éventuelles. Cette feuille est adressée, dès la fin du match, à la F.F.S.B, par le manager de l'équipe qui reçoit, ou celui de l'équipe gagnante, si le match se déroule sur un terrain neutre.
- Les managers officient comme délégués, commissaires et arbitres tuteurs.
- Tous les résultats enregistrés sur la feuille de match sont considérés comme définitifs si aucune réserve n'a été formulée avant la signature de la feuille par les managers.
- Les équipes participant au championnat de la formule Sportive, ou de la formule Moderne, s'engagent obligatoirement à disputer toutes les rencontres, quels que soient les résultats acquis précédemment. En cas de non respect de cet engagement, toutes les performances individuelles prises lors du championnat concerné, seront supprimées et une amende de 200 €, ainsi que le remboursement de l'avance fédérale, sera exigée par la F.F.S.B.
- Une équipe absente, sans raison valable, sera disqualifiée de la suite du championnat. Cette Association sportive ne pourra se représenter, l'année suivante, dans cette compétition. Dans ce cas de figure, tous les matchs réalisés par et contre cette équipe seront considérés comme non joués, néanmoins les performances individuelles des joueurs des équipes adverses restent comptabilisées

8. Points attribués par match et classements

Le nombre de points attribués par match est de :

Gagné = 2 points Nul = 1 point Perdu = 0 point

Le classement des groupes de la phase régulière s'établit de la façon suivante :

- a. Nombre de points attribués par match.
 - b. Nombre de victoires obtenues lors de la phase régulière.
 - c. Différence entre les points acquis lors des rencontres et des points laissés faire.
 - d. Nombre de Points acquis lors des matchs.
- a. Prise en compte de la confrontation directe entre les équipes ex-æquo.

B - LES PHASES FINALES

ARTICLE 6 - COMMISSIONS DES LITIGES

Toutes difficultés ou réclamation concernant le déroulement de la compétition, est examiné souverainement et sans appel par une commission des litiges composée du Commissaire Général chargé des compétitions (qui en est le président), du Président de la CNJ, du responsable de l'arbitrage, d'un membre de la DTNe et d'un manager tiré au sort.

ARTICLE 7 - CHAMPIONNAT DE DOUBLES

Composition des équipes : Les 2 ou 3 joueurs ou joueuses doivent appartenir à la même A.S.

a - Moins de 18 : 64 équipes de 2 ou 3 joueurs.

b - F - 18 : 32 équipes de 2 ou 3 joueurs (si l'effectif national minimum est atteint).

c - Moins de 15 : 64 équipes de 2 ou 3 joueurs.

d - F - 15 : 32 équipes de 2 ou 3 joueurs (si l'effectif national minimum est atteint)

ARTICLE 8 - CHAMPIONNAT DE SIMPLE - CHAMPIONNAT DE COMBINE

1. Constitution et organisation des poules

Pour chaque épreuve, Simple et Combiné, et par catégorie, elles sont constituées de poules de 4 participants

Pour chaque catégorie : **8 poules de 4, 32 participants**

Constitution des poules par tirage au sort (voir Annexe 3 Art. 4)

2. Déroulement :

Poules : *2 parties plus les barrages.*

16 équipes qualifiées pour la phase suivante : 8 premiers de poules et 8 deuxièmes de poules

1/8^{ème} de finales :

- 1^{er} de la poule I contre 2^{ème} de la poule IV : A
- 1^{er} de la poule II contre 2^{ème} de la poule III : B
- 1^{er} de la poule III contre 2^{ème} de la poule II : C
- 1^{er} de la poule IV contre 2^{ème} de la poule I : D
- 1^{er} de la poule V contre 2^{ème} de la poule VIII : E
- 1^{er} de la poule VI contre 2^{ème} de la poule VII : F
- 1^{er} de la poule VII contre 2^{ème} de la poule VI : G
- 1^{er} de la poule VIII contre 2^{ème} de la poule V : H

¼ de finales :

- Gagnant du A contre gagnant du B : I
- Gagnant du C contre gagnant du D : J
- Gagnant du E contre gagnant du F : K
- Gagnant du G contre gagnant du H : L

½ finales :

- Gagnant du I contre gagnant du J
- Gagnant du K contre gagnant du L

FINALE :

- Entre les gagnants des ½ finales.

ARTICLE 9 - CHAMPIONNAT DE TIR PROGRESSIF

L'organisation de ce championnat sera réglementée par une circulaire particulière en temps opportun.

ARTICLE 10 - CHAMPIONNAT DE TIR DE PRECISION

L'organisation de ce championnat sera réglementée par une circulaire particulière en temps opportun.

ARTICLE 11 - CHAMPIONNATS DES FORMULES MODERNE ET SPORTIVE

Cette compétition étant nouvelle, l'organisation des phases finales sera réglementée par une circulaire particulière en temps opportun.

Annexe 3 - CHAMPIONNATS DE FRANCE QUADRETTES, TRIPLES, DOUBLES, SIMPLES, COMBINES, TIRS

(Voir également Chap. V Art. 45)

A - RÈGLES COMMUNES

Dans le texte ci-dessous, le terme "équipe" équivaut à "joueur" ou "joueuse", si la compétition est individuelle.

ARTICLE 1 - RÉPARTITION DES ÉQUIPES

Chaque année, la FFBSB communique, en temps utile, aux Comités Régionaux et Départementaux, le nombre des équipes à qualifier. Pour les championnats de France, avec des qualifications par éliminatoires régionales, un nombre minimum de licenciés par catégories concernées, est pris en compte pour l'attribution d'au moins une équipe à qualifier. Si ce nombre de licenciés n'est pas atteint dans un Comité Régional, la FFBSB met alors en place un regroupement de CBR pour désigner le ou les équipes, à qualifier.

ARTICLE 2 - FORMATION DES ÉQUIPES

- Dès les éliminatoires chaque équipe doit évoluer dans la formation réglementaire prévue.

- Dans la phase finale (championnat proprement dit, **autres que les 1^{ère} et 2^{ème} div**) chaque équipe doit évoluer dans la même formation qu'aux éliminatoires sauf en cas de remplacement d'un joueur dans les conditions fixées Chap. V Art. 45-b.

- Pour les catégories **1D et 2D**, l'équipe qualifiée, directement ou par les éliminatoires régionales pour les championnats de France quadrettes, doit présenter obligatoirement sur la fiche de participation, 4 joueurs de base de l'équipe déclarée. Cette composition ne devant en aucun cas comporter plus de 2 joueurs mutés (que ces joueurs mutés fassent ou non, partie de l'équipe de base).

ARTICLE 3 - CHANGEMENT DE JOUEUR

Application (Chap. V Art. 74) du R.S .pour les formations réglementairement autorisées de 4, 5 ou 6 joueurs en quadrettes, de 3 ou 4 joueurs en triples (féminines) et de 2 ou 3 joueurs en doubles.

ARTICLE 4 - CONSTITUTION DES POULES - RÈGLE GÉNÉRALE

Les poules sont constituées par tirage au sort intégral. Toutefois, dans la mesure du possible, chaque poule ne doit comprendre qu'une seule équipe du même CBR.

N.B. : Echappent à cette règle les championnats de France **de 1D et 2D** (voir Annexe 3 Art. 11 et 12).

ARTICLE 5 - TIRAGE AU SORT

- Première partie éliminatoire directe après les poules :

Le tirage doit s'effectuer de façon telle :

- ❖ Que les équipes classées premières de poule rencontrent des équipes classées deuxièmes ou troisièmes.
- ❖ Que deux équipes issues de la même poule ne se rencontrent pas, dans la mesure du possible.

- Parties suivantes : tirage au sort intégral ([sauf dispositions spécifiques prévues au RS](#)).

ARTICLE 6 - DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

- Chaque année, le nombre de points à faire, la durée maximum des parties, les horaires des épreuves sont fixés par le Bureau Fédéral, sur proposition de la Commission de Coordination Sportive.

- Ces dispositions portées sur le programme officiel doivent être strictement respectées.

- Toute modification ne peut se faire que sur décision du Commissaire Général de la FFSB après concertation avec le Responsable des Commissaires techniques. La décision doit être portée immédiatement à la connaissance du responsable de l'arbitrage.

ARTICLE 7 - TENUE VESTIMENTAIRE DES ÉQUIPES

- Tenue conforme à la réglementation en vigueur ([Chap. V Art. 68](#)).

- Sur leur tenue, les joueurs doivent porter obligatoirement un écusson de leur CBD ou de leur CBR d'appartenance, un second écusson fourni par la FFSB, portant le numéro de leur série. Avant de quitter la compétition, l'équipe perdante doit obligatoirement remettre ses écussons au commissaire technique de la division qui leur restitue alors les licences.

- L'absence d'écusson de leur CBD/CBR entraînera une amende à leur CBD/CBR.

ARTICLE 8 - CHANGEMENT DE JEU

- Si un changement de jeu s'impose, c'est le Responsable des Commissaires techniques qui désigne le jeu de remplacement.

- Tout changement de jeu doit être immédiatement porté à la connaissance du responsable des arbitres.

ARTICLE 9 - DISCIPLINE

- Il est interdit aux joueurs, aux commissaires de jeux, aux arbitres, de consommer des boissons alcoolisées et de fumer dans les cadres de jeux tout au long de la compétition.

- Pour éviter des accidents et pour ne pas gêner les parties en cours, l'entraînement sur les jeux utilisés pour la compétition, ne peut se faire qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

ARTICLE 10 - COMMISSIONS DES LITIGES

Toutes difficultés ou réclamation concernant le déroulement de la compétition, est examiné souverainement et sans appel par une commission des litiges composée du Commissaire Général chargé des compétitions (qui est le président de cette commission), du Président de la Coordination Sportive, des Vice-présidents (ou leurs représentants) des secteurs participants à la compétition (traditionnelle, sportif, jeunes) du responsable de l'arbitrage et d'un membre de la DTNe.

B - CHAMPIONNAT DE FRANCE QUADRETTES

ARTICLE 11 – 1^{ère} DIVISION - 16 équipes

A la fin de la saison N -1, les 16 premières équipes classées après les concours nationaux Q et validées par la FFSB se verront attribuer des licences 1D et seront qualifiées directement pour le championnat de France Quadrettes 1D à la fin de la saison N.

La même AS peut classer une ou plusieurs équipes.

Un joueur - 18 (ou une joueuse F -18) n'est pas admis(e) comme complément d'équipe.

Le CDF Q 1D se déroulera en 3 phases et une finale.

1^{ère} Phase : 2 parties plus les barrages.

Constitution de 4 poules de 4 (P I, P II, P III, P IV), suivant le classement des équipes.

Poule I (P I) :	A : équipe 1,	B : équipe 16,	C : équipe 8,	D : équipe 9
Poule II (P II) :	A : équipe 2,	B : équipe 15,	C : équipe 7,	D : équipe 10
Poule III (P III) :	A : équipe 3,	B : équipe 14,	C : équipe 6,	D : équipe 11
Poule IV (P IV) :	A : équipe 4,	B : équipe 13,	C : équipe 5,	D : équipe 12

8 équipes qualifiées pour la phase suivante : quatre têtes de poules, PI/I, PII/I, PIII/I, PIV/I et quatre 2^{ème} de poules : PI/2, PII/2, PIII/2, PIV/2.

2^{ème} Phase : 2 parties plus les barrages

Constitution de 2 poules de 4 en tenant compte que les têtes de poules ne peuvent se rencontrer ainsi que les têtes et 2^{ème} de poules de la même poule :

Poule V :	A : équipe PI/I,	B : équipe PIV/2,
	C : équipe PIII/I,	D : équipe PII/2
Poule VI :	A : équipe PII/I,	B : équipe PIII/2,
	C : équipe PIV/I,	D : équipe PI/2

4 équipes qualifiées : 2 têtes de poules, PV/I, PVI/I et 2 2^{ème} de poules : PV/2, PVI/2

3^{ème} Phase : Deux demi-finales :

1^{er} de la poule V contre le 2^{ème} de la poule VI : PV/I contre PVI/2

1^{er} de la poule VI contre le 2^{ème} de la poule V : PVI/I contre PV/2

FINALE : Entre les 2 gagnants des demi-finales.

ARTICLE 12 – 2^{ème} DIVISION - 64 équipes

Seules les équipes déclarées peuvent participer à ce championnat. Un joueur -18 (ou une joueuse F -18) n'est pas admis(e) comme complément d'équipe.

a - A la fin de la saison N des concours Nationaux, les 32 équipes du classement spécifique Q en 2D sont qualifiées directement pour le championnat de France Quadrettes 2D. La même A.S. peut classer une ou plusieurs équipes.

b – 32 quadrettes de 5 ou 6 joueurs sont qualifiées par les fédéraux suivant les quotas établis par la F.F.S.B.

Constitution des 16 poules de 4 – l'ensemble des phases d'une poule, compte pour une partie :

- 16 poules de 4 équipes avec 2 équipes qualifiées (P1 à P16)

Les poules sont constituées en tenant compte du classement des équipes effectué à l'issue de la saison des concours Nationaux.

Les 32 équipes, de 1 à 32 du classement général, sont réparties par ordre sur les poules de 1 à 16 (lettre A) et en remontant de 16 à 1 (lettre C).

A l'intérieur des poules, le tirage au sort est intégral pour les 32 équipes qualifiées régionalement.

Sortie des poules, première partie éliminatoire

- Les 16 premiers des poules 1 à 16 rencontreront des deuxièmes des autres poules (2 équipes ayant évolué dans une même poule, ne peuvent se rencontrer).

Tirage au sort intégral pour les autres parties éliminatoires.

ARTICLE 13 - AUTRES CHAMPIONNATS

a – 3^{ème} DIVISION : 128 équipes de 4 ou 5 joueurs désignés dès les éliminatoires.

- Equipes qualifiées au plan CBD. D'abord une par CBD à condition que celui-ci justifie une participation minimum fixée par la F.F.S.B. lors des éliminatoires départementales de la saison précédente.

- Répartition du reste effectuée au quota de la division fixée par la F.F.S.B. (critères licenciés et participants).

- Tous les joueurs doivent être licenciés à la même ASB/ESB.

- Une équipe peut se compléter par 1 ou 2 joueurs au maximum de 4^{ème} division.

- Les -18 et F-18 ne peuvent pas y participer.

Constitution des 32 poules de 4 (l'ensemble des phases de poules compte pour une partie).

- 32 poules de 4 avec 2 équipes qualifiées par poule (P1 à P32).

Les poules sont constituées par tirage au sort intégral. Toutefois, dans la mesure du possible, chaque poule ne doit comprendre qu'une seule équipe du même CBD. Pour la 1^{ère} partie, il faut éviter, si possible, les rencontres entre mêmes CBR.

Sortie des poules, première partie éliminatoire :

Les 32 premiers des poules 1 à 32 rencontreront des deuxièmes des autres poules (2 équipes ayant évolué dans une même poule ne peuvent se rencontrer).

Tirage au sort intégral pour les autres parties éliminatoires.

b – 4^{ème} DIVISION : 128 équipes de 4 ou 5 joueurs désignés dès les éliminatoires.

- Equipes qualifiées au plan CBD. D'abord une par CBD.

- Répartition du reste au quota de la division de l'année précédente.

- Tous les joueurs doivent être licenciés de 4^{ème} division de la même ASB/ESB.

- Les -18 et F-18 ne peuvent pas y participer.

- 32 poules de 4 équipes - 2 qualifiés par poule.

Sortie des poules, première partie éliminatoire :

Les 32 premiers des poules 1 à 32 rencontreront des deuxièmes des autres poules (2 équipes ayant évolué dans une même poule ne peuvent se rencontrer).

Tirage au sort intégral pour les autres parties éliminatoires.

c - VÉTÉRANS : 32 équipes de 4 ou 5 joueurs :

- Equipes qualifiées au plan régional : une à deux équipes au maximum par CBR/CS.
- Les joueurs doivent appartenir à la même ASB/ESB.
- Dans les CBD de moins de 1000 licences, possibilité de composer les équipes avec 3 joueurs d'une ASB/ESB et un joueur d'une autre ASB/ESB du CBD.
- 1 seul joueur de **1D ou 2D** autorisé par équipe.
- 8 poules de 4 équipes - 2 qualifiés par poule.

d - CHAMPIONNAT DE FRANCE TRIPLE FEMININ : 32 équipes de 3 ou 4 joueuses.

- Commun à la division Nationale et aux 3^{ème} et 4^{ème} divisions, il se déroule dans le cadre des Championnats de France quadrettes.
- Qualification au plan régional ou CS au cours d'une épreuve éliminatoire spécifique.
- Formation des équipes ([suivant les effectifs de l'année n-1](#)) :
 1. *Plan départemental pour CBD de moins de 100 licences féminines,*
 2. *Plan ASB/ESB pour CBD de plus de 100 licences féminines.*

Toutefois, si l'ASB/ESB ne comporte pas suffisamment de joueuses, les Présidents des CS pourront valider des équipes composées avec des féminines issues d'ESB voisines.

- Deux joueuses de division Nationale au maximum par équipe.
- Les F -18 peuvent y participer, même en formation homogène.
- Prise en charge financière par la FFSB de 3 joueuses.

NOTA : Pour toutes les compétitions, constitution des poules et déroulement : Voir Annexe 3 [Articles 4 à 6](#) ci-avant.

ARTICLE 14 : Réservé pour une éventuelle évolution.

C - CHAMPIONNAT DE FRANCE DE DOUBLES

ARTICLE 15 – 1^{ère} division – 16 équipes

A la fin des concours Nationaux en Doubles (CN D), un classement général des Doubles 1D sera établi.

Les 16 premières équipes 1D du classement spécifique Doubles 1D seront directement qualifiées à un CDF Doubles 1D.

Ces 16 Doubles seront répartis en 4 poules de 4.

La même ASB/ESB peut classer une ou plusieurs équipes.

Un joueur -18 (ou une joueuse F -18) n'est pas admis(e) comme joker.

Le CDF Doubles 1D se déroulera en 3 phases et une finale.

Parties en poules : 2 parties plus les barrages.

Constitution de 4 poules de 4 (P I, P II, P III, P IV), suivant le classement des équipes.

Poule I (P I) A : équipe 1, B : équipe 16, C : équipe 8, D : équipe 9

Poule II (P II) A : équipe 2, B : équipe 15, C : équipe 7, D : équipe 10

Poule III (P III) A : équipe 3, B : équipe 14, C : équipe 6, D : équipe 11

Poule IV (P IV) A : équipe 4, B : équipe 13, C : équipe 5, D : équipe 12

8 équipes qualifiées pour la phase suivante : 4 têtes de poules, PI/I, PII/I, PIII/I, PIV/I et quatre 2^{ème} de poules : PI/2, PII/2, PIII/2, PIV/2.

¼ de finale :

- 1^{er} de la poule I contre le 2^{ème} de la poule IV : A
- 1^{er} de la poule II contre le 2^{ème} de la poule III : B
- 1^{er} de la poule III contre le 2^{ème} de la poule II : C
- 1^{er} de la poule IV contre le 2^{ème} de la poule I : D

½ finales :

- Gagnant du A contre gagnant du B : I
- Gagnant du C contre gagnant du D : J

Finale : Entre les 2 gagnants des demi-finales.

ARTICLE 16 – 2^{ème} DIVISION – 64 équipes

A la fin des concours Nationaux en Doubles (CN D), un classement spécifique des Doubles 2D sera établi.

Le CDF Double 2D comprendra 64 équipes, réparties en 16 poules de 4, dont :

- Les 32 équipes classées de 1 à 32 seront directement qualifiées à ce CDF Doubles 2D
- Les 32 autres équipes (déclarées ou identifiées) de 2 ou 3 joueurs seront qualifiées par les éliminatoires régionales suivant les quotas établis par la FF5B.

La même ASB/ESB peut classer une ou plusieurs équipes.

Un joueur -18 (ou une joueuse F -18) n'est pas admis(e) comme joker

Constitution des 16 poules de 4 – l'ensemble des phases d'une poule, compte pour une partie :

- 16 poules de 4 avec 2 équipes qualifiées (P1 à P16)

Les poules sont constituées en tenant compte du classement des équipes effectué à l'issue de la saison des concours Nationaux. Les 8 équipes, de 17 à 24 du classement général, sont réparties par ordre sur les poules 1 à 8 (lettre A), Les 8 équipes, de 25 à 32 du classement général, sont réparties par ordre sur les poules de 5 à 12 (lettre C) : le 32^{ème} en poule 5, le 31^{ème} en poule 6, etc.

A l'intérieur des poules, le tirage au sort est intégral pour les 32 équipes qualifiées régionalement.

Sortie des poules, première partie éliminatoire

- Les 16 premiers des poules 1 à 16 rencontreront des deuxièmes des autres poules (2 équipes ayant évolué dans une même poule ne peuvent se rencontrer).

Tirages au sort adapté pour les autres parties éliminatoires.

ARTICLE 17 – AUTRES DIVISIONS

a – 3^{ème} DIVISION : 32 équipes de 2 ou 3 joueurs : 8 poules de 4.

- Qualification au plan interrégional.
- Une équipe possible par CR ou CS. Le reste au quota de la division de l'année précédente.
- Les 2 ou 3 joueurs doivent être licenciés à la même ASB/ESB.
- Un seul joueur peut être licencié 4^{ème} division.
- Les -18 et F -18 ne peuvent pas y participer.

Sortie des poules, première partie éliminatoire

- Les 8 premiers des poules 1 à 8 rencontreront des deuxièmes des autres poules (2 équipes ayant évolué dans une même poule ne peuvent se rencontrer).

Tirages au sort adapté pour les autres parties éliminatoires.

b – 4^{ème} DIVISION : 32 équipes de 2 ou 3 joueurs : 8 poules de 4.

- Qualification au plan régional (voire interrégional).
- Une équipe par CR ou CS. Le reste au quota de la division de l'année précédente.
- Les 2 ou 3 joueurs doivent être licenciés 4^{ème} division.
- Les -18 et F -18 ne peuvent pas y participer.

Sortie des poules, première partie éliminatoire

- Les 8 premiers des poules 1 à 8 rencontreront des deuxièmes des autres poules (2 équipes ayant évolué dans une même poule ne peuvent se rencontrer).

Tirages au sort adapté pour les autres parties éliminatoires.

c - FÉMININES :

- 32 équipes de 2 ou 3 joueuses en division Nationale et 3^{ème} division (une joueuse de 4^{ème} division est admise par équipe).
 - 32 équipes de 2 ou 3 joueuses en 4^{ème} division.
- Les F -18 peuvent disputer ces éliminatoires féminines (elles ne peuvent pas remplacer une 4^{ème} division). Voir Chap. VI – Art. 94.
 - Formation des équipes (suivant les effectifs féminins de l'année n –1) :
1. Plan départemental pour CBD de moins de 100 licences féminines,
 2. Plan ASB/ESB pour CBD de plus de 100 licences féminines.
- Pas de prise en charge financière par la FF5B pour la 3^{ème} joueuse.

Qualification de :

- Divisions 4^{ème} division et Nationale + 3^{ème} division

24 équipes lors des fédéraux pour chaque division.

Au plan régional pour le championnat 4^{ème}.

Au plan interrégional pour le championnat Nat. + 3^{ème} division.

8 équipes formées par leurs résultats aux concours qualificatifs spécifiques

Dans chaque catégorie (4^{ème} Division et Nationale + 3^{ème} Division) des week-ends seront réservés, pour des concours qualificatifs attribuant des points aux équipes formées. Un classement sera établi et qualifiera directement 8 équipes pour les Championnats de France.

Toutes les équipes participantes doivent être en équipe formée (même joueuses) et avoir participé à un minimum de 3 concours. (décision de la CNF).

NOTA : Pour toutes les compétitions, constitution des poules et déroulement : Voir Annexe 3 Articles 4 à 6 ci-avant.

ARTICLES 18 à 20 : Réservés pour une éventuelle évolution.

D - CHAMPIONNAT DE FRANCE DE SIMPLES ADULTES

ARTICLE 21 - CATÉGORIES CONCERNÉES (Voir [Annexe 3 – Article 24](#))

- 1^{ère} division, 2^{ème} division, 3^{ème} division, 4^{ème} division.

- Féminines N/3, Féminines 4.

Nota : Un joueur (joueuse) qualifié(e) par les TOPS à un championnat de France Combiné, peut participer aux éliminatoires Simples de sa catégorie, mais s'il (ou elle) se qualifie, il (ou elle) abandonne obligatoirement sa qualification du Combiné. **Le (ou la) suivant (e) du TOP prendra sa place.**

ARTICLE 22 - NOMBRE DE JOUEURS - CONSTITUTION DES POULES

a – 1^{ère} DIVISION : 16 joueurs, 4 poules de 4.

La même ASB/ESB peut classer un ou plusieurs joueurs.

Le CDF Simple 1D se déroulera en 3 phases et finale.

- Qualification des 16 premiers joueurs 1D du classement spécifique Simple 1D.

Parties en Poules : 2 parties plus les barrages.

Constitution de 4 poules de 4 (P I, P II, P III, P IV), suivant le classement des joueurs.

Poule I (P I) : A : équipe 1, B : équipe 16, C : équipe 8, D : équipe 9

Poule II (P II) : A : équipe 2, B : équipe 15, C : équipe 7, D : équipe 10

Poule III (P III) : A : équipe 3, B : équipe 14, C : équipe 6, D : équipe 11

Poule IV (P IV) : A : équipe 4, B : équipe 13, C : équipe 5, D : équipe 12

8 joueurs qualifiés pour la phase suivante : 4 têtes de poules, PI/I, PII/I, PIII/I, PIV/I et quatre 2èmes de poules : PI/2, PII/2, PIII/2, PIV/2.

¼ de finales :

- 1er de la poule I contre le 2ème de la poule IV : A
- 1er de la poule II contre le 2ème de la poule III : B
- 1er de la poule III contre le 2ème de la poule II : C
- 1er de la poule IV contre le 2ème de la poule I : D

½ finales :

- Gagnant du A contre gagnant du B : I
- Gagnant du C contre gagnant du D : J

Finale : Entre les 2 gagnants des demi-finales.

b – 2^{ème} DIVISION : 32 joueurs, 8 poules de 4.

- Qualification au plan régional ou inter régional.
- Regroupement possible de CBR et quotas mis en place par la FFBSB.
- Le joueur, doit être titulaire d'une licence masculine 2D.
- Les -18 et F -18 ne peuvent pas y participer.

Déroulement :

Poules : 2 parties plus les barrages.

16 joueurs qualifiés pour la phase suivante : 8 premiers de poules et 8 deuxièmes de poules.

1/8^{ème} de finales :

- 1er de la poule I contre le 2ème de la poule IV : A
- 1er de la poule II contre le 2ème de la poule III : B
- 1er de la poule III contre le 2ème de la poule II : C
- 1er de la poule IV contre le 2ème de la poule I : D
- 1er de la poule V contre le 2ème de la poule VIII : E
- 1er de la poule VI contre le 2ème de la poule VII : F
- 1er de la poule VII contre le 2ème de la poule VI : G
- 1er de la poule VIII contre le 2ème de la poule V : H

¼ de finales :

- Gagnant du A contre gagnant du B : I
- Gagnant du C contre gagnant du D : J
- Gagnant du E contre gagnant du F : K
- Gagnant du G contre gagnant du H : L

½ finales :

- Gagnant du I contre gagnant du J
- Gagnant du K contre gagnant du L

FINALE : entre les gagnants des ½ finales

c– 3^{ème} DIVISION : 32 joueurs : 8 poules de 4.

- Qualification au plan régional ou interrégional.
- Regroupement possible de CBR et quotas mis en place par la FFBSB.
- Le joueur doit être titulaire d'une licence masculine 3^{ème} D.
- Les -18 et F -18 ne peuvent pas y participer.

Déroulement : idem 2^{ème} division.

d– 4^{ème} DIVISION : 32 joueurs : 8 poules de 4.

- Qualification au plan régional ou interrégional.
- Regroupement possible de CBR et quotas mis en place par la FFBSB.
- Le joueur doit être titulaire d'une licence masculine 4^{ème} D.
- Les -18 et F -18 ne peuvent pas y participer.

Déroulement : idem 2^{ème} division.

e- FEMININES Nationale et 3^{ème} Division : 32 joueuses, 8 poules de 4.

- Qualification au plan interrégional.
- Regroupement de CBR et quotas mis en place par la FFBSB.

- La joueuse doit être titulaire d'une licence FN ou F3.
- Les F -18 ne peuvent pas y participer.

Déroulement : idem 2^{ème} division.

f- FÉMININES 4^{ème} Division : 32 joueuses, 8 poules de 4.

- Qualification au plan régional ou inter régional.
- Regroupement de CBR et quotas mis en place par la FFSB.
- La joueuse doit être titulaire d'une licence F4.
- Les F -18 ne peuvent pas y participer.

Déroulement : idem 2^{ème} division.

E - CHAMPIONNAT DE FRANCE DE COMBINES ADULTES

ARTICLE 23 - CATÉGORIES CONCERNÉES

Tous les joueurs et joueuses évoluant dans les divers championnats nationaux des clubs sportifs. Ils (ou elles), sont réparti(e)s dans 3 niveaux de championnats de France différents :

- Niveau 1 : comprend les joueurs qualifiés évoluant en N Elite 1 et 2, en N1 et en N2.
- Niveau 2 : comprend les joueurs qualifiés évoluant en N3 et en N4.
- Niveau 3 : comprend les joueuses qualifiées évoluant en Fém. E, Fém.1 et Fém.2.

ARTICLE 24 - QUALIFICATION DES JOUEURS ET JOUEUSES

Pour le niveau 1, prise en compte des 6 meilleures performances.

Pour les niveaux 2 et 3 : prise en compte des 4 meilleures performances.

Nota : Un -18 ou une F -18 peut choisir de jouer dans le championnat adulte respectif.

Priorité de participation :

Suite aux championnats des clubs sportifs, un joueur qualifié au championnat de France Combiné à partir du « Top Combiné », peut s'engager aux éliminatoires du championnat Simple de sa catégorie. En cas de qualification de ce joueur pour le championnat de France Simple, celui-ci laissera donc automatiquement sa place qualificative pour le championnat de France Combiné, au suivant immédiat du classement «Top Combiné».

ARTICLE 25 - NOMBRE DE JOUEURS - CONSTITUTION DES POULES

- Huit joueurs ou joueuses (deux poules de 4), par type de championnat.
- Composition des poules en fonction des classements des joueurs dans les différents Tops :

Pour les 3 niveaux :

- Poule I : Joueurs(es) classé(e)s : 1 - 8 - 4 - 5.
- Poule II : Joueurs(es) classé(e)s : 2 - 7 - 3 - 6.

½ finales :

- 1^{er} poule I contre 2^{ème} poule II.
- 1^{er} poule II contre 2^{ème} poule I.

FINALE : entre les 2 gagnants des ½ finales.

ARTICLE 26 - MATCH NUL

En cas de match nul, pour les compétitions adultes c'est l'article 8, chapitre IX, page 67 du RTI qui est appliqué.

ARTICLE 27 à 34 : Réservés pour une éventuelle évolution.

F - CHAMPIONNAT DE FRANCE DE TIRS

ARTICLE 35 - OBLIGATIONS DES MANAGERS DES ATHLETES

1 - Tableau de rotation d'aides par épreuves :

Dans toutes les épreuves, PRECISION et PROGRESSIF, il est prévu une rotation des athlètes pour :

- ❖ Le ramassage des boules tirées,
- ❖ La remise en place des cibles,
- ❖ L'affichage des scores.

Tout joueur manquant un poste, sauf cas de force majeure, se verra infliger d'une pénalité de 5 points. Le CBR/CS auquel il appartient subira une réduction de l'indemnité qui lui est due.

2 - Cérémonie de présentation :

La cérémonie de présentation des athlètes aura lieu le samedi à 21 heures précises.

Tous les joueurs et tous les dirigeants, sont tenus d'y assister. Toute absence remarquée entraînera aussi une réduction de l'indemnité due.

G - CHAMPIONNAT DE FRANCE DE TIRS ADULTES

ARTICLE 36 - CATEGORIES CONCERNEES

Seniors A, Seniors B et Féminines.

N.B. : Les athlètes devront avoir participé aux championnats de France des Clubs Sportifs.

Seniors A : prise en compte des 6 meilleures performances.

Seniors B et Féminines : prise en compte des 4 meilleures performances.

ARTICLE 37 - NOMBRES DE JOUEURS ADULTES

Les différents qualifiés dans chaque catégorie, sont issus des TOPS respectifs des divers championnats de France sportifs, arrêtés au dernier week-end du mois de mars précédant la compétition :

- Seniors A : - Tir progressif : 12 - Tir de précision : 12
- Seniors B : - Tir progressif : 8 - Tir de précision : 8
- Féminines : - Tir progressif : 8 - Tir de précision : 8

Une convocation individuelle parviendra en temps utile à chacun des compétiteurs.

ARTICLE 38 - PRECISION ADULTES - Déroulement technique

Epreuves de qualification :

Chaque concurrent effectue 2 passages. Dans chaque catégorie 4 joueurs sont qualifiés pour les demi-finales selon les règles suivantes :

1. Total des 2 performances
2. En cas d'égalité entre plusieurs compétiteurs :
 - a. L'épreuve est répétée en totalité.
 - b. Si nouvelle égalité, l'épreuve recommence une seconde fois, mais elle s'interrompt dès disparition de la parité (règle dite de «mort subite»).

Finale :

En cas d'égalité entre plusieurs compétiteurs application du RTI - article 54, point 5 (modalités rappelées au point 38-2 ci avant).

ARTICLE 39 - PROGRESSIF ADULTES - Déroulement technique

Epreuves de qualification :

Chaque concurrent effectue 2 passages. Dans chaque catégorie 6 athlètes sont qualifiés pour les demi-finales selon les règles suivantes :

1. Total des 2 performances.
2. En cas d'égalité, barrage : l'épreuve est répétée en totalité après respect d'une demi-heure de repos.
3. Si l'égalité subsiste toujours, les joueurs effectueront immédiatement chacun une série de six tirs sur une boule placée successivement sur chaque emplacement d'un tapis. Les joueurs tirent alternativement chacun une boule.
4. Si nouvelle égalité, une nouvelle série recommence mais elle s'interrompt dès disparition de la parité (règle dite de «mort subite»).

Demi-finales : Chaque concurrent effectue un passage. Dans chaque catégorie, les 3 athlètes qui ont réalisé les meilleures performances sont qualifiés pour la Finale.

En cas d'égalité entre plusieurs compétiteurs, application des modalités ci-dessus.

Finale : En cas d'égalité entre plusieurs compétiteurs application des modalités ci-dessus.

ARTICLE 40 : Réservé pour une éventuelle évolution.

L – COUPES DE FRANCE

Trois coupes de France sont organisées en complément aux championnats de France quadrettes -18 et doubles -18 et -15.

ARTICLE 45 – PARTICIPANTS

- Quadrettes -18 : épreuve réservée aux équipes éliminées à l'issue des poules de 1/32^{ème} de finale du Championnat de France (32 équipes).
- Doubles –18 et -15 : épreuves réservées aux équipes éliminées à l'issue des poules de 1/16^{ème} de finale des Championnats de France de ces catégories (16 + 16).
- Les équipes doivent jouer dans la même formation qu'aux Championnats de France duquel elles ont été éliminées.

ARTICLE 46 - DÉROULEMENT

Toutes ces compétitions se déroulent par éliminatoire directe avec tirage au sort intégral en évitant, dans la mesure du possible, que deux équipes du même CBD ne se rencontrent à la 1^{ère} partie.

M - ORGANISATION - DÉROULEMENT

ARTICLE 47 - LOCALITÉS

- Chaque année, à l'Assemblée Générale, la FFSB fait connaître les localités où se dérouleront l'année suivante les différents championnats de France et fixe les dates de ces compétitions ainsi que la participation financière de la FFSB.
- Le cahier des charges des compétitions nationales officielles (clauses générales et particulières de la compétition) en fixe les obligations et les dispositions administratives ou techniques.

ARTICLE 48 - PROGRAMME OFFICIEL

- La composition des poules des divers championnats, communiquée par la FFSB, doit être portée sur le programme officiel.
- La rédaction de ce dernier, ainsi que sa présentation sont laissées à l'initiative du Comité Organisateur, mais le texte entier doit être, avant son impression, soumis à l'approbation du Bureau Fédéral.
- De même, le Comité organisateur doit soumettre au Président de la F.F.S.B. la liste des réceptions prévues, ainsi que le protocole d'invitation en découlant.

Annexe 4 - CHAMPIONNAT DES A.S. DE 3^{ème} ET 4^{ème} DIVISIONS

ARTICLE 1 - RÈGLES D'ORGANISATION

- Un championnat de France des Associations Sportives de 3^{ème} et 4^{ème} divisions est organisé. Il est ouvert à toutes les A.S.B. et E.S.B.

Il comporte successivement des championnats :

- ❖ Départementaux
- ❖ Régionaux
- ❖ Interrégionaux 1^{ère} phase (32 A.S.) et 2^{ème} phase (8 A.S.)
- ❖ Finale nationale qui oppose les deux équipes d'A.S. qualifiées à l'issue de la 2^{ème} phase interrégionale.

- Le but de cette organisation est de constituer une épreuve collective permettant de faire jouer, notamment, les joueurs de 4^{ème} division qui, souvent, n'arrivent pas à participer aux autres épreuves.

- Quel que soit le stade de la compétition, les épreuves, le déroulement des rencontres et la cotation des matchs sont identiques.

- Pour pouvoir s'engager à cette compétition, les A.S.B. et E.S.B. inscrites doivent présenter au départ un minimum de 7 joueurs dont TROIS joueurs possédant une licence de 4^{ème} division.

Peuvent participer :

1. Les joueurs de 3^{ème} et 4^{ème} divisions,
2. Les Féminines (sauf les NAT),
3. Les -18 et F -18 médicalement surclassés.

NOTA :

- Un -18, une F -18, une féminine classée F3, ne sont donc pas en possession d'une licence 4^{ème} division.
- Les joueurs ayant participé au championnat des clubs sont admis.
- Les inscriptions initiales pour ce championnat se font uniquement sous le nom de l'A.S.B. ou de l'E.S.B., en précisant obligatoirement le numéro de l'équipe s'il y a plusieurs équipes inscrites.

Conditions de participation des joueurs :

- Une équipe inscrite en A.S.B. ne peut utiliser que des joueurs de son A.S.B.
 - Les joueurs d'une équipe inscrite dans le cadre de leur E.S.B. ne peuvent pas participer avec une équipe inscrite au nom de leur A.S.B.
- Si l'A.S.B. ou l'E.S.B. ne présente qu'une seule équipe, elle n'a pas à fournir la liste des joueurs participant au championnat car tous les joueurs remplissant les conditions ci-dessus peuvent participer. Les A.S.B. ou E.S.B. possédant un nombre suffisant de joueurs peuvent engager plusieurs équipes sous réserve de remettre la liste des joueurs de chacune des équipes qui doit comporter 7 joueurs au minimum.

Dans ce cas, les joueurs inscrits dans la liste d'une équipe ne peuvent, en aucun cas, participer avec une autre équipe. Par contre, les joueurs de l'ASB/ESB qui ne figurent pas sur les listes déclarées peuvent participer avec l'une des équipes, **sous réserve des conditions de participation ci-dessus**, mais, dès que ces joueurs ont participé **avec une de ces équipes**, ils ne peuvent plus jouer dans une autre équipe et doivent être ajoutés sur la liste des joueurs appartenant à l'équipe avec laquelle ils ont joué. Si cette équipe est éliminée, les joueurs désignés ou ayant participé avec cette équipe, ne peuvent plus participer dans une autre équipe aux épreuves qui suivent quel qu'en soit le stade (**départemental**, régional, interrégional ou national).

- La composition et le mode de désignation de la ou des équipes sont du ressort exclusif de l'A.S.B. ou de l'E.S.B. qui doit désigner le RESPONSABLE de chaque équipe ainsi que son adresse et numéro de téléphone afin qu'il puisse être en rapport avec les responsables du CBD et des **A.S.B. ou E.S.B.** qu'il sera appelé à rencontrer.

ARTICLE 2 - MODALITÉS DE LA RENCONTRE ENTRE A.S.

Les rencontres se déroulent en trois tours :

❖ PREMIER TOUR :

- 1 quadrette : 3 points au vainqueur ou 1,5 à chaque équipe si match nul,
- 1 double : 2 points au vainqueur ou 1 à chaque équipe si match nul,
- 1 simple : 2 points au vainqueur ou 1 à chaque équipe si match nul.

❖ DEUXIEME TOUR :

- 3 épreuves de point : 1 point au vainqueur ou ½ point à chacun si match nul,
- 3 épreuves de tir : 1 point au vainqueur ou ½ point 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.

Les feuilles de match signées par les 2 parties, ne peuvent plus être contestées.

ARTICLE 3 - COMPOSITION DES ÉQUIPES LORS DES RENCONTRES

- Pour chaque rencontre, l'équipe doit être constituée d'au moins SEPT joueurs dont TROIS 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 épreuves où l'équipe ne peut aligner de joueurs sont perdues par 11 à 0 (1^{er} et 3^{ème} tour) ou 10 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 matchs 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 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 double, un remplacement peut être effectué entre deux mêmes 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.

ARTICLE 4 - RÈGLEMENT APPLICABLE LORS DES RENCONTRES

❖ 1^{er} ET 3^{ème} TOUR :

Les parties se déroulent en 11 points avec une durée maximum de 1 h 45 avec fin de mène en cours. Le match nul est admis. Les points de pénalisation en cas de retard sont appliqués dans les conditions habituelles du RS (Règlement Sportif). Le temps mort est autorisé, il est demandé par le responsable.

❖ 2^{ème} 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 joueur de 3^{ème} ou un -18). Chaque épreuve oppose deux joueurs qui disposent chacun de DIX boules, le gagnant du tirage au sort choisit de débiter ou non.

Tireurs et pointeurs sont des joueurs différents, 5 boules d'échauffement leur seront accordées sur le jeu correspondant à l'épreuve.

❖ ÉPREUVE 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.

Score (Art 57-4/b du RTI) : Chaque boule jugée « bonne » donne 1 point, un biberon donne 2 points. Sera considéré comme biberon toute boule située à moins de 5 mm du but. La boule qui déplace le but de plus de 50 cm et reste dans le cercle donne 1 point, Le pointeur qui totalise le plus de points marque 1 point pour son équipe. En cas d'égalité chaque équipe marque 1/2 point.

❖ ÉPREUVE 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 :

- **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.

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.

Score (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. La boule ou le but, seulement déplacé dans la cible, est remis en place. La boule rapporte 1 point, le but ou le carreau rapportent 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.

ARTICLE 5 - CHAMPIONNAT DÉPARTEMENTAL

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

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

❖ RENCONTRES PAR ÉLIMINATION DIRECTE :

Lorsque les rencontres se font par élimination directe, elles doivent être organisées, dans la mesure du possible, en matchs aller et retour alternativement sur le terrain de chaque équipe et suivant un calendrier établi par le CBD. Si les rencontres se font en matchs 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 matchs aller et retour) les équipes sont départagées comme indiqué ci-après :

- Sur une cible de point tracée et placée au centre du rectangle de validité du but, sera jouée une série supplémentaire de 5 boules AU POINT par cinq joueurs DIFFÉRENTS de chaque équipe (dont au moins un joueur de 4^{ème} division), les biberons n'étant pas pris en compte et sur une boule cible tracée et placée au centre, 5 boules de TIR par cinq joueurs DIFFÉRENTS de chaque équipe (dont au moins un joueur de 4^{ème} division), les carreaux n'étant pas pris en compte.

- Est déclarée vainqueur l'équipe qui a réussi le plus de boules sur les 10 jouées. Cette épreuve est renouvelée en cas de nouvelle égalité avec des joueurs qui peuvent être différents de ceux ayant joué la série précédente.
- Un joueur peut participer au point et au tir. L'équipe qui joue en 1^{er} 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.

❖ AUTRES MODALITÉS POUVANT ÊTRE MISES EN PLACE A L'INITIATIVE DES CBD :

- Rencontres en groupe : chaque équipe rencontrant les autres équipes du groupe en match aller et retour ou en un seul match sur terrain neutre ou non. Le classement général se fait après chaque rencontre, par addition de points, les victoires rapportant 3 points, les nuls 2 points, les défaites 1 point et les forfaits 0 point. Il est tenu compte du goal-average pour départager deux équipes à égalité (goal-average du classement final et, en cas de nouvelle égalité, goal-average avec l'ASB/ESB égalitaire).
- Rencontres en poules (type poule de 4) avec matchs simples ou aller et retour.
- Rencontres en un seul match sur terrain neutre.
- Après les premières phases qualificatives, les rencontres doivent se disputer en matchs aller et retour sauf pour les ½ finales et finales qui se déroulent souvent groupées dans un même site avec la participation de 4 équipes et élimination directe.
- L'arbitre ou le délégué est désigné par le CBD pour chaque rencontre. Les réserves éventuelles doivent être indiquées par le responsable de l'équipe devant l'arbitre ou le délégué et être exprimées avant signature de la feuille de match.

ARTICLE 6 - CHAMPIONNAT RÉGIONAL

- Chaque Comité Régional organise chaque année, dans les délais fixés par la FFSB, son Championnat Régional des A.S. 3^{ème} et 4^{ème} divisions.
- Les joueurs des équipes participantes, doivent obligatoirement être en tenue du haut du corps, uniforme.
- Seules les A.S. qualifiées au niveau des CBD ou Districts constituant le Comité Régional, y participent. Les CBD ou Districts, doivent transmettre au CR tous les renseignements concernant ces A.S. qualifiées et notamment les coordonnées du responsable de l'ASB/ESB.
- Les rencontres sont organisées en match "éliminatoire" sur une journée ou un week-end et se déroulent dans les conditions prévues aux Articles 2 à 5 ci-dessus.

ARTICLE 7 - RENCONTRES INTER-REGIONALES 1^{ère} 2^{ème} PHASES

- La FFSB organise chaque année, à des dates fixées par elle, les rencontres inter régionales qui sont organisées en match "éliminatoire" et dans les conditions prévues aux articles 2 à 5 ci-dessus.
- Les arbitres et délégués de ces phases sont désignés par la FFSB.
- Les joueurs des équipes participantes, doivent obligatoirement être en tenue du haut du corps, uniforme.

Déroulement de ces interrégionaux :

❖ 1^{ère} PHASE : 32 ASB/ESB participent à la première phase soit :

- 24 A.S. championnes régionales.
- 8 A.S. attribuées par la FFSB aux CS ayant le plus grand nombre de participants à leurs éliminatoires respectives. En cas d'ex-æquo, les effectifs des CS seront pris en compte.
 - Les ASB/ESB sont regroupées par 4, sur terrain désigné au préalable par la FFSB sur proposition conjointe des CBR concernés, par secteur géographique afin d'éviter si possible de longs déplacements. Cependant, lors de cette phase, deux équipes du même CBR ne peuvent être dans le même groupe.
 - Les rencontres ont lieu le samedi après-midi et le dimanche matin et désignent un vainqueur par groupe.

❖ 2^{ème} PHASE : Les 8 ASB/ESB gagnantes de la 1^{ère} phase participent à la 2^{ème} phase en 2 groupes de 4 équipes.

- La composition est fixée à l'avance par la FFSB ainsi que le lieu de déroulement.
- Ces rencontres ont lieu le samedi après-midi et le dimanche matin et désignent un vainqueur par groupe.

ARTICLE 8 - CHAMPIONNAT DE FRANCE

- Les deux ASB/ESB qualifiées en 2^{ème} phase participent à la FINALE du Championnat de France des ASB/ESB qui se déroule lors de la finale du championnat de France des Vétérans.
- La FFSB participe financièrement à hauteur de 10 joueurs plus le Président, pour récompenses et indemnités.
- Les joueurs des équipes participantes, doivent obligatoirement être en tenue complète, uniforme.

Annexe 5 - CHAMPIONNAT DES CLUBS SPORTIFS ELITE 1-2, NATIONAL 1-2-3-4, FEMININ ELITE-N1-N2

A - LA RENCONTRE

ARTICLE 1 : CONTENU DES RENCONTRES

1.1 – Elite 1 et 2, National 1 et 2		
1er tour	3 combinés 3 tirs de précision	12 points
2e tour	3 tirs progressifs (5 min)	6 points
3e tour	1 triple 2 doubles durée 1 h 30 2 simples	10 points
4e tour	1 tir en relais en double (5 min) 1 tir à cadence rapide (5 min)	4 points
	TOTAL	32 points

1.2 - National 3 et 4		
1er tour	2 combinés 3 tirs de précision	10 points
2e tour	2 tirs progressifs (5 min)	4 points
3e tour	1 triple 2 doubles durée 1 h 30 1 simple	8 points
4e tour	1 tir en relais en double (5 min) 1 tir à cadence rapide (5 min)	4 points
	TOTAL	26 points

1.3 - Féminin Elite – Féminin N 1 et N 2		
1er tour	2 combinés 3 tirs de précision	10 points
2e tour	2 tirs progressifs (5 min)	4 points
3e tour	1 triple 1 double durée 1 h 30 2 simples	8 points
4e tour	1 tir en relais en double (5 min) 1 tir à cadence rapide (5 min)	4 points
	TOTAL	26 points

Sauf spécification particulière, les termes joueur(s) et tireur(s) s'appliquent indifféremment aux masculins et aux féminines.

ARTICLE 2 : QUALIFICATION DES JOUEURS

2.1 - Peuvent participer :

- Les licencié(e)s ^[1] au sein de l'ASB/ESB (du département ou de la région^[2], [voir annexe 5 art. 15-1](#)) possédant le cachet et le visa médical sur la licence sauf -15, -13, -11 et -9.
- Règle des mutés : Pas plus de 3 mutés sur la feuille de match par club.

Afin de l'identifier facilement, la licence d'un joueur muté porte, bien en évidence, un "M".

N.B. : *N'est pas considéré comme muté un joueur ayant changé d'ASB sans changer de zone géographique correspondant au club.*

2.2 - N'ont pas le droit de participer :

- Les joueurs titulaires d'une licence rouge.
- Les -15, même dernière année.
- Les -18 non surclassés médicalement.
- En Nat. 4, les joueurs de l'équipe I évoluant en Elite ou en Nat.1, y compris les féminines.

En cas d'infraction, voir sanctions ([annexe 5 art.15-7](#)).

2.3 - Les joueurs et les équipes II

❖ Championnats Seniors : Toute ASB/ESB ayant au moins deux équipes engagées en championnat des clubs ne pourra plus utiliser de joueurs de l'équipe 1 dans un championnat de niveau inférieur dès que le (ou les) joueur(s) aura (ont) participé à 4 rencontres de l'équipe 1. **Par la suite, 1 seul joueur de l'équipe 1 pourra évoluer en équipe 2, mais en ne participant qu'à 2 épreuves dans le match.** Il en est de même pour les -18 placés sur la liste de Haut Niveau jeunes et seniors (mise à jour en septembre).

❖ Championnats Féminins : Toute ASB/ESB ayant au moins deux équipes engagées en championnat des Clubs déposera une liste de 6 noms de joueuses susceptibles d'évoluer en équipe I. Par rencontre, au maximum 2 joueuses citées pourront apparaître avec l'équipe inférieure pour les matchs aller. Une seule pour les matchs retour.

Ces restrictions ne s'appliquent pas aux -18 et F -18 qui peuvent évoluer librement dans les équipes de l'ASB/ESB.

2.4 - Participation à plusieurs championnats

Entre le jeudi et le dimanche, un joueur ne peut pas faire deux rencontres dans des championnats de Clubs Sportifs différents. En cas de report, la date officielle du calendrier sert de référence.

[1] *Les féminines sont soumises aux mêmes règles que les hommes.
Les féminines qui participent aux championnats seniors (Elite à Nat.4) pratiquent les mêmes épreuves que les hommes.*

[2] *Département en National 3 avec accord de la FFSB.
Département en National 4 si ce statut est accordé par le CBR.
Département ou région en Féminin si ce statut est accepté par la FFSB.*

ARTICLE 3 : AVANT LA RENCONTRE

3.1 - Préparation du match

Important : Les organisateurs (club qui reçoit) sont responsables des installations qui doivent être accessibles (ouverture du boulodrome) au moins une heure avant le début de la rencontre.

a) *Emplacement de la table de marque*

Afin de suivre et diriger la compétition en toute sérénité, le délégué doit être placé dans des conditions adéquates, c'est-à-dire obligatoirement sur une estrade isolée du public, des joueurs et des dirigeants (y compris officiels et organisateurs).

Seuls y ont accès les arbitres et les 2 managers (pour donner la composition de leur équipe pour chaque tour et pour les tirages au sort).

b) *Emplacement réservé à la Presse*

S'il n'y a pas de table réservée à la presse, les organisateurs veillent à ce que les journalistes puissent être placés dans les meilleures conditions d'exercice de leur travail.

c) *Bancs de touche*

Ils doivent aussi réserver, pour chaque équipe, un "banc de touche" en bordure de jeu.

d) *Entraînement avant le match*

Ils doivent encore laisser la possibilité aux joueurs des 2 clubs de s'entraîner sur les jeux prévus pour le match. Le délégué autorise cet entraînement 20 minutes avant le début de la rencontre.

e) *Matériel utilisé*

Le matériel utilisé doit être conforme aux normes dictées ou reprises par la FFSB :

- Les tapis : Ils doivent posséder les caractéristiques techniques définies dans le R.T.I. ou le présent règlement (tir rapide). Des sous tapis de protection peuvent être utilisés s'ils sont homologués par la FFSB ou la FIB. Le tapis de protection ne doit pas dépasser le tapis de tir.
- Les boules cibles : bien que le nombre minimal soit de 4, il est souhaitable d'en posséder 8 (2 pour chaque tapis).
- Les boules obstacles : au moins 2.
- Les buts : 1 blanc et 1 rouge.
- Les porte-boules : Ils doivent être réglables en hauteur de 60 à 100 centimètres et avoir une bonne stabilité (voir page 53 du RTI).
- Les traceurs : Il est préférable qu'ils soient d'un modèle à poudre et bien réglés. Ils doivent obligatoirement posséder une pointe qui trace la cible.

N.B. : Chaque tireur peut utiliser ses propres porte-boules.

Important : Si le club qui reçoit n'a pas le matériel nécessaire au déroulement d'une épreuve, celle-ci est perdue pour lui.

3.2 - Admission des joueurs dans le match

a) *Dépôt des licences - Déclaration des officiants*

Les licences sont déposées 20 minutes avant le début du 1^{er} tour, à la table de marque, par les managers et l'arbitre vérifie leur validité.

Le manager doit aussi déposer sa licence (même s'il ne joue pas). Le délégué conserve ces licences jusqu'à la fin de la rencontre.

Dans le même temps, chaque manager communique au délégué, les noms des personnes suivantes :

- Le capitaine de l'équipe.
- Le juge de ligne : il doit être licencié à la FFSB. S'il est choisi parmi les joueurs, il ne peut pas participer aux 2^{ème} et 4^{ème} tours.
- Les deux commissaires : ils doivent être licenciés à la FFSB. S'ils sont choisis parmi les joueurs, ils ne peuvent pas participer aux 1^{er}, 2^{ème} et 4^{ème} tours.

Précisions :

- Tout joueur non déclaré sur la feuille de match en cet instant ne peut pas participer au match.
- A l'inverse, tout joueur déclaré par le dépôt de sa licence est considéré comme participant au match (même s'il est resté remplaçant).

b) Absence de licences au moment du dépôt

Toute absence de licence interdit au joueur fautif de participer à la rencontre. Cependant, le capitaine ou le manager de l'équipe peut établir une attestation écrite sur l'honneur certifiant que ce joueur est bien licencié à cette ASB/ESB et qu'il a subi le contrôle médical requis. Ce joueur ou cette ASB/ESB versera une amende de 30 €, par chèque bancaire, au délégué, lequel délivrera un récépissé. Une fois ces formalités accomplies, le joueur sera autorisé à participer mais cette permission sera mentionnée sur la feuille de match.

c) Nombre de joueurs

- Elite 1 et 2, Nat 1 et 2 : Chaque manager doit présenter 9 joueurs au minimum.
- Nat 3 et 4 : Chaque manager doit présenter 8 joueurs au minimum.
- Féminin Elite, Fém. N 1 et 2 : Chaque manager doit présenter 7 joueuses au minimum.

Voir les règles du forfait [annexe 5 art. 15-4](#).

d) Participation du manager à la rencontre

En cas de nécessité, le manager peut participer au match à condition qu'il soit licencié à la même ASB/ESB.

Un club peut avoir un manager licencié dans une autre ASB/ESB mais ce manager n'est pas autorisé à jouer pour le compte du club qu'il dirige.

e) Contrôle des licences

Avant toute chose, **le délégué** vérifie la validité des licences (**au cas où le délégué du club dirige la rencontre, c'est l'arbitre qui assume cette vérification**) :

- Présence du cachet et visa médical.
- Appartenance à la même ASB/ESB (CBD ou CBR annexe 5 art. 2-1 et renvoi 2).
- Présence maximum de 3 joueurs mutés (par club)
- Absence de licence de joueur non qualifié (-15, -13, etc....)

En cas de non-conformité, arbitre et délégué interdiront au joueur de participer.

Seulement après ce contrôle et si la demande en est faite par le capitaine ou le manager adverse, l'arbitre, en accord avec le délégué, peut autoriser la consultation des licences.

3.3 - Anomalies et absences

a) Absence d'arbitre

En cas d'absence d'un arbitre, le délégué peut prendre toutes les dispositions qu'il juge utiles. Parmi celles-ci :

- 1 - Arbitre assesseur** : demander si un arbitre diplômé est présent dans l'assistance. Sinon, demander aux 2 clubs de désigner un juge de ligne supplémentaire, ces 2 personnes officiant aux tapis adverses.
- 2- Arbitre principal** : le remplacer par l'arbitre assesseur et procéder comme ci-dessus.
- 3 - Absence des 2 arbitres** : chaque équipe désignera 2 juges de lignes qui cogéreront en accord avec le délégué le déroulement de la rencontre.

b) Absence du délégué

En cas d'absence du délégué, l'arbitre principal peut prendre les dispositions qui éviteront le report du match (E1, E2, N1 et FE) ou une réclamation (N2, N3, N4 et Féminines). Parmi celles-ci :

- Demander si un délégué diplômé est présent dans l'assistance
- Sinon demander aux 2 clubs de désigner chacun une personne (déjà aguerrie) et ces 2 personnes codirigeront la rencontre.

NB : En Nat 2, Nat 3, Nat 4, FN1 et FN2 le club jouant à domicile a tout intérêt à trouver un remplaçant à son délégué défaillant.

c) Précautions

Placé devant l'une des situations évoquées ci-dessus, le délégué (ou son remplaçant) doit prendre des précautions pour éviter toute contestation ultérieure.

Pour cela, avant le début de la rencontre, il porte sur le rapport de la feuille de match les explications précisant les conditions nouvelles dans lesquelles la rencontre va se disputer.

Il demande ensuite aux 2 capitaines de signer, sous ses explications, pour donner leur accord à débiter et à terminer la rencontre dans ces nouvelles conditions.

La rencontre peut alors débiter.

ARTICLE 4 : DEROULEMENT DE LA RENCONTRE

4.1 - Remise de la composition des équipes (avant chaque tour)

Le manager doit annoncer au délégué 10 minutes avant le début de chaque tour, les noms de ses joueurs qui vont disputer ce tour. Il lui remet la fiche de compétition, qui lui sera rendue après le tirage.

Dans tous les tours, une fois les compositions d'équipes données à la table de marque par le manager, aucun remplacement n'est autorisé.

4.2 - Remplacement des joueurs

Il est autorisé uniquement pour le 3^{ème} tour, en doubles et en triple.

4.3 - Participation des joueurs aux épreuves de tir

Un même joueur peut participer aux épreuves de tir des 1^{er}, 2^{ème} et 4^{ème} tours, mais une seule fois par tour. Au premier tour, s'il participe au combiné, il ne pourra pas disputer le tir de précision. En conséquence, le manager doit désigner :

- Elite 1 et 2, Nat 1 et 2 :
 - 6 joueurs différents pour le 1^{er} tour (combiné - précision)
 - 3 joueurs différents pour le 2^{ème} tour (progressif)
 - 3 joueurs différents pour le 4^{ème} tour (relais - rapide)
- Nat 3 et 4, Féminin Elite, FN1 et FN2 :
 - 5 joueurs différents pour le 1^{er} tour (combiné - précision)
 - 2 joueurs différents pour le 2^{ème} tour (progressif)
 - 3 joueurs différents pour le 4^{ème} tour (relais - rapide)

4.4 - Tenues vestimentaires

Le manager veillera à ce que tous ses joueurs portent la tenue du club durant toute la durée du match.

Dans le 3^{ème} tour, les plus frileux peuvent utiliser, sur un même jeu, le pull ou la veste de survêtement et les moins frileux le short du club.

Dans les 2^{ème} et 4^{ème} tours (progressif, relais et rapide), le port d'un débardeur est autorisé. En relais, ils doivent être identiques.

4.5 - Présentation des équipes

Tout joueur inscrit sur la feuille de match est tenu d'être présent sur le terrain pour la présentation. Les joueurs seront tous en tenue uniforme. Toute absence entraînera une amende de 30 € de même que le non respect de l'uniformité des tenues. Le délégué et l'arbitre veilleront à l'application de ces dispositions et mentionneront sur la feuille de match toute anomalie constatée. Cette amende sera recouvrée par les soins de la FFSB.

4.6 - Attribution de carton

Les arbitres sont invités à faire usage des cartons, prévus dans la réglementation, chaque fois qu'ils le jugeront utile et à l'égard non seulement des joueurs mais aussi des managers et des dirigeants pour tout envahissement du terrain par des personnes non autorisées à y être présentes.

Tout joueur, manager, dirigeant destinataire d'un carton rouge ou d'un 2^{ème} carton jaune, sera immédiatement exclu du match. Il devra quitter l'enceinte sportive.

4.7 - Incidents en cours de rencontre

En cas d'incident durant le match, le délégué peut en faire le rapport au dos de la feuille de match avant toutes inscriptions ou signatures des personnes habilitées (arbitres et capitaines).

Si l'incident est grave, il en fait obligatoirement le rapport (comme ci-dessus), cosigné avec l'arbitre (bien mentionner les noms des déclarants).

ARTICLE 5 : APRES LA RENCONTRE

5.1 - Signatures

a) La rencontre terminée, il convient que chacune des parties atteste de son bon déroulement. Les 2 capitaines, en présence l'un de l'autre, signent sur l'emplacement marqué à cet effet, après qu'ils aient porté observations ou réclamations, s'ils en éprouvent le désir.

Si l'une des équipes (ou les deux) désire(nt) faire une observation ou porter réclamation, son capitaine indique la nature de celle-ci (nom et signature à l'appui). Il rédige ensuite ses observations sur un feuillet libre (toujours nom et signature à l'appui) qui sera joint à la feuille de match. Cette réclamation ne sera pas prise en considération par la FFSB si elle n'est pas confirmée sous 48 heures au maximum par une lettre ou un rapport auquel devra être obligatoirement joint un chèque bancaire de 100 € à titre de caution. S'il s'avère, après accomplissement de la procédure, que la réclamation était fondée, la caution est restituée.

N.B. : Toute réclamation portant sur l'arbitrage sera systématiquement déclarée irrecevable, les décisions rendues par les arbitres étant sans appel.

b) Signent alors, en bas de page, l'arbitre et son assesseur. S'il a « donné » un ou des cartons jaunes ou rouges, l'arbitre demande au délégué de le mentionner sur le rapport avec les motifs de l'attribution.

c) **Le délégué signe toujours le dernier** en veillant à ce que plus aucune inscription ne soit portée sur la feuille de match.

d) Toute personne ayant signé la feuille de match ne peut plus y porter la moindre observation (même pour répondre à un adversaire).

e) Toute contestation ou réclamation d'un club, concernant le match, postérieure à la signature de son capitaine ne sera plus recevable.

N.B. : Pour chaque responsable (délégué, arbitre, capitaine), sa signature en bas de page atteste du déroulement effectif et complet du match. Elle ne l'engage pas sur les observations ou les réclamations portées par un tiers qui en assume, seul, la responsabilité.

5.2 - L'après match

a) Tout incident survenant après la proclamation du résultat du match (dans les vestiaires, par exemple), ne devra pas être rapporté au dos de la feuille de match, mais relaté sur un feuillet libre identifié (nom et signature de son rédacteur) adressé à la FFSB par son rédacteur sous 48 heures.

b) Toute réclamation sera examinée par le responsable général des championnats, qui jugera, au vu des différents rapports, de la suite devant lui être réservée.

5.3 - Gestion des cartons

a) *Comptabilisation des cartons*

Elle concerne les cartons jaunes et les cartons rouges, mais pas les cartons blancs. Elle est valable pour toute la durée du championnat. Elle est gérée par le responsable général du championnat.

b) Suivi des cartons

- Tout joueur, manager, dirigeant, totalisant deux cartons jaunes sera suspendu automatiquement de ses activités pour le match suivant du championnat des clubs sportifs.
- Tout joueur, manager, dirigeant, ayant reçu un carton rouge sera suspendu de ses activités pour 1 match minimum du championnat des clubs sportifs, cependant en cas d'irrégularité grave constatée, l'arbitre ou le délégué rédigerà un rapport sous 48 heures aux fins de saisine éventuelle du conseil de discipline compétent. Par ailleurs, les arbitres et le délégué disposent à titre conservatoire, du pouvoir de conserver la licence du joueur ou de l'équipe impliquée dans les incidents particulièrement graves : voie de faits, coups et blessures, fraude établie, abandon de compétition non justifié. Dans de tels cas la ou les licences sera (ont) jointes au rapport ci dessus. (Réf : art.9 du règlement disciplinaire FFBSB).

B - LES EPREUVES

ARTICLE 6 : TIR DE PRECISION

6.1 - Terrain de jeu

Le jeu 7 (ou 2) est conseillé (boulodrome de 8 jeux). Le délégué est seul juge, après concertation avec l'arbitre et les organisateurs, de ce choix.

6.2 - Matériel utilisé

Il doit répondre aux normes techniques prévues par le RTI Un seul tapis est nécessaire pour les 2 ou 3 tirs.

L'usage de craie sur les bords délimitant la validité du tir est fortement conseillé pour faciliter le jugement de cette validité.

6.3 - Déroulement de l'épreuve

a) Tirage au sort (avec jetons). Tirage du club B puis du club A.

b) Après tirage au sort, les joueurs ayant «tiré» le numéro 1 disputent le premier tir.

- Chaque joueur utilise 4 boules ; elles sont remontées à la main par le ramasseur de boules, après le tir des cibles 4 puis 8.
- Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. Le match nul est admis.

c) S'effectuent ensuite le deuxième tir (joueurs ayant «tiré» le numéro 2), puis le troisième tir (joueurs ayant «tiré» le numéro 3).

N.B. : L'ordre de passage (club A ou club B) est déterminé par «la pièce» entre les joueurs du premier tir. On inverse cet ordre pour le deuxième tir, et l'on refait la pièce pour le troisième.

6.4 - Simultanéité avec les combinés

Compte tenu du déroulement simultané «précision-combinés», les commentaires éventuels du délégué au micro, ne doivent pas gêner l'évolution des joueurs de combinés. L'information de la progression des scores est donnée par afficheur (fond de jeux, électronique, etc.) manœuvré par 2 marqueurs.

Ceci à titre indicatif, seule la fiche technique remplie par les 2 commissaires fait état de référence.

Toujours pour la même raison, le «feu vert» donné par l'arbitre pour indiquer au joueur qu'il peut tirer, ne se fait pas par un coup de sifflet, mais par un signe à la convenance de l'arbitre.

6.5 - Personnel sur le terrain

- a) L'arbitre se place à la hauteur du tapis, pour diriger l'épreuve, juger de la validité du tir, indiquer les tirs non valables en levant un drapeau ou un carton rouge.
- b) Un juge de ligne (si l'arbitre le demande), pour aider à remettre en place les cibles
- c) L'arbitre assesseur (lorsqu'il n'est pas appelé à arbitrer dans l'un des combinés), vérifie le passage de ligne pied de jeu.
- d) 4 commissaires (2 de chaque club), placés en bordure des jeux, assurent la notation de l'épreuve sur les 2 feuilles de résultats (club A - club B).
- e) 1 marqueur en fond de jeu pour l'affichage du score.
- f) 1 joueur pour remonter les boules de son partenaire.

6.6 - Retards

Au premier appel, le joueur dispose de 2 min pour se présenter sur le terrain. En cas d'absence, il est rappelé une deuxième fois à la fin de la phase en cours (boule tirée par son adversaire sur la première cible). Il est alors autorisé à jouer en commençant à la cible n° 2. S'il est toujours absent, il est éliminé et son adversaire doit terminer l'épreuve.

6.7 - Echauffement

Le temps d'échauffement, d'au moins 5 minutes, est laissé à l'appréciation du délégué qui, avec l'arbitre, veillera à mettre les joueurs dans de bonnes conditions

6.8 - Validité du tir - oscillation d'un objet

Si un objet placé sur le terrain est touché par un autre objet, il est considéré comme déplacé (obstacles des cibles 7 et 8). L'arbitre n'a en conséquence aucun contrôle de changement de position (sortie des marques) à effectuer.

Il est aussi considéré comme déplacé s'il oscille par projection de sable. De la même manière, aucun contrôle n'est possible. C'est l'arbitre qui juge.

Par contre, un objet placé dans une alvéole du tapis est considéré comme déplacé s'il quitte définitivement cette alvéole c'est à dire que pour qu'un tir soit validé :

- La cible doit quitter définitivement son alvéole.
- L'obstacle ne doit pas quitter définitivement son alvéole.

6.9 - Remarques importantes

Chaque joueur doit utiliser 4 boules durant tout le tir.

Après avoir lancé sa boule, un joueur ne doit pas franchir, côté tapis, la 1ère ligne, au risque de voir cette boule annulée (sur la libre décision de l'arbitre).

En attendant son tour, le joueur ne doit pas gêner son adversaire ; il se tient à l'écart, au fond des jeux.

Il est indispensable de mettre des chevrons le long des jeux (les 2 cadres de 5 mètres du jeu n° 5 par exemple) pour éviter toute gêne avec le combiné. L'arbitre est juge de l'emplacement adéquat.

6.10 - Conditions particulières

Si un incident fortuit survient en cours d'épreuve (panne de courant, orage, etc. ...), se reporter aux dispositions du RTI (Art. 54-point 6).

ARTICLE 7 : COMBINE

7.1 - Terrain de jeu

Pour les 2 ou 3 combinés, l'utilisation des jeux extrêmes (1-2-3 ou 6-7-8) est conseillée. Le délégué est seul juge, après concertation avec l'arbitre et les organisateurs, pour modifier cette disposition (état des jeux) ou pour l'adapter (boulodrome de plus ou moins de 8 jeux).

7.2 - Déroulement de l'épreuve

L'attribution des jeux se fait par tirage au sort (avec jetons ou suivant le choix des jeux).

Tirage du club B puis du club A.

Le joueur ayant totalisé le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. Le match nul est accepté.

7.3 - Recommandations

Il est nécessaire, afin de bien renseigner les spectateurs, de mettre à jour les tableaux de marquage après chaque boule jouée.

Il est également nécessaire d'afficher le numéro (1 à 8) de la mène en cours, afin de faciliter le suivi de la rencontre.

7.4 - Retards

Si un joueur se présente en retard, après 10 minutes d'écart toléré, on le pénalise de 2 points pour chaque fois 5 minutes de retard constaté. Pour chaque tranche de 5 min, on supprimera une mène.

Exemple :

Temps écoulé	Points de pénalité	Mènes supprimées
0 à 10 min	0	0
10 à 15 min	2	1
15 à 20 min	4	2
	<i>(et ainsi de suite)</i>	
40 à 45 min	14	7

Au bout de 45 minutes, la partie est perdue sur le score de : 24 à 0.

7.5 - Temps mort

Un temps mort de 1 minute, entre deux mènes, est autorisé par club et par jeu. Il ne peut pas être pris après la 7^{ème} mène.

Il est demandé à l'arbitre par le manager avant la fin de la mène qui le précède ou au plus tard avant le début d'une nouvelle mène. Cette demande, une fois effectuée, ne peut plus être annulée.

ARTICLE 8 : TRADITIONNEL

8.1 - Déroulement des parties

Les parties se disputent en 11 points ou 1 h 30 min de jeu suivant les règles du RTI. Le match nul est admis.

8.2 - Jeux conseillés

Les jeux conseillés (boulodrome de 8 jeux) sont les suivants :

- ❖ **Elite 1 et 2, Nat 1 et 2 :**
 - Jeu 2 : double
 - Jeu 3 : simple
 - Jeu 4 : triple
 - Jeu 5 : simple
 - Jeu 6 : double
- ❖ **Nat 3 et 4 :**
 - Jeu 3 : double
 - Jeu 4 : triple
 - Jeu 5 : simple
 - Jeu 6 : double
- ❖ **Féminin Elite, Fém. N 1 et 2 :**
 - Jeu 3 : simple
 - Jeu 4 : triple
 - Jeu 5 : simple
 - Jeu 6 : double

Le délégué est seul juge de la désignation des jeux suivant leur nombre (plus ou moins de 8) et leur état, après concertation avec l'arbitre.

Tirage au sort (avec jetons ou suivant le choix des jeux).

Tirage du club B (doubles - simples) puis du club A.

8.3 - Retards - Pénalités

Les pénalités prévues au Règlement Sportif ([Chap. V art. 70](#)) s'appliquent. Au bout de 40 minutes, la partie est perdue en simple, en double et en triple, par le score de 7 à 0.

8.4 - Remplacement des joueurs

En doubles et en triple, le remplacement, en cours de jeu, d'un joueur (et un seul) dans chacune de ces épreuves est autorisé. Le remplaçant ne doit pas avoir participé à ce tour. L'arbitre doit être prévenu au préalable, le remplacement devenant effectif au jet de but suivant.

N.B. : En Elite 1 et 2, Nat.1 et 2, si une équipe se présente avec 9 joueurs ou moins, tout remplacement est interdit. Il en est de même en Nat. 3 et 4 si l'équipe se présente avec 8 joueurs ou moins et en Féminin si l'équipe se présente avec 7 joueuses ou moins.

8.5 - Temps mort

Un temps mort de 1 minute, entre deux mènes, est autorisé par club et par jeu. Il ne prolonge pas la durée de la partie et ne peut pas débiter pendant les 10 dernières minutes du temps prévu.

Il est demandé à l'arbitre par le manager avant la fin de la mène qui le précède.

ARTICLE 9 : TIRS EN COURSE ET EN NAVETTE Progressif - Cadence rapide - Relais

9.1 - Dispositions communes

a) *Terrains de jeu*

Les terrains sont définis par le club recevant. Ils ne devront pas être espacés de plus de 3 jeux sans utiliser les extrêmes (boulodromes de 8 jeux et plus).

Le tirage au sort donne l'ordre de passage et l'attribution du jeu. Il y a inversion pour le 4^{ème} tour.

Le délégué est seul juge, après concertation avec l'arbitre et les organisateurs, pour modifier cette disposition (état de jeux) ou pour l'adapter (boulodromes de moins ou plus de 8 jeux).

b) Matériel utilisé

- **Boules cibles** : Bien que le nombre minimal soit de 4, il est souhaitable d'en posséder 8 (2 pour chaque tapis).
- **Porte-boules** : Un tireur peut utiliser ses propres porte-boules.
- **Tapis** : Définition générale des 2 types de tapis utilisés (dits "de progressif" et "de rapide") :
 - 4 tapis de progressif et 4 tapis de rapide sont nécessaires pour la confrontation de 2 (ou 4) joueurs.
 - Ces tapis doivent répondre aux normes définies par le RTI et le RS.

L'usage de craie sur les bords délimitant la validité du tir est fortement conseillé pour faciliter le jugement de cette validité.

c) Tirage au sort (avec jetons) : Tirage du club B puis du club A.

d) Principe des épreuves de tir en navette

Le tireur doit toucher réglementairement le plus grand nombre possible de boules dans le temps imparti par le règlement.

Au départ de l'épreuve, les deux adversaires sont du **même côté du terrain** (harmonisation avec la pratique en usage dans des matchs internationaux).

N.B. : Si le tireur ramasse la boule au sol, il doit obligatoirement la faire "passer" par le porte-boules avant d'effectuer son tir.

e) Echauffement

L'arbitre autorise le début des jetés de boules sur les tapis quand tout le personnel, chargé de la mise en place des tapis (réglage, passage de la craie, etc....) a terminé son travail.

Le temps d'échauffement est fixé à 5 minutes.

f) Durée de l'épreuve - Score

- Les 2 joueurs attendent le signal de départ, boule en main, au-delà de la ligne maximum (2^{ème} ligne) du même côté du terrain (voir ci-dessus).
- L'épreuve débute et prend fin au coup de sifflet du délégué (ou tout autre signal sonore).
- L'arbitre peut stopper l'épreuve s'il juge qu'un tireur a "volé" le départ. Un second départ est alors donné. En cas de 2^{ème} "faux départ" du même joueur, celui-ci est disqualifié.
- La durée de l'épreuve a été fixée à 5 minutes pour les 3 types de tir.
- Le vainqueur est le tireur (ou l'équipe de relais) ayant totalisé le plus de points.
- Le match nul est admis.

Précision : Seules les inscriptions portées sur la fiche technique de résultats sont prises en compte pour valider le score d'une épreuve (le tableau d'affichage n'a qu'une valeur indicative).

g) Personnel sur le terrain

Par jeu et par équipe :

- L'arbitre (ou son assesseur) à proximité d'un tapis
- Le juge de ligne (de l'équipe adverse) à l'autre tapis. L'une ou l'autre de ces deux personnes lève un carton ou un drapeau rouge si le tir n'est pas régulier ou si une faute a été commise.
- 2 commissaires (1 de chaque club), placés pour avoir bien en vue l'arbitre et le juge de ligne, assurent la notation de l'épreuve sur la feuille de résultats.
- 4 ramasseurs de boules (si possible de l'équipe du tireur).
- 1 marqueur, en fond de jeu, pour l'affichage du score.

N.B. : Les autres joueurs et le manager de l'équipe doivent être ensemble, hors du terrain, sur leur banc de touche.

h) Conditions particulières

Si un incident fortuit survient en cours d'épreuve (panne de courant, orage, etc. ...), celle-ci est annulée. Elle doit reprendre dès que possible avec les mêmes joueurs.

9.2 - Dispositions propres au tir progressif

Après réussite du tireur, l'arbitre (ou le juge de ligne) indique la progression et son sens en venant se placer à la hauteur de la nouvelle case (pour faciliter la remise en place, correcte, de la boule cible).

9.3 - Dispositions propres au tir à cadence rapide

a) Cette épreuve consiste à toucher le plus grand nombre possible de boules dans le temps imparti de 5 minutes.

b) Voir normes du tapis et son positionnement sur les schémas en annexe.

9.4 - Dispositions propres au tir en relais

Le tireur au repos attend à l'intérieur de la zone relais ou en fond de jeu.

Précisions :

- Les zones relais des 2 jeux sont du même côté du terrain.
- Chaque tireur doit tirer ses 4 boules en effectuant 2 tours complets (de 2^{ème} ligne à 2^{ème} ligne). En aucun cas, il ne peut effectuer 1 seul tour ou plus de 2 tours par relais, sous peine de disqualification de son équipe dans cette épreuve.
- L'arbitre et son assesseur se trouvent toujours du côté de la zone relais pour juger, en plus du tapis, du passage correct du relais.
- L'arbitre (ou son assesseur) est seul juge du passage correct du relais.
- Pour cette épreuve, il est possible d'utiliser 4 porte-boules par jeu, mais l'équipe ayant fait ce choix doit se munir du matériel supplémentaire.

C - L'ENCADREMENT

ARTICLE 10 : LE DELEGUE FEDERAL

10.1 - Formation des délégués

- Elite 1 -2 -F, Nat1- 2 -3 : La formation des délégués, sur le plan national, est assurée par le pôle central de formation.
- National 4, Féminin N 1 et 2 : La formation des délégués est assurée par chaque CBR/CS avec le concours du pôle central de formation. Chaque club doit présenter un(e) délégué(e) pour assurer le déroulement de ses rencontres à domicile.

10.2 - Désignation

a) Elite 1- 2- F et Nat. 1

Il est désigné par la FFBSB parmi les délégués titulaires et éventuellement les délégués stagiaires (liste révisée annuellement) pour assurer la direction d'une rencontre de championnat.

b) National 2, 3 et 4, Féminin N 1 et 2

C'est le délégué du club qui reçoit qui officie.

En Nat. 4 et Féminin, il peut se faire assister par le (la) délégué(e) du club adverse.

Ce rôle d'assistant n'attribue aucune prérogative.

N.B. : Le délégué du club doit être au moins stagiaire, sinon avoir «suppléé» un délégué fédéral à plusieurs reprises en attendant de participer à un stage dans les meilleurs délais.

- Elite 1- 2- F, Nat 1- 2- 3 : Le délégué ne doit pas participer à la rencontre qu'il dirige.
- National 4 : Après les phases régionales, le délégué ne doit pas participer à la rencontre qu'il dirige.
- Féminin N 1 et 2 : Le délégué doit éviter de participer à la rencontre qu'il dirige.

10.3 - Tâches préparatoires

a) Il doit arriver sur le terrain une heure environ avant le début de la rencontre, afin d'effectuer les différentes vérifications.

b) Il vérifie les installations :

- Présence d'une estrade pour la table de marque,
- Présence des bancs de touches,
- Présence d'une table pour la Presse.

c) Il vérifie, avec l'arbitre, le matériel sportif :

- Tapis, boules et porte-boules,
- Traceurs.

d) Il demande aux clubs la désignation des commissaires et des juges de lignes.

e) Il veille à ce que les organisateurs mettent les jeux à disposition des joueurs sans retard.

10.4 - Tâches pendant le match

a) Le délégué doit assurer le rôle de speaker : présenter les équipes, expliquer le contenu des épreuves, annoncer les résultats au fur et à mesure, etc. ... afin de renseigner au mieux les spectateurs. Il peut se faire assister dans cette tâche par une personne qu'il juge compétente mais il conservera la maîtrise totale de la direction de la rencontre.

b) Il remplit la feuille de match :

❖ Au niveau des joueurs déclarés :

- Il veille au dépôt des licences des joueurs dans les délais prévus,
- Il veille au dépôt des noms des joueurs dans les délais prévus, avant chaque tour.

❖ Au niveau des résultats du match :

- En fonction du déroulement des épreuves, il transcrit sur la feuille de match les résultats de chaque tour qui lui sont transmis par les joueurs (combinés et 3^{ème} tour) et par les commissaires (précisions, 2^{ème} et 4^{ème} tours).

c) Il veille avec l'arbitre au respect de l'horaire et contrôle la durée de chaque épreuve en donnant les tops de départ et les tops de fin.

Il assure le chronométrage (notamment des épreuves de tir en course). Il est muni d'un chronomètre, et si possible, il en détient un second en secours.

En traditionnel il annonce les 30 et les 10 dernières minutes (plus de temps mort).

d) Il dirige et ordonne le travail des commissaires en leur préparant les feuilles de résultats et en vérifiant, au retour, leurs notations après chaque épreuve, et il porte ensuite les résultats sur la feuille de match.

e) Il assume la responsabilité de la table de marque et veille au respect des règles de bonne conduite (joueurs sur banc de touche - spectateurs) aux abords du cadre de jeu.

f) Il prend avec l'arbitre toutes les dispositions pour régler les cas litigieux (réclamations, contestations) qui pourraient survenir.

g) Il clôt le match, après la prise en compte des résultats de la dernière épreuve, en terminant le remplissage de la feuille de match et en proclamant le résultat final (en cas d'incident ou de réclamation).

h) Il veille à faire signer la feuille de match par toutes les personnes requises avant de la faire lui-même.

10.5 - Tâches après le match

a) Il communique (sauf en N4) le résultat sur le répondeur prévu à cet effet (numéro d'appel précisé sur l'ordre de mission) dès la fin de la rencontre, de manière brève et précise.

Exemple : « En Elite 1 à (lieu du match), UNTEL bat UNTEL AUTRE par (20 à 12) »

b) Il retourne dans les délais les plus brefs, l'enveloppe de retour (qu'il aura reçu avec le dossier du match) en y incluant la feuille de match et les 2 fiches techniques de résultats. Ces 2 fiches sont indispensables pour le traitement des performances par la DTNE.

c) Au besoin, il téléphone au responsable du championnat considéré s'il s'est produit un incident grave lors de la rencontre.

ARTICLE 11 : L'ARBITRE

11.1 - Désignation

a) *Elite 1-2- F et Nat. 1-2*

- C'est l'arbitre national désigné par la FFSB qui est responsable de l'arbitrage du match (il est appelé «l'arbitre» dans la présente réglementation) et qui dirige l'action des juges de ligne lors des tirs en course.
- L'arbitre assesseur, nommé par le CBR/CS, l'assiste et l'aide dans ses différentes tâches. Tous deux doivent travailler en parfaite harmonie avec le délégué fédéral.
- Ces deux arbitres signent la feuille de match.

b) *National 3 et Féminin N 1 et 2*

C'est l'arbitre désigné par le CBR/CS qui est responsable, l'arbitre assesseur est désigné par le CBD.

c) *National 4*

C'est l'arbitre désigné par le CBR/CS qui est responsable. Le CBR/CS peut opter pour la présence d'un arbitre assesseur. Ce dernier est alors désigné par le CBD.

11.2 - Tâches préparatoires

Il assiste le délégué lors des différentes vérifications (état des terrains de jeu, matériel, etc....) et l'aide à résoudre les problèmes éventuels.

11.3 - Tâches pendant le match

a) Il reçoit toutes les licences remises par les managers, il en vérifie la validité et interdit la participation des joueurs non en règle.

b) Résultats du match : Il vérifie le résultat de chaque épreuve. Il peut, notamment, demander à vérifier les feuilles de résultats avant leur inscription sur la feuille de match par le délégué.

c) Conjointement avec le délégué, il veille au respect de l'horaire de la rencontre. Il contrôle la durée de chaque épreuve et fait, éventuellement, appliquer les pénalités de retard.

d) Il prend sur le terrain toutes les dispositions pour régler les cas litigieux qui pourraient survenir et éventuellement en faire le rapport :

- Mauvais comportement sur les jeux,
- Activité des juges de ligne.

e) Il surveille les tenues des joueurs sur le terrain.

f) Il est le seul responsable de toutes les dispositions à prendre dans le domaine du RTI et du règlement technique spécifique à certaines épreuves du championnat.

g) Il veille, avec le délégué, au bon déroulement des tirs en course et aux seules présences autorisées pour ces épreuves.

h) Il veille au bon ordre dans le cadre de jeux. Si besoin, il fait usage des cartons à sa disposition.

ARTICLE 12 : LE MANAGER

Le manager doit connaître parfaitement le règlement technique du championnat et tout ce qui concerne la réglementation générale. Il assumera les tâches que lui attribue cette réglementation. Il doit être licencié.

12.1 - Effectif des joueurs et les licences

- Il dépose, dans les délais requis et avant le début de la rencontre, les licences des joueurs qu'il pense utiliser durant tout le match et les remet, à la table de marque.

Il dépose également la sienne.

- Dans le même temps, il communique au délégué les noms du capitaine, des commissaires et du juge de ligne, désignés par son club.

N.B. : Le manager peut participer à la rencontre sous conditions.

12.2 - Respect des horaires

- Il doit respecter les délais imposés à tous les moments de la rencontre en particulier pour la remise des licences et la composition de son équipe.

- Il est responsable des retards éventuels de ses joueurs durant les différentes épreuves.

12.3 - Remplacement des joueurs

Il est seul habilité à demander le remplacement d'un joueur dans les épreuves où ce remplacement est autorisé.

12.4 - Temps mort

Il est seul habilité à demander le temps mort dans les épreuves où celui-ci est autorisé. Exceptionnellement si 2 temps morts sont demandés en même temps sur 2 terrains différents, toute personne figurant sur la feuille de match assurera le rôle de manager.

12.5 - Tenues vestimentaires

Le manager veillera à ce que tous ses joueurs portent la tenue du club durant toute la durée du match.

ARTICLE 13 : LE JUGE DE LIGNE

13.1 - Désignation

- Il est désigné par son club pour aider l'arbitre, responsable de son action, au cours des épreuves où 4 «juges» sont nécessaires : progressif, rapide, relais.

- Sa désignation est soumise à conditions.

13.2 - Tir de précision

Le juge de lignes désigné par son club peut participer au 1^{er} tour si les 2 arbitres désignés sont présents.

13.3 - Tirs en navette (progressif, rapide et relais)

Le juge de ligne placé devant un tapis de l'équipe adverse, vérifie la position de la boule cible sur ce tapis, l'impact de la boule tirée sur ce tapis (voir règles de validité), la prise de boule sur le porte-boule ainsi que le respect des lignes.

Sa décision, tout comme celle de l'arbitre, est sans appel.

N.B. : Si son action n'est pas conforme aux directives de l'arbitre (partialité, manque de compétence, etc....), ce dernier pourra après un rappel à l'ordre, demander son remplacement pour les épreuves suivantes. Le juge de ligne, auteur de faute grave, sera passible des mêmes sanctions que s'il était joueur.

ARTICLE 14 : LE COMMISSAIRE DE JEU

14.1 - Désignation

- Il est désigné par son club pour la notation (remplissage de la feuille de résultats) au cours des épreuves de tir (précision, progressif, rapide et relais).
- Sa désignation est soumise à conditions.

14.2 - Tir de précision

- Le commissaire actif, désigné numéro 1 par son club, associé au commissaire passif numéro 2 de l'équipe adverse, note les boules tirées (voir détail sur la feuille de résultats) suivant les indications de l'arbitre.
- Le commissaire passif surveille.

14.3 - Tirs en navette (progressif, rapide et relais)

- Le commissaire désigné n° 1 par son club, associé au commissaire n° 2 de l'équipe adverse, note les boules tirées (voir détail sur la feuille de résultats) suivant les indications de l'arbitre (ou de son assesseur) et du juge de ligne.
- Le commissaire passif surveille le travail d'écriture de son homologue qui ne remettra la feuille de résultats au délégué, qu'avec son accord.

14.4 - Recommandation importante

Pour éviter tout risque d'oubli "volontaire" à marquer une boule litigieuse mais décisive (surtout la dernière boule tirée), il ne faut pas que le commissaire actif note l'équipe adverse. En conséquence, le commissaire actif (n° 1 sur la feuille de match) doit noter son équipe.

En cas de tentative de tricherie, il sera ainsi plus facile de remarquer ce qui a été écrit en trop que de retrouver ce qui a été "oublié".

D - LA GESTION

ARTICLE 15 : REGLEMENTATION GENERALE

15.1 - Conditions à remplir

- Etre formé au sein d'une ASB ou d'une ESB. ^[1]
- Avoir un entraîneur diplômé d'Etat ou au minimum un moniteur fédéral BEES 1^{er} degré pour l'élite.

Pour la saison 2008/2009, toute équipe engagée en club sportif devra présenter un arbitre et un délégué en propre. Pour cette saison, une amende de 300 € sera demandée par manquement, ensuite le club ne sera plus admis dans le championnat auquel il participait.

• Pouvoir utiliser un boulodrome couvert dont la température en toute saison ne devra pas être inférieure à 15 degrés Celsius, en cas de nécessité prévoir un chauffage d'appoint. Si cette température n'est pas atteinte suite à une panne en cours de match, la compétition se déroulera normalement jusqu'à son terme.

- Disposer de :
 - 5 jeux couverts en Elite 1 et 2, Nat. 1 et 2.
 - 4 jeux couverts en Nat 3, Nat 4 et Féminin.

Précisions pour les équipes II :

• En Elite 1- 2, Nat 1- 2- 3 et Féminin, une ASB/ESB ne peut avoir qu'une équipe inscrite dans chaque championnat. Il devra subsister au moins une catégorie d'écart entre l'équipe 1 et l'équipe 2. (écart sur l'équipe la plus haut placée).

• En National 4, une ASB/ESB peut avoir deux équipes mais pourra utiliser au maximum 3 joueurs de l'équipe I en équipe II et ce pour toute la durée du championnat. Dans ce cas, une seule équipe peut participer à la montée.

- Une équipe II ne peut pas accéder au niveau ou évolue son équipe première, même en cas de descente de celle-ci.
- Pour les championnats masculins, une équipe première qui descend au niveau de son équipe II chasse celle-ci au niveau immédiatement inférieur (sauf en N4).

La FFSB se réserve le droit de trancher tout problème de répartition ou de regroupement.

15.2 - Calendrier

Le calendrier s'étend d'octobre à la fin avril en alternance avec le traditionnel. Il est bâti chaque année par la FFSB en fonction des échéances et des fêtes calendaires.

Tout problème d'occupation de boulodrome devra être, en premier lieu, porté, par écrit, à la connaissance de la Gestion des clubs au moment de l'engagement. La sélection d'une joueuse ou d'un joueur dans une compétition inscrite au calendrier international ou une tournée à l'étranger ne motivera pas le report d'un match.

[1] *En National 3 : à l'échelon départemental si accord de la FFSB.*

En National 4 : à l'échelon départemental si ce statut est accepté par le CBR/CS en championnat régional et par la FFSB pour les phases qualificatives.

A l'échelon départemental pour la FN1 (ou régional si la région comporte moins de 300 licenciées féminines) et régional pour la FN2 si ce statut est accepté par la FFSB

A l'établissement du calendrier les équipes 2 devant jouer à domicile à la même date que l'équipe 1, feront leur rencontre **le dimanche**, ceci dans le seul respect du calendrier.

En cas de situation nécessitant le report d'un match, les clubs disposeront d'imprimés spécifiques qui devront transiter par la FFSB pour validation de cette situation. Cette demande devra être formulée au moins 3 semaines avant la date de la rencontre, sauf cas de force majeure, accompagnée d'un chèque de 100 qui sera restitué si le report est justifié. Si deux joueuses ou deux joueurs de la même équipe sont concernés, le report pourra être accordé sur demande écrite du Président du club au responsable général de la gestion des clubs.

En cas de désaccord entre les 2 clubs sur l'inversion du match, celui-ci se déroulera à la date et à l'heure prévue initialement. A charge du demandant de trouver un boulodrome d'accueil remplissant les règles de conformité.

L'utilisation des dates repli sera réservée uniquement aux cas subits et urgents dûment admis par la Gestion des clubs.

Aucune modification n'interviendra sans l'accord express du responsable du championnat considéré, puis avalisée par le responsable général du championnat des clubs.

En Elite 1- 2, N1, N2 et N3 il est formellement interdit d'envisager le déplacement d'un match pour un week-end réservé aux concours nationaux. Les fautifs s'exposeront à des sanctions. En N4 et Féminin, cette solution est à éviter.

15.3 - Classement

Le classement à l'intérieur des poules ou des groupes s'effectue de la façon suivante :

- Victoire : 2 points
- Nul : 1 point
- Défaite : 0 point

Sont pris en compte, en cas d'égalité et dans l'ordre :

❖ Egalité à 2 :

- Le goal-average particulier,
- Le total général des points faits.

Ensuite, si besoin : meilleure performance en progressif, puis en précision, puis en rapide, puis en combiné sur la totalité des matchs.

❖ Egalité à 3 :

- Le total général des points faits,
- Puis, les mêmes critères que pour l'égalité à 2.

15.4 – Forfait

a) Est considéré comme forfait l'équipe non présente sur le lieu de la rencontre 20 minutes avant le début du 1^{er} tour.

b) Elite 1 et 2, National 1- 2

Toute équipe ne présentant pas un minimum de 6 joueurs est considérée comme forfait sur le score de 0 à 32 et ce forfait entraîne le retrait de 2 points sur le classement et une amende de 1500 €.

c) National 3 et 4

Toute équipe ne présentant pas un minimum de 5 joueurs est considérée comme forfait sur le score de 0 à 26 et ce forfait entraîne le retrait de 2 points sur le classement et une amende de 500 €.

d) Féminin Elite – Fém. N 1 et 2

Toute équipe ne présentant pas un minimum de 4 joueuses est considérée comme forfait sur le score de 0 à 26 et entraîne le retrait de 2 points sur le classement et une amende de 500 €.

e) Conséquences

• Elite1-2, N1, N2, N3, Féminin Elite, FN1 et FN2 tout forfait constaté sera examiné par la commission des litiges de première instance qui se prononcera dès le premier forfait.

Maintien ou non du score pour le fautif.

Maintien ou non de la qualification du forfait en raison des circonstances alléguées.

Annulation des primes et des frais de déplacement pour le match en cause.

Disqualification du championnat. En l'absence de justifications reconnues recevables, le forfait entraînera un score de 0 à 32 (ou 0 à 26) ainsi que le retrait de 2 points au total général et une amende de 500 € ainsi que l'annulation des primes et frais de déplacements afférents au match concerné par le forfait.

Dans l'éventualité où les circonstances du forfait seraient jugées abusives, le dossier sera transmis au conseil de discipline de 1^{ère} instance pour sanctions éventuelles des responsables.

Dans l'éventualité où l'absence de l'équipe serait justifiée par un cas fortuit ou un cas de force majeure, la date du match à rejouer sera fixée par la commission des litiges après consultation des responsables des deux équipes concernées.

• National 4:

De plus, et dans tous les cas, les auteurs du forfait peuvent être traduits devant le Conseil Régional de Discipline de première instance pendant le championnat. En National 4 et Féminin N2, tout forfait lors des phases qualificatives entraîne la disqualification pure et simple du club fautif.

15.5 - Egalité

En cas d'égalité parfaite à l'issue d'un match qualificatif (match simple ou match retour), il est fait appel à l'épreuve d'appui.

Modalités de déroulement de l'épreuve d'appui :

- Chaque équipe désigne 6 joueurs :
 - 3 effectueront chacun 1 tir au but,
 - 3 pointeront chacun 1 boule dans une cible.

L'ordre de passage des joueurs est fixé par les managers des 2 équipes.

- Par **tirage au sort** organisé par le délégué et effectué par l'arbitre en présence des managers des deux équipes **sont déterminés** :
 - L'attribution des terrains : Un pour le tir et un pour le point parmi les jeux disponibles à l'exclusion des jeux extrêmes.

- L'ordre des actions qui seront effectuées en alternance : tir et point,
 - L'ordre de passage des équipes,
- Deux cibles (modèle du combiné) sont tracées au centre du rectangle de validité de lancer du but, sur les 2 terrains retenus ; 1 but blanc est placé en leur centre. Le sens du jeu est le même que celui adopté pour le tir de précision lors du 1er tour
- Le **joueur N° 1** de l'équipe qui commence pointe ou tire. Le **joueur N° 1 de l'autre équipe** réalise à son tour **la même action**.
- Les deux autres **joueurs N° 1** réalisent leur action.
- On procède de même pour les joueurs suivants.
- Si l'égalité subsiste après le passage des six joueurs de chaque équipe, l'épreuve recommence **dans les mêmes conditions** (jeux, joueurs, alternance et ordre de passage) et s'interrompt dès qu'il y a disparition de la parité (à égalité de boules jouées).

Exemple (pour un boulo-drome de 8 jeux) :

Jeux retenus : Tir : N° 3, point : N°4

1ère action : Point, 2ème action : Tir

Ordre de passage : Equipe B puis équipe A

Liste des joueurs		Equipe A	Equipe B
Tireurs :	1	Lucien	Jean
	2	Thierry	Paul
	3	Bernard	Pascal
Pointeurs :	1	Lionel	Kévin
	2	Henri	Xavier
	3	Luc	Benoit

Ordre de passage :

Kévin, Lionel, Jean, Lucien,
Xavier, Henri, Paul, Thierry,
Benoit, Luc, Pascal, Bernard,

L'équipe qui totalise le plus grand nombre de points est déclarée vainqueur.

15.6 - Réclamation

Une commission est constituée appelée "Commission des Litiges", formée de 5 membres, désignés sous couvert du Président de la FFSB. Elle est composée par :

- Un représentant de la Gestion des clubs.
- Un représentant des clubs (d'un championnat différent).
- Un représentant des délégués.
- Un représentant de l'arbitrage.
- Un représentant du haut niveau.

Son rôle est d'examiner :

- les réclamations portées sur les feuilles de match et les observations confirmées dans les conditions prévues article 5.
- les réclamations ayant été présentées sur des faits s'étant déroulés hors match.

Cette commission n'a le pouvoir de statuer qu'en matière sportive et après avoir convoqué et entendu contradictoirement les parties en litige dans les mêmes conditions que celles prévues dans le règlement disciplinaire.

Toutefois le délai de convocation pourra être réduit à 48 heures en cas d'urgence en utilisant les moyens télématiques.

Dans l'éventualité où la commission des litiges estimerait opportun que des poursuites disciplinaires soient engagées, elle en fera rapport au Président de la FFSB pour saisine du conseil de discipline compétent.

Les décisions prises par la commission des litiges en matière sportive pourront faire l'objet d'un appel devant la commission d'appel des litiges sur saisine, dans le délai de 15 jours, soit de l'une des parties soit du Président de la FFSB. La commission d'appel des litiges est composée de personnes ne siégeant pas à la commission des litiges, mais appartenant aux mêmes catégories.

N.B. : Un représentant du (des) club(s) concerné(s) est convoqué pour être entendu par la commission, en respect du légitime droit de défense.

15.7 – Contrôle des feuilles de match par la gestion des clubs sportifs

a) Les feuilles de match sont contrôlées dès leur réception par la gestion des clubs sportifs, en particulier pour vérifier la composition régulière des équipes et l'absence des infractions suivantes :

- Utiliser plus de 3 joueurs mutés par match.
- Utiliser un joueur non autorisé (équipes II ou III).
- Utiliser un joueur n'appartenant pas à l'ASB ou ESB. ^[1]
- Utiliser un joueur avec licence rouge.
- Utiliser un joueur -18 non surclassé médicalement.
- Utiliser un joueur -15, -13, -9

b) Décision

Elles sont prises par le délégué du match qui doit le mentionner au rapport de la feuille de match.

Dans le cas où l'infraction est avérée, le club perd automatiquement toutes les épreuves auxquelles le ou les joueurs ont participé. S'il s'avère que l'infraction commise présente un caractère volontaire, le dossier sera transmis au conseil de discipline de 1^{ère} instance.

15.8 - Mise en place des championnats Elite (Sen. et Fém.), N1, N2, N3, FN1 et FN2

Elle est exécutée par un groupe appelé "Gestion des Championnats des Clubs" qui doit :

- Effectuer la mise en place des 9 championnats,
- Gérer les montées et les descentes,
- Diffuser les calendriers auprès de SBM, sur le site Internet et auprès des arbitres, des délégués, des CBR, CS et CBD.
- Préparer et superviser l'envoi des dossiers et des courriers.

Réaliser :

- La mise en place du calendrier des poules et des groupes,
- La médiation pour inverser ou reporter, à titre exceptionnel, les matchs,
- La nomination des délégués,
- La nomination des arbitres,
- L'envoi des dossiers de match,
- La transmission des résultats de chaque journée,

[1] Selon l'entité indiquée par le club sur son bulletin d'engagement

- L'examen, au retour, des feuilles de matchs,
- L'examen de la recevabilité des réclamations issue des clubs,
- La saisie de la Commission des Recours,
- Le classement à l'intérieur des poules et des groupes,
- Le suivi des phases allant vers la finale,
- L'organisation du planning et les horaires des finales,
- Le top Club.

N.B. : Un responsable pour chaque championnat gère la mise en place des rencontres et le suivi des feuilles de match du championnat qui lui est propre.

C'est le seul interlocuteur auquel les clubs doivent impérativement s'adresser.

15.9 - Nominations

a) Le délégué :

- Elite 1 et 2, N1 et Féminin Elite : Il est nommé par la FFSB qui prend en charge ses frais de déplacement (le club qui reçoit prend en charge son repas de midi et sa vacation de ½ journée).
- National 2, N3 et Féminin N 1 et 2 : C'est le(la) délégué(e) du club qui reçoit qui officie selon les directives reçues pour le National 1 et le National 2.
- National 4 : Pendant la phase régionale, c'est le délégué du club qui reçoit qui officie selon les directives reçues. En 1ère et 2e phases nationales, il est désigné et pris en charge par la FFSB.

A compter des 1/2 finales la FFSB nomme le délégué de la rencontre en N2, FN1 et FN2.

b) L'arbitre :

- Elite 1 et 2, Nat. 1 et 2 et Féminin Elite : Il est nommé par la FFSB qui prend en charge ses frais de déplacement (le club qui reçoit prend en charge son repas de midi et sa vacation de ½ journée).
- National 3 : Il est nommé par le CBR/CS. Ses frais de déplacement sont à la discrétion de ce dernier.
- National 4 : Pendant la phase régionale, il est nommé par le CBR/CS. Ses frais de déplacement sont à la discrétion de ce dernier. En 1^{ère} et 2^{ème} phases nationales, 2 arbitres sont désignés et pris en charge par la FFSB.

Les indemnités versées aux arbitres et délégués désignés par la F.F.S.B. seront retenues sur les différents remboursements effectués aux clubs concernés (déplacements et primes de classement). La F.F.S.B. versera ces vacations.

N.B. : Un CBR/CS peut nommer un seul arbitre pour chaque match à condition que chaque club désigne 2 juges de lignes qui officieront aux tapis adverses. L'arbitre supervise alors le travail de ces 4 personnes.

- National Féminin N 1 et 2 : Il est nommé par le CBD (ou par le CBR/CS en cas de formation régionale). Ses frais de déplacement sont à la discrétion de ce dernier.

A compter des 1/2 finales la FFSB nomme l'arbitre de la rencontre en FN1 et FN2.

c) L'arbitre assesseur :

- Elite 1 et 2, Nat. 1 et 2 : Il est nommé par le CBR/CS. Ses frais de déplacement sont à la discrétion de ce dernier.

- National 3 et Féminin : Il est désigné par le CBD. Ses frais de déplacement sont à la discrétion de ce dernier.
- National 4 : Si le CBR/CS a opté pour sa présence, il est désigné par le CBD. Ses frais de déplacement sont à la discrétion de ce dernier. En 1^{ère} et 2^{ème} phases nationales, 2 arbitres assesseurs sont désignés et pris en charge par le CBR/CS. Leurs frais de déplacement sont à la discrétion de ce dernier.

N.B. : Un Comité Sportif désigne les deux arbitres en N3, N4 et Féminin N 1 et 2.

d) Superviseur :

Un superviseur pourra être désigné par la FFSB. Il sera chargé d'observer le comportement des différents acteurs et en fera un rapport à la FFSB.

e) Le(s) juge(s) de ligne est (sont) mis à la disposition de l'arbitre par chaque club qui le(s) prend en charge.

f) Les commissaires sont mis à la disposition du délégué par chaque club qui les prend en charge.

g) Pour les journées finales, la FFSB désigne et prend en charge les responsables et les arbitres.

15.10 - Frais de déplacement des clubs

Une participation aux frais de déplacement calculée au prorata des kilomètres parcourus, et avec l'itinéraire le plus rapide, est versée aux clubs :

- Elite (Seniors et Féminin), N1 N2 et FN1 : Pour la durée du championnat.
- National 3 : A partir des 1/8ème de finales seulement.
- National 4 : Pour les phases finales.
- Féminin National 2 : A partir de la 1^{ère} phase qualificative.

La FFSB est seul juge du montant de cette participation.

15.11 - Primes de résultats

En Elite 1, 2, N1, N2 et N3, et N4 de même qu'en NF Elite, NF1 et NF2, des primes sont attribuées en fonction des résultats obtenus. Elles sont révisables chaque année.

15.12 - Abandon

- Tout club ne repartant pas ou abandonnant le championnat pour lequel il était qualifié sera exclu des championnats des clubs pour la saison de l'arrêt ou de l'abandon.
- Si l'abandon survient après la confirmation écrite de son engagement, les dirigeants du club sont appelés à donner des explications et ils peuvent être entendus par la Commission des Litiges.
- Si ce club évoluait en Elite ou National 1, il ne pourra repartir qu'en National 3, sous réserve d'une place disponible ou en National 4 s'il évoluait dans un autre championnat.
- Les clubs de l'Elite ou National 1 ainsi que ceux concernés auront alors l'interdiction d'incorporer dans leur équipe tous joueurs ayant appartenu à la liste de Haut Niveau lors de la saison précédent l'abandon ou appartenant à cette liste pour la saison du retour dans le championnat des clubs sportifs.

ARTICLE 16.a : REGLEMENTATION PARTICULIERE AU NAT. ELITE 1

16. a. 1 - Composition

Le championnat Elite 1 regroupe 8 clubs.

16. a. 2 - Planning des rencontres

Les matchs se déroulent le samedi, exceptionnellement le dimanche, à 14 heures, aux dates prévues et réservées chaque année dans le calendrier général de la FF5B. Le planning est établi par la Gestion des championnats des clubs selon une grille établie informatiquement.

16. a. 3 - Déroulement

Rencontres avec matchs aller et retour selon le calendrier établi par la FF5B.

A l'issue du championnat sera pris en compte le total général des points faits.

En cas d'égalité de points, sera ensuite pris le total particulier des points faits sur la rencontre et ensuite si besoin : meilleure performance en progressif, puis en précision, puis en rapide, puis en combiné.

A l'issue de ces phases :

- L'équipe classée 1^{ère} est qualifiée « tête de série » pour la Coupe d'Europe et remporte la Coupe de la Fédération.
- Les équipes classées aux 4 premières places disputent une ½ finale sèche :
La 4^{ème} se déplaçant chez la 1^{ère} et la 3^{ème} chez la 2^{ème}.
- Les 2 équipes gagnantes disputent la finale et le titre de champion de France. Le vainqueur est qualifié pour la Coupe d'Europe. S'il est déjà qualifié ce sera le finaliste qui sera le 2^{ème} participant à cette même Coupe d'Europe.

16. a. 4 – Descentes

Les équipes classées aux 2 dernières places descendent en Elite 2.

L'attribution des primes de classement se fera à l'issue des résultats de ces épreuves.

En cas de problèmes graves, la FF5B se réserve le droit de trancher.

ARTICLE 16. b : REGLEMENTATION PARTICULIERE AU NAT. ELITE 2

16. b. 1 - Composition

Le championnat Elite 2 regroupe 8 clubs.

16. b. 2 - Planning des rencontres

Les matchs se déroulent le samedi à 14 heures, aux dates prévues et réservées chaque année dans le calendrier général de la FFSB. Le planning est établi par la Gestion des championnats des clubs selon une grille établie informatiquement.

16. b. 3 - Déroulement

Rencontres avec matchs aller et retour selon le calendrier établi par la FFSB.

A l'issue du championnat sera pris en compte le total général des points faits.

En cas d'égalité de points, sera ensuite pris le total particulier des points faits sur la rencontre et ensuite si besoin : meilleure performance en progressif, puis en précision, puis en rapide, puis en combiné.

A l'issue de ces phases :

- Les équipes classées aux 4 premières places disputent une ½ finale sèche :
La 4^{ème} se déplaçant chez la 1^{ère} et la 3^{ème} chez la 2^{ème}.
- Les 2 équipes gagnantes disputent la finale et le titre de champion de France, elles accèdent en Elite 1.

16. b. 4 – Descentes

Les équipes classées aux 2 dernières places descendent en National 1.

L'attribution des primes de classement se fera à l'issue des résultats de ces épreuves.

En cas de problèmes graves, la FFSB se réserve le droit de trancher.

ARTICLE 17 : REGLEMENTATION PARTICULIERE AU NATIONAL 1

17.1 - Composition

Le championnat de National 1 regroupe 12 clubs, répartis en 2 groupes de 6.

La répartition des groupes est faite par la FFSB.

17.2 - Planning des rencontres

Les matchs se déroulent le samedi à 14 heures, aux dates prévues et réservées chaque année dans le calendrier général de la FFSB.

Le planning de chaque groupe est établi par la Gestion des championnats des clubs selon une grille établie informatiquement.

17.3 - Déroulement

a) Groupes : matchs aller et retour : 2 qualifiés par groupe pour les demi-finales

A l'issue des poules, sera pris en compte le total général des points faits.

En cas d'égalité de points, sera ensuite pris le total particulier des points faits sur la rencontre et ensuite si besoin : meilleure performance en progressif, puis en précision, puis en rapide, puis en combiné.

b) Demi-finales aller et retour :

- 1^{er} du groupe 1 contre 2^{ème} du groupe 2
- 1^{er} du groupe 2 contre 2^{ème} du groupe 1

Les premiers de groupe jouent le match retour à domicile.

c) Finale :

Sur un site commun en une seule rencontre.

Le vainqueur est Champion de France de National 1.

17.4 - Descentes - Montées

a) Le dernier de chaque groupe descend en National 2.

b) Les 2 clubs finalistes montent en Elite 2.

c) Tout club refusant la montée est soumis à la règle de l'abandon.

d) En cas de défection ou d'impossibilité, il est fait appel :

- Au meilleur perdant des demi-finales de National 2 (total général des points faits).
- A l'autre demi-finaliste et ainsi de suite.

Toutefois, le même club ne peut prétendre à être repêché plusieurs années de suite.

En cas de problème, la FFSB se réserve le droit de trancher.

ARTICLE 18 : REGLEMENTATION PARTICULIERE AU NATIONAL 2

18.1 - Composition

Le championnat de National 2 regroupe 12 clubs, répartis en 2 groupes de 6 (voir admission [article 15/1](#)). La répartition des groupes est faite par la FFSSB.

18.2 - Planning des rencontres

Les matchs se déroulent le samedi à 14 heures, aux dates prévues et réservées chaque année dans le calendrier général de la FFSSB.

Le planning de chaque groupe est établi par la Gestion des championnats des clubs selon une grille établie informatiquement.

18.3 - Déroulement

a) Groupes : matchs aller et retour : 2 qualifiés par groupe pour les demi-finales

A l'issue des poules, sera pris en compte le total général des points faits.

En cas d'égalité de points, sera ensuite pris le total particulier des points faits sur la rencontre et ensuite si besoin : meilleure performance en progressif, puis en précision, puis en rapide, puis en combiné.

b) Demi-finales aller et retour :

- 1^{er} du groupe 1 contre 2^{ème} du groupe 2
- 1^{er} du groupe 2 contre 2^{ème} du groupe 1

Les premiers de groupe jouent le match retour à domicile.

c) Finale :

Sur un site commun en une seule rencontre.

Le vainqueur est Champion de France de National 2.

18.4 - Descentes - Montées

a) Le dernier de chaque groupe descend en National 3.

b) Les 2 clubs finalistes montent en National1.

c) Tout club refusant la montée est soumis à la règle de l'abandon.

d) En cas de défection ou d'impossibilité, il est fait appel :

- Au meilleur perdant des ½ finales.
- Au meilleur 6^{ème} de poule de National 2
- A l'autre ½ et ainsi de suite.

Toutefois, le même club ne peut prétendre à être repêché plusieurs années de suite.

En cas de problème, la FFSSB se réserve le droit de trancher.

ARTICLE 19 : REGLEMENTATION PARTICULIERE AU NATIONAL 3

19.1 - Composition

Le championnat National 3 regroupe 24 clubs ([voir admission article 15/1](#)), répartis en 2 zones géographiques de 2 groupes de 6 clubs chacun.

La répartition des clubs dans les poules est faite par la FFSB, si possible, suivant leur situation géographique en veillant au meilleur équilibre possible. Il est aussi tenu compte de l'importance des déplacements effectués la saison précédente.

19.2 - Planning des rencontres

Les matchs se déroulent le samedi à 14 heures, aux dates prévues et réservées chaque année dans le calendrier général de la FFSB. Le planning de chaque groupe est établi par la Gestion des championnats des clubs selon une grille établie informatiquement.

En phase qualificative, si l'équipe 2 doit jouer à domicile le même jour que l'équipe 1, il y a inversion des rencontres pour l'équipe 2 et ce, lors du tirage.

19.3 - Déroulement

a) Poules : matchs aller et retour : 2 qualifiés par groupe pour les **1/4** de finales.

b) 1/4 de finales aller et retour : Tirage orienté par zone

- Les premiers de poule sont tête de série et ne rencontrent pas leur 2^{ème} de poule.
- Les premiers de poule jouent le match retour à domicile.

c) Demi-finales aller et retour : Tirage au sort pour désigner l'ordre des rencontres

- Le 1^{er} tiré joue le match aller à domicile.

d) Finale :

Sur un site commun en une seule rencontre.

Le vainqueur est Champion de France de National 3.

19.4 - Descentes - Montées

a) Les 2 derniers de chaque groupe descendent en National 4.

b) Les 2 équipes qualifiées pour les finales montent en National 2.

c) Tout club refusant la montée est soumis à la règle de l'abandon.

d) En cas de défection ou d'impossibilité, il est fait appel :

- Au meilleur perdant des ½ finales.
- Au meilleur 6^{ème} de poule de National 3.
- A l'autre ½ finaliste et ainsi de suite.

Toutefois, le même club ne peut prétendre à être repêché plusieurs années de suite.

En cas de problème, la FFSB se réserve le droit de trancher.

ARTICLE 20 : REGLEMENTATION PARTICULIERE AU NATIONAL 4

20.1 - Organisation des championnats régionaux

a) Engagement

Tout club désirant participer au championnat National 4 dans son CBR/CS doit déposer sa candidature dans les délais fixés par celui-ci.

Chaque CBR/CS doit transmettre à la FFSB le double du bulletin de chacun de ses clubs ou équipes engagées avant la date limite fixée chaque année par la FFSB, avec copie au CBD concerné (généralement avant le début de la saison sportive).

b) Poules et groupes

Chaque CBR/CS doit s'organiser en poules ou en groupes.

Avec moins de 3 clubs, un CBR peut demander à être rattaché à une région voisine (avec l'accord de celle-ci).

Chaque poule ou groupe joue en rencontres aller-retour entre chacun des clubs. Toute région qui aura plusieurs poules fera disputer des rencontres afin de présenter un champion et un sous-champion régional.

Le champion et éventuellement le sous-champion disputent la montée en National 3.

N.B. : Chaque CBR/CS a le choix des règles pour l'organisation de ces rencontres.

c) Responsable de la gestion

Le Président du CBR est chargé :

- De la mise en place des poules.
- De la désignation des arbitres.
- De l'envoi et du suivi des feuilles de match.
- De l'établissement des classements.
- De la poursuite du championnat jusqu'à la désignation du champion et du sous-champion régional, voire du 3^{ème} etc. ..., si besoin.

N.B. : Il devra communiquer les noms de ces clubs dans les délais prévus, chaque année, par la FFSB. Généralement vers la mi-février (voir la note annuelle précisant, chaque saison, cette date et le nombre de clubs par CBR/CS).

d) Calendrier

Chaque responsable bâtit son calendrier en veillant à pouvoir respecter la date limite fixée par la FFSB.

- Phase de cadrage autour de la 1^{ère} quinzaine de février.
- Première phase autour de la 1^{ère} quinzaine de mars.
- Deuxième phase qualificative fin mars.

e) Tenues vestimentaires

La tenue, qui identifie l'équipe, est au minimum le haut du corps.

f) Responsable de la rencontre

Le Président du club est chargé de l'accueil du club adverse et des arbitres. Il s'assurera :

- De la présence du délégué de son club, muni des documents nécessaires à la rencontre.
- Du bon état des installations et du matériel.
- Du retour dans les meilleurs délais, de la feuille de match.

g) Réclamation

Devant toute réclamation, le responsable du championnat devra informer le président du CBR/CS qui prendra les dispositions nécessaires au traitement du dossier.

20.2 - Organisation des phases finales

a) Elles sont organisées sur l'initiative de la FFSB (Gestion des Championnats des Clubs) qui a la charge :

- De la constitution des 4 groupes des sites de la 1^{ère} phase.
- De la mise en place des rencontres, de cadrage si besoin, et sur les sites des 2 phases.
- De la nomination d'un délégué fédéral sur chaque site.
- De la demande de nomination par la FFSB (Commission d'Arbitrage) d'un arbitre sur chaque site.

b) Calendrier - Montées

Les dates sont fixées chaque année par la FFSB en fonction du calendrier de base pour ne pas gêner les organisations de concours nationaux.

Les 8 clubs qui «sortent», après le 1^{er} tour de la 1^{ère} phase, montent en National 3 la saison suivante.

Précision : Une équipe II peut participer aux phases finales, mais ne peut pas monter si son équipe première évolue (ou évoluera la saison suivante) en National 3, même en cas de descente de celle-ci en National 4.

c) Engagement

Tout club qui participe aux phases finales et peut prétendre à la montée, doit se mettre en accord avec le règlement de National 3, pour préparer, en cas de victoire, la montée.

Rappel des principales conditions :

- CFB opérationnel.
- Arbitre et délégué.

N.B. : En cas de défection ou d'impossibilité, voir les principes de remplacement en National 3.

d) Déroulement :

❖ Qualification et répartition :

Le nombre de clubs qualifiés est de 16. La répartition est la suivante :

- Phase de cadrage à 16 (si besoin)
 - Soit en qualifiant 2 clubs dans les CBR/CS qui ont le plus de clubs participants (cas de moins de 16 régions engagées).
 - Soit en faisant disputer une rencontre entre les CBR/CS qui ont le moins de clubs participants (cas de plus de 16 régions engagées).

N.B. : Pour départager les CBR/CS ayant le même nombre de clubs engagés, il sera tenu compte de la date de dépôt de leurs doubles d'engagements à la FFSB.

❖ Première phase (1/8^{ème} et 1/4 de finales) :

Quatre sites géographiques réunissant 4 clubs chacun.

Deux matchs le samedi après midi ; les vainqueurs jouent le dimanche matin (*voir qualification en N3, ci-avant [art. 19-3.b](#)*).

Le vainqueur est qualifié pour la deuxième phase (soit 4 clubs au total).

❖ Deuxième phase (1/2 finales) :

Un site géographique réunissant le dernier carré de 4 clubs.

Deux matchs; les vainqueurs sont qualifiés pour la finale.

La finale : La phase finale se jouera sur le site commun du championnat de France, le vendredi à 16h00 avant les autres finales.

N.B. : Le choix des sites sera fait chaque saison par la FFSB, en tenant compte, si possible, du moindre déplacement.

Les rencontres du matin sont constituées par tirage au sort intégral, sur place, juste avant celles-ci, par l'arbitre, devant les clubs présents.

e) Responsables des rencontres

Le délégué fédéral a la charge de la ou les rencontres. Il est assisté :

- Du responsable de site (pour les installations et le matériel).
- S'il le désire, du délégué de l'un des clubs présents, qu'il peut choisir à son gré.

Il est chargé du retour, dans les meilleurs délais, de la ou des feuilles de match.

L'arbitre et les juges de lignes :

- Pour les tirs en courses, chaque club désigne deux juges de lignes qui officieront aux tapis adverses.
- L'arbitre contrôle le travail des juges de lignes.

ARTICLE 21 : REGLEMENTATION PARTICULIERE AU FEMININ ELITE

21.1 - Composition

Le championnat Féminin National Elite regroupe 6 clubs.

21.2 - Planning des rencontres

Les matchs se déroulent le samedi ou le dimanche à 14 heures ou 14 h 30 si accord préalable des compétitrices et en avisant délégués et arbitres, aux dates prévues et réservées chaque année dans le calendrier général de la FFSB.

Le planning est établi par la Gestion des championnats des clubs selon une grille établie informatiquement.

21.3 - Déroulement

Rencontres avec matchs aller et retour selon le calendrier établi par la FFSB.

A l'issue du championnat :

- La 1^{ère} remporte la Coupe de la Fédération,
- Les équipes classées aux 4 premières places disputent une ½ finale sèche : la 4^{ème} se déplaçant chez la 1^{ère} et la 3^{ème} chez la 2^{ème}.
- Les 2 équipes gagnantes jouent la finale, le vainqueur est champion de France et qualifié pour le tournoi Européen.

21.4 - Descente - Montée

L'équipe terminant à la 6^{ème} place redescend en Féminin National 1.

L'équipe championne de Féminin National 1 accède en Féminin Elite.

L'attribution des primes de classement se fera à l'issue des résultats de ces épreuves.

En cas de problèmes graves, la FFSB se réserve le droit de trancher.

ARTICLE 22 : REGLEMENTATION PARTICULIERE AU FEMININ NATIONAL 1

22.1 - Composition

Le championnat Féminin National 1 regroupe 6 clubs.

22.2 - Planning des rencontres

Les matchs se déroulent le dimanche à 14 h ou 14 h 30 si accord préalable et en avisant délégués et arbitres, aux dates prévues et réservées chaque année dans le calendrier général de la FFSB.

Le planning de chaque poule est établi par la Gestion des championnats des clubs selon une grille établie informatiquement.

22.3 – Déroulement

Rencontres avec matchs aller et retour selon le calendrier établi par la FFSB.

A l'issue du championnat :

- Les équipes classées aux 2 premières places disputent en finale le titre de championne de France.

22.4 - Descentes - Montées

L'équipe terminant à la 6^{ème} place redescend en Féminin National 2.

L'équipe championne Féminine National 1 accède en Féminin Elite.

En cas de problème, la FFSB se réserve le droit de trancher.

ARTICLE 23 : REGLEMENTATION PARTICULIERE AU FEMININ NATIONAL 2

23.1 - Organisation

a) Déposées dans les CBD, les candidatures sont enregistrées à la FFSB.

b) En fonction du nombre de candidatures, la Gestion des Championnats des Clubs, après avis de la Commission Féminine, constitue des groupes interrégionaux de 3 à 5 clubs. Ces groupes sont répartis comme suit : 2 groupes en zone 1 et 2 groupes en zone 2.

La répartition des clubs dans ces groupes (ou dans ces poules) est faite suivant leur situation géographique en veillant au meilleur équilibre possible.

N.B. : Si le nombre de clubs candidatures dépasse 20, un ou plusieurs groupes peuvent être divisés en poules de 3 ou 4 clubs.

23.2 - Engagement

Tout club désirant participer au championnat Féminin National 2 devra déposer sa candidature dans les délais fixés.

23.3 - Déroulement

a) Responsable de la gestion

Chaque zone est gérée par un responsable régional qui est chargé :

- Du calendrier de la zone.
- De la demande de désignation des arbitres.
- De l'envoi et du suivi des feuilles de match.
- De l'établissement des classements.

Il devra communiquer le classement final de chaque groupe dans les délais prévus par la FFSB.

b) Calendrier

Même période que pour le championnat Féminin National 1, en respectant, si possible, le calendrier clubs/concours nationaux.

Possibilité de jouer sur le week-end, sachant qu'en cas de désaccord les matchs sont réputés se disputer le dimanche à 14 h (ou 14 h 30 si accord préalable).

Chaque responsable bâtit son calendrier en veillant à pouvoir respecter la date limite fixée par la FFSB.

c) Responsable de la rencontre

Le Président du club est chargé de l'accueil du club adverse et des arbitres. Il s'assurera :

- De la présence du délégué de son club, muni des documents nécessaires à la rencontre.
- Du bon état des installations et du matériel.
- Du retour dans les meilleurs délais, de la feuille de match.

23.4 - Phases qualificatives

a) Elles sont organisées à l'initiative de la FFSSB qui aura tenu compte de la situation géographique en formant les groupes.

b) Première phase de cadrage à 8.

- soit en qualifiant les 2 premiers clubs de chaque groupe (groupes simples).
- soit en faisant disputer des tours préliminaires (groupes multiples).

23.5 - Finale

Sur un site commun en une seule rencontre.

Le vainqueur est Champion de France Féminin National 2.

23.6 - Réclamation

Devant toute réclamation, le responsable de la zone devra informer le responsable général des championnats qui prendra les dispositions nécessaires au traitement du dossier.

SOMMAIRE :

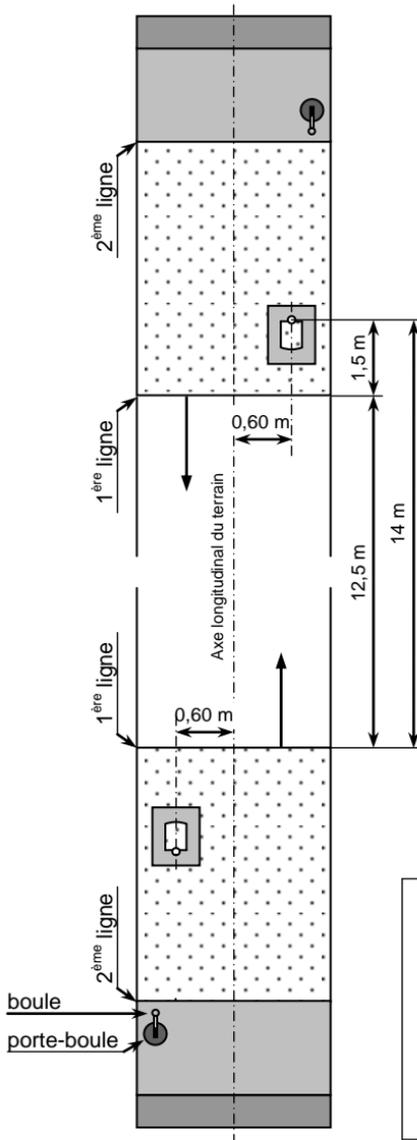
❖ TIR A CADENCE RAPIDE

- Senior.
- Féminin.

❖ PLAN DE DEROULEMENT D'UNE RENCONTRE

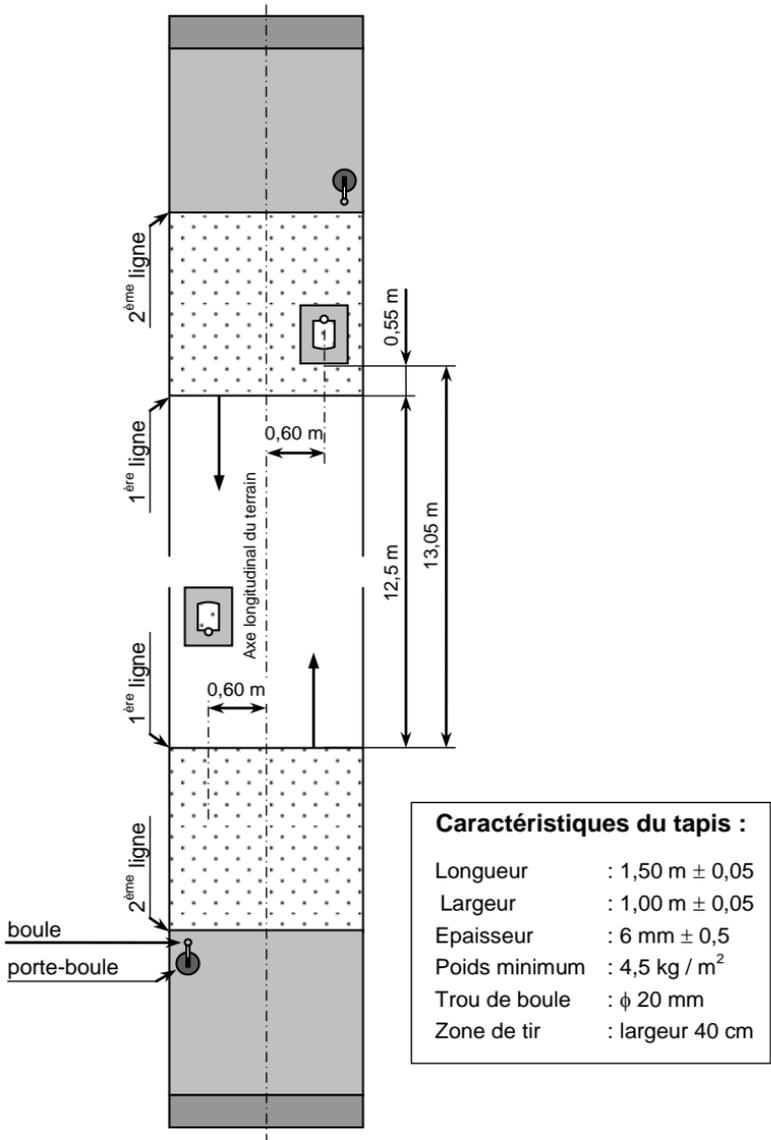
- Elite, National 1 et National 2.
- National 3 et National 4.
- Féminin.

TIR A CADENCE RAPIDE SENIOR



Boule sur le porte-boule au-delà de la deuxième ligne

TIR A CADENCE RAPIDE FEMININ



Boule sur le porte-boule au-delà de la deuxième ligne

**PLAN DE DEROULEMENT D'UNE RENCONTRE ELITE 1 et 2 -
NATIONAL 1 et 2**

PHASES	HEURES (début)	EPREUVES	DUREE (ou mènes)	Jeux conseillés (boulod. 8 jeux)	COTATION
1^{er} tour	14 h 00	3 combinés	8 mènes	Jeux 1 – 2 – 3	3x2 = 6 points
	14 h 00	1 ^{er} tir de précision		Jeux 7	2 points
	14 h 25	2 ^{ème} tir de précision		Jeux 7	2 points
2^{ème} tour	14 h 50	3 ^{ème} tir de précision		Jeux 7	2 points
	15 h 15	1 ^{er} tir progressif	5 minutes	Jeux 3 et 5	2 points
	15 h 25	2 ^{ème} tir progressif	5 minutes	Jeux 3 et 5	2 points
Mi-temps	15 h 35	3 ^{ème} tir progressif	5 minutes	Jeux 3 et 5	2 points
	15 h 45	Repos + Présentation	15 + 5 min		
	16 h 05	1 triple	1 h 30 min	Jeux 4	2 points
4^{ème} tour	16 h 05	2 doubles	1 h 30 min	Jeux 2 et 6	2 points
	16 h 05	2 simples	1 h 30 min	Jeux 3 et 5	2 points
4^{ème} tour	17 h 40	1 relais	5 minutes	Jeux 3 et 5	2 points
	17 h 50	1 rapide	5 minutes	Jeux 4 et 6	2 points
Fin du match	18 heures	16 épreuves	Total : 4 h 00 min	5 jeux minimum	Total : 32 points

PLAN DE DEROULEMENT D'UNE RENCONTRE NATIONAL 3 et 4

PHASES	HEURES (début)	EPREUVES	DUREE (ou mènes)	Jeux conseillés (boulod. 8 jeux)	COTATION
1 ^{er} tour	14 h 00	2 combinés	8 mènes	Jeux 1 – 2	2x2 = 4 points
	14 h 00	1 ^{er} tir de précision		Jeux 7	2 points
	14 h 25	2 ^{ème} tir de précision		Jeux 7	2 points
2 ^{ème} tour	14 h 50	3 ^{ème} tir de précision		Jeux 7	2 points
	15 h 15	1 ^{er} tir progressif	5 minutes	Jeux 3 et 5	2 points
	15 h 25	2 ^{ème} tir progressif	5 minutes	Jeux 3 et 5	2 points
Mi-temps	15 h 35	Repos + Présentation	15 + 5 min		
3 ^{ème} tour	15 h 55	1 triple	1 h 30 min	Jeux 4	2 points
	15 h 55	2 doubles	1 h 30 min	Jeux 3 et 6	2x2 = 4 points
	15 h 55	1 simple	1 h 30 min	Jeux 5	2 points
4 ^{ème} tour	17 h 35	1 relais	5 minutes	Jeux 3 et 5	2 points
	17 h 45	1 rapide	5 minutes	Jeux 4 et 6	2 points
Fin du match	17 h 55	13 épreuves	Total : 3 h 55 min	4 jeux minimum	Total : 26 points

PLAN DE DEROULEMENT D'UNE RENCONTRE FEMININ ELITE - NATIONAL 1 et 2

PHASES	HEURES (début)	EPREUVES	DUREE (ou mènes)	Jeux conseillés (boulo. 8 jeux)	COTATION
1 ^{er} tour	14 h 00	2 combinés	8 mènes	Jeux 1 - 2	2x2 = 4 points
	14 h 00	1 ^{er} tir de précision		Jeux 7	2 points
	14 h 25	2 ^{ème} tir de précision		Jeux 7	2 points
2 ^{ème} tour	14 h 50	3 ^{ème} tir de précision		Jeux 7	2 points
	15 h 15	1 ^{er} tir progressif	5 minutes	Jeux 3 et 5	2 points
Mi-temps	15 h 25	2 ^{ème} tir progressif	5 minutes	Jeux 3 et 5	2 points
	15 h 35	Repos + Présentation	15 + 5 min		
3 ^{ème} tour	15 h 55	1 triple	1 h 30 min	Jeux 6	2 points
	15 h 55	1 double	1 h 30 min	Jeux 2	2 points
	15 h 55	2 simples	1 h 30 min	Jeux 3 et 5	2x2 = 4 points
4 ^{ème} tour	17 h 35	1 relais	5 minutes	Jeux 3 et 5	2 points
	17 h 45	1 rapide	5 minutes	Jeux 3 et 5	2 points
Fin du match	17 h 55	13 épreuves	Total : 3 h 55 min	4 jeux minimum	Total : 26 points

Annexe 6 - La double appartenance

Association sportive / Club Sportif

Préambule

Certains licenciés appartiennent à une A.S. qui ne participe pas au championnat des clubs sportifs (ou à une ESB qui ne participe pas au championnat des clubs sportifs). Pour éviter qu'ils mutent vers un club, au détriment de leur A.S. ou éviter la création d'Ententes Sportives Boulistes (ESB) dans ce seul but, avec des conséquences néfastes, dans les deux cas, sur la pratique en traditionnel, la FFSB a mis en place la possibilité qu'un licencié dans une A.S. donnée puisse participer au championnat des clubs sportifs dans le club de son choix.

M. B. : La double appartenance n'est possible pour aucun des joueurs des A.S. d'une ESB si c'est l'ESB qui est engagée dans le championnat des clubs, quelle que soit la division dans laquelle elle évolue. Si, dans une ESB, une A.S. est engagée dans le championnat des clubs, les joueurs des autres A.S. de l'ESB peuvent demander la double appartenance avec un club du même CBD s'il est en N4 ou en F2.

ARTICLE 1 - PRINCIPE DE LA DEMARCHE

Le joueur qui souhaite participer pour la première fois au championnat des clubs ^[1] dans une A.S. différente de la sienne parce que celle-ci n'y participe pas, ni directement, ni au travers d'une ESB, doit effectuer une démarche préalable auprès de son A.S. et du Club Sportif. Il remplit l'imprimé de demande de double appartenance du modèle joint en annexe sur lequel doit figurer l'accord (visa du Président et cachet) de l'A.S. d'appartenance et du Club Sportif d'accueil. La licence est toujours attribuée par l'A.S. à laquelle appartient le joueur. Celle-ci en fait la demande à son CBD (ou secteur) dans les conditions habituelles en y joignant la demande de double appartenance.

La licence établie par le CBD (ou le secteur) indique, en plus des indications habituelles, une ligne intitulée "CLUB" le code du club de double appartenance sous la forme "IDF 92 01 01" (où IDF 92 01 90" s'il s'agit d'une ESB).

ARTICLE 2 - LIMITES D'APPLICATION

La double appartenance est limitée aux clubs sportifs évoluant en Nat. 4 et Féminin 2. Par contre, en cas d'accession du club à un niveau supérieur, les joueurs ayant participé dans le cadre de cette double appartenance pourront conserver ce statut.

Elle est limitée au CBD d'appartenance de l'A.S. où le joueur est licencié.

La double appartenance cesse d'être applicable à chaque début de saison sportive, si l'A.S. (ou l'ESB) d'appartenance s'inscrit au championnat des clubs, le joueur devant alors y participer avec son A.S.

[1] *La présente annexe ne s'applique pas au championnat des A.S. 3 et 4 où le joueur doit rester dans son A.S.*

La licence établie par le CBD (ou le secteur) indique, en plus des mentions habituelles, sur une ligne intitulée "CLUB" le code du club de double appartenance sous la forme "IDF 92 01 01" (où IDF 9201 90" s'il s'agit d'une ESB).

Il est précisé également, à propos des cadets, que la demande de double appartenance ne change pas les conditions d'appartenance à son CFB, ni de sa participation au championnat des CFB.

ARTICLE 3 - MUTATIONS

Le joueur qui se voit attribuer une licence avec double appartenance pour la première fois n'est pas considéré comme mutant pour ce qui a trait à la limitation des mutants fixée au Règlement Sportif du championnat des clubs.

Tout changement de club de rattachement est soumis aux règles des mutations telles qu'elles sont définies au [Chapitre IV](#) du Règlement Sportif.

La demande de mutation n'est pas nécessaire lorsque l'A.S. d'appartenance s'engage pour la première fois en championnat des clubs, mais le joueur doit impérativement jouer le championnat des clubs avec son A.S. Il n'est pas considéré comme mutant pour ce qui a trait à la limitation des mutants fixée au Règlement Sportif du championnat des clubs.

ARTICLE 4 - MODALITES DE MISE EN OEUVRE

Les modalités de mise en œuvre sont définies chaque année par la FFSSB avant le début de la saison sportive.

Tous les CBD sont concernés.

Annexe 7 - PROTOCOLE D'ACCORD

**La Fédération Française
du Sport Boules**
11, cours Lafayette
69006 LYON (adresse devenue)
63, rue Anatole France
69100 VILLEURBANNE
(F.F.S.B.)

et

**La Fédération Monégasque
de Boules**
Club Bouliste du Rocher
Avenue des Pins
MONACO Ville
M C 98000
(F.M.B.), le 7 mars 2006



Le présent protocole d'accord a été conclu dans le droit fil de celui conclu le 13.03.04 et ayant fait l'objet d'un avenant n° 1 en date du 15.09.2004, et à la suite d'une consultation la plus large (commission départementale des jeunes du CBD 06, CBD 06, CBD 83 et CBR Côte d'Azur, CNJ, DTNe).

Il est rappelé que la F.F.S.B. et la F.M.B. souhaitent tisser et pérenniser des liens particulièrement étroits en vue du développement de la pratique du Sport Boules par les jeunes.

A cette fin, nous avons convenu ce qui suit :

ARTICLE 1 - RECONNAISSANCE

La F.F.S.B. reconnaît aux licenciés monégasques des catégories jeunes suivantes : poussins, benjamins, minimes, cadets, les mêmes droits qu'aux licenciés français de ces catégories pour la participation aux compétitions officielles.

Ces jeunes licenciés monégasques, par dérogation aux dispositions de l'article 26 A des Statuts de la Fédération Internationale de Boules et avec l'assentiment du Comité Directeur de celle-ci donné lors de sa réunion du 28 janvier 2006 à SALUZZO (Italie), devront également être licenciés auprès de la F.F.S.B..

Ces jeunes licenciés monégasques pourront ainsi :

- participer en France à toutes les épreuves officielles de leur catégorie, tant individuelles que collectives, selon les règlements de la F.F.S.B. ;
- prétendre à l'attribution des titres de champions départementaux, régionaux et/ou nationaux ;
- concourir exclusivement pour Monaco dans les compétitions internationales dans l'hypothèse où ils seraient sélectionnés par la F.M.B.

Ils seront assurés pour les compétitions disputées en France au même titre que les licenciés français dans le cadre du contrat groupe souscrit par la F.F.S.B.

ARTICLE 2 - ENGAGEMENT

Pour ces compétitions la F.M.B. s'engage à respecter et à faire respecter le Règlement Sportif de la F.F.S.B. qui est accepté en son état actuel et à venir, sachant que la F.M.B. sera rendue destinataire de toute modification pouvant intervenir.

ARTICLE 3 - RATTACHEMENT

Au niveau des éliminatoires départementales voire régionales directes, le CFB de Monaco et ses joueurs seront rattachés respectivement au CBD des Alpes Maritimes, voire CBR de Côte d'Azur.

ARTICLE 4 - FORMATION

La F.F.S.B. consent aux licenciés de la FMB l'accès à ses cycles de formation dans les mêmes conditions qu'aux licenciés de la FFBSB.

ARTICLE 5 - DUREE DE VALIDITE DU PROTOCOLE D'ACCORD

Le présent protocole d'accord est conclu pour une durée indéterminée.

Il pourra être dénoncé par chacune des fédérations nationales concernées 3 mois au moins avant la fin de la saison sportive F.F.S.B., par L.R.A.R. adressée à l'autre fédération nationale.

Dans cette éventualité les dirigeants des deux fédérations, des C.B.D. et C.B.R. de Côte d'Azur se rencontreront pour négocier les dispositions d'un éventuel nouveau protocole d'accord.

Fait à Lyon, le 7 mars 2006

**Le Président de la
F.M.B.,**

Max ROMANI

**Le D.T.N.
de la F.F.S.B.,**

Thierry BARBAUD

**Le Président
de la F.F.S.B.,**

Jean-Claude POYOT

Signé également par :

Le Président du C.B.R. Côte d'Azur et du C.B.D 06, Le Président du C.B.D. du Var,

Christophe GARIN

Serge BLASUTTO

Annexe 8 - Accès aux compétitions françaises des joueurs licenciés à l'étranger

ARTICLE 1 - CONDITIONS GENERALES

Pour les compétitions non inscrites au calendrier international de la FIB, mais prévues sur le calendrier national avec participation étrangère, des joueurs ou équipes peuvent être invités par des organisateurs français sous conditions :

1. Une demande préalable des organisateurs à la Fédération d'appartenance des joueurs, sous le couvert de la FFB.
2. Une autorisation de sortie de la fédération étrangère, adressée directement à l'organisateur français.

Nota : Il convient d'éviter d'accepter des joueurs non assurés ou suspendus disciplinairement.

ARTICLE 2 - CONCOURS PROPAGANDE ET PROMOTION

Pour les concours inscrits aux calendriers de la FFSB, il convient impérativement que les joueurs étrangers désirant pratiquer dans ces compétitions soient constitués :

- Pour les concours Propagande en équipe homogène avant les fédéraux et libre ensuite
- Pour les concours Promotion en équipe libre durant toute la saison.

1. Soient titulaires d'une autorisation de sortie de leur fédération d'appartenance (assurance, non suspension).
2. Présentent un certificat médical d'aptitude au Sport Boules daté de moins d'un an si leur licence ne comporte pas de tampon médical d'aptitude.

A défaut ils ne seront pas autorisés à jouer.

Rappel : Le joueur possédant une licence étrangère et ayant participé à un championnat ou tournoi international, sera, s'il vient jouer en France, placé en « 2^{ème} division ».

ARTICLE 3 - SITUATION PARTICULIERE DES REGIONS FRONTALIERES

1. Les comités boulistes régionaux ou départementaux concernés doivent communiquer à la FFSB les accords conclus, en vigueur avec les fédérations étrangères.
2. Les frontaliers étrangers, autorisés à jouer en France dans le cadre de ces accords, ne peuvent le faire que sur présentation également d'un certificat médical d'aptitude au Sport Boules datant de moins d'un an, à défaut de tampon médical sur la licence.

Annexe 9 - LA LICENCE LOISIR

A – PRESENTATION GENERALE

Le Sport Boules est une activité accessible à tous, sans limite d'âge. Elle permet d'exercer une activité dynamique avec des efforts physiques adaptés aux capacités de chacun, soit au travers des diverses compétitions agréées par la F.F.S.B., soit au travers de rencontres de loisirs où la convivialité ajoute à l'ambiance sportive et permet d'ouvrir à un maximum de sociétaires la pratique de cette activité.

Il est essentiel pour une fédération de recenser exactement l'ensemble de ses pratiquants et adeptes pour justifier de son importance et être mieux reconnue. De plus, le nombre des licenciés et son évolution sont des critères importants pris en considération par le Ministère des Sports.

Par la suite, la F.F.S.B. a décidé de mettre en œuvre une licence permettant à tous ses pratiquants d'être pris en charge et d'être membres à part entière de sa discipline. Dénommée "Licence Loisirs", elle s'ajoute aux autres catégories de licences définies au Règlement Sportif.

L'objet de ce Cahier des Charges est d'en décrire les conditions d'attribution, d'utilisation et de mise en œuvre. Il est précisé que le terme "Licence Loisirs" couvre deux notions qui seront offertes en option : l'option "Licence Loisirs" et l'option "Carte Sociétaire". Le texte le précise, au cas par cas, lorsque cela est nécessaire à sa compréhension. Il comprend également en annexe 3, le projet d'annexe au Règlement Intérieur Administratif traitant de ce sujet.

Nota : Les paragraphes en italique correspondent à des commentaires sur les motivations qui ont pu conduire à faire un choix.

B – PRINCIPES D'ATTRIBUTION

ARTICLE 1- CONDITIONS D'ATTRIBUTION

1. La "**Licence Loisirs**" est destinée aux pratiquants du Sport Boules, adultes, hommes ou femmes, **qui demandent à limiter leur participation aux Concours Loisirs** ou n'exerçant l'activité que comme un loisir, ne souhaitant pas s'engager dans les compétitions traditionnelles ou sportives.

Elle matérialise l'appartenance du joueur à une A.S. et son engagement à respecter les règles fixées par cette A.S.

Elle peut être attribuée :

- aux nouveaux joueurs qui ne désirent pas pratiquer la compétition (a),
- aux pratiquants n'ayant pas pris de licence "Compétition" depuis plus de deux ans,
- aux joueurs ayant atteint l'âge de 75 ans (1) ne souhaitant plus pratiquer la compétition,

(a) Le vocable "Compétition" est retenu pour qualifier les licenciés Hommes ou Femmes des catégories National, 3^{ème}, 4^{ème} division, bien que les concours loisirs soient assimilés à des Compétitions au sens légal du terme.

* La "**Licence Loisirs**" suit les mêmes dispositions indiquées dans le Règlement Sportif pour la licence "Compétition", en ce qui concerne sa création, sa mise à disposition des A.S. par les Comités Boulistes Départementaux (C.B.D.) et sa comptabilisation.

Elle n'est pas soumise aux règles fixées pour les mutations.

La présence du visa médical est obligatoire pour participer aux concours loisirs.

Son prix de vente aux CBD (ou Secteurs) est fixé par la F.F.S.B. (assurance comprise).

Son prix de vente aux joueurs est fixé par le Comité Directeur de chaque A.S.

(1) limite maintenue à plus de 70 ans pour les joueurs des sites expérimentaux des saisons 2004/2005 et 2005/2006 ayant déjà opté pour la licence loisir.

2. La carte "Sociétaire" est destinée à se substituer aux cartes sociétaires délivrées par les A.S. aux joueurs licenciés dans une autre A.S., par exemple pour leur permettre d'accéder à un boulodrome couvert.

* La "**carte Sociétaire**" est gratuite pour les A.S.

Son prix de vente aux joueurs est fixé par le Comité Directeur de chaque A.S.

C'est le C.B.D. qui veille au respect de leurs conditions d'attribution.

ARTICLE 2 – LES AVANTAGES DE LA LICENCE LOISIR

2. 1. Pour le pratiquant

Elle permet la pratique du Sport Boules en loisir tout en participant à la vie et au fonctionnement de l'A.S.

Elle permet à ses titulaires de participer aux diverses réunions organisées par l'A.S. avec droit de vote. Les Statuts de l'A.S. peuvent autoriser la présence à son Comité Directeur d'un seul titulaire de la "Licence Loisirs", mais celui-ci ne pourra être membre du Bureau de cette A.S.

Elle assure ses adhérents pour leur responsabilité civile de joueur, pour le risque de décès, d'invalidité temporaire et permanente dans les conditions fixées par la F.F.S.B (1). Elle offre la possibilité d'obtenir des réductions sur l'achat de certains articles dans les conditions proposées par la F.F.S.B.

2. 2. Pour le dirigeant de l'A.S.

Elle couvre la responsabilité du dirigeant dans les conditions fixées dans le contrat indiqué par la F.F.S.B.

Elle lui permet de licencier tous ses pratiquants et de répondre ainsi aux engagements pris lors de l'affiliation de l'A.S. à la F.F.S.B.

Elle lui permet de vendre la "Licence Loisirs" comme carte de sociétaire, au prix fixé par le Comité Directeur de l'A.S.

Elle lui permet de présenter des dossiers de demandes de subvention prenant en compte la totalité des pratiquants et d'obtenir, ainsi, de meilleurs soutiens financiers.

2. 3. Pour le C.B.D. (ou le Secteur)

Elle lui permet de recenser la totalité de ses pratiquants et de présenter des dossiers de demandes de subvention lui permettant d'obtenir, ainsi, de meilleurs soutiens financiers.

Elle n'intervient pas dans la détermination des quotas fixés pour pouvoir disposer

d'équipes qualifiables aux Championnats de France.

Elle lui permet de recevoir, en fin de saison sportive, pour couvrir les charges inhérentes à la gestion correspondante des licences, le reversement de 50% de la somme facturée aux A.S. pour chaque "Licence Loisirs" attribuée (pas pour la carte "Sociétaire").

1) L'assurance des titulaires de la carte "Sociétaire" est couverte par la possession de la licence "Compétition".

ARTICLE 3 – LA FORME DE LA LICENCE LOISIR

Le support est identique à celui de la licence actuelle. Deux indications sont possibles sur le carton :

Licence Loisirs,

Carte Sociétaire,

Avec un renvoi en regard de l'indication "Licence Loisirs" :

La présence du visa médical est obligatoire pour participer aux concours loisirs.

Le verso est le même que celui de la licence compétition. Le Directeur Administratif de la FFSB a pour mission d'assurer la fourniture, en temps utile des licences correspondantes vierges aux sites expérimentaux.

Il est décidé d'éditer des licences numérotées comme pour les licences "compétition", car cela permet de mieux en assurer le suivi des consommations.

ARTICLE 4 – APPLICATION

L'application BOULY est aménagée pour offrir les choix évoqués ci-dessus au moment de la saisie. Elle contrôle lorsque le choix "Carte Sociétaire" est exprimé si le joueur désigné possède déjà une licence Compétition et indique alors le numéro de cette licence sur la "Carte Sociétaire" éditée.

Elle donne en résultats les décomptes des "Licences Loisirs" par catégorie en liste et en nombre.

ARTICLE 5 – MODALITES DE MISE EN OEUVRE

Après un essai géographiquement limité sur les saisons 2004/2005 et 2005/2006, l'expérimentation est étendue à tout le territoire à compter de la saison 2006/2007.