

CHAMPIONNAT DES A. S. B. / E.S.B. 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. " est ouvert à toutes les AS.

Il comporte successivement des championnats:

- .. Départementaux
- .. Régionaux
- .. Interrégionaux 1^{ère} phase (32 AS.) et 2^{ème} phase (8 AS.)
- .. Finale nationale qui oppose les deux équipes d'AS. qualifiées à l'issue de la 2^{ème} phase inter régionale.

- 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 dans cette compétition, les A.S. 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 F1 et F2),
3. Les G -18 et F -18 médicalement surclassés.

NOTA: - Un G -18, une féminine classée F3 ou F -18 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'AS., en précisant obligatoirement le numéro de l'équipe s'il ya plusieurs équipes inscrites.

Conditions de participation des joueurs :

- Les AS. 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'AS. 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. 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. qu'il sera appelé à rencontrer.

ARTICLE 2 - MODALITÉS DE LA RENCONTRE ENTRE A.S.

La date butoir de chaque tour est fixée un dimanche par la commission sportive. Faute d'accord antérieur entre les équipes, la rencontre se déroulera obligatoirement à cette date (matin ou après-midi, au choix de l'équipe qui reçoit).

Les rencontres se déroulent en trois tours :

PREMIER TOUR:

- 1 quadrette : 6 points au vainqueur ou 3 à chaque équipe si match nul,
- 1 double: 4 points au vainqueur ou 2 à chaque équipe si match nul,
- 1 simple: 4 points au vainqueur ou 2 à chaque équipe si match nul .

DEUXIEME TOUR:

- 3 épreuves de point: 2 points au vainqueur ou 1 point à chacun si match nul,
- 3 épreuves de tir: 2 points au vainqueur ou 1 point à chacun si match nul.

TROISIEME TOUR:

Identique au 1 er tour.

Chaque rencontre se déroule donc sur 40 points au total.

En cas de forfait, l'équipe gagnante par forfait marque un résultat de 40 à 0.

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 13 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. **En cas de non respect de cette procédure, la ou les épreuve(s) à laquelle a participé le ou les joueurs non inscrit(s) sera ou seront déclarée(s) perdue(s) pour l'équipe fautive.**
- 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, le remplacement d'un ou plusieurs joueurs en cours de partie est libre, sous réserve que le ou les remplaçant(s) n'ait(aient) pas participé au tour en cours et que la présence de TROIS joueurs minimum de 4^{ème} division soit toujours respectée.

Au moins un joueur de la formation initiale doit être présent sur le terrain. Le délégué doit être prévenu, le remplacement devenant effectif au jet de but suivant.

ARTICLE 4 - RÈGLEMENT APPLICABLE LORS DES RENCONTRES

∴ 1^{er} ET 3^{ème} TOUR:

Les parties se déroulent en 13 points avec une durée maximum de **1 h 30** 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). Un temps mort d'une durée de 1 minute est autorisé par équipe et par rencontre, au maximum 10 minutes avant la fin du temps réglementaire de jeu. Il est demandé par le responsable de l'AS participante.

∴ 2^{ème} TOUR:

Installation du jeu:

Un seul jeu est équipé pour l'épreuve "point cible", un seul jeu est équipé pour l'épreuve "tir cible". les deux épreuves se jouent simultanément dans la mesure du possible.

• Pour l'épreuve de point et pour l'épreuve de tir, la désignation des adversaires se fait par tirage au sort au 1er joueur, puis il y a alternance. Le gagnant du tirage au sort, choisit de débiter ou non.

Chaque joueur joue 10 boules, en alternance de 2 boules avec l'adversaire. 5 boules d'échauffement sont autorisées par joueur, sur le jeu correspondant à l'épreuve.

Tireurs et pointeurs sont des joueurs différents.

Déroulement des épreuves, placement des boules et positions des joueurs :

- Nombre de boules: chaque joueur utilise 4 boules. Il est interdit de changer une ou plusieurs boules pendant l'épreuve,
- En toutes circonstances, les boules non jouées sont placées sur les porte - boules, du côté du jeu opposé à celui où sont tracées les cibles,
- En attendant son tour, l'adversaire ne doit pas gêner le joueur; il se tient à l'écart, au fond du jeu, du côté opposé à celui où sont tracées les cibles,
- Avant ou après avoir joué sa boule, le joueur ne doit pas franchir la 1^{ère} ligne (côté cibles), au risque de voir cette boule annulée,
- Les boules sont remontées à la main par les ramasseurs après les points ou les tirs sur la cible 1 (2 boules) et la cible 3 (4 boules)

∴ ÉPREUVE DE POINT:

Sur le même jeu, les joueurs opposés doivent placer leur boule à l'intérieur des cibles matérialisées sur le terrain à l'intérieur du rectangle de 5 mètres par des cercles de 1,40 m de diamètre.

Le but est placé au centre de la cible : Une seule cible est équipée à la fois, dans l'ordre chronologique, cible 1, puis cible 2, 3, 4 et 5.

- 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.

Dispositions propres à l'épreuve de point:

a) le joueur, avant de jouer une boule, peut pénétrer dans le rectangle central, sans boule en main, pour préparer une donnée (boucher un trou, égaliser le sable) dans la limite de la réglementation.

b) Le ramasseur de boules, équipier du joueur, est autorisé à effacer les traces de boules dans les cibles et le rectangle de validité de lancement du but. Il ne peut pénétrer dans le rectangle central.

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. La 1^{ère} boule jouée est enlevée par le coéquipier avant de jouer la seconde.

Score: 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, même si celui-ci est déplacé, mais dans la limite des 50 cm. La boule qui déplace le but de plus de 50 cm et reste dans le cercle donne 1 point, même s'il y a biberon .

·: ÉPREUVE DE TIR:

Sur le même jeu, les joueurs opposés doivent tirer la boule cible ou le but.

Les cibles sont placées au centre des cercles de 1,40 m de diamètre tracés à l'intérieur du rectangle de 5 mètres. Cibles 1, 2, 3, 4, une boule cible de diamètre 100 mm (boule résine de couleur blanche).et cible 5 un but blanc

Position des cibles: : Une seule cible est équipée à la fois , dans l'ordre chronologique, cible 1, puis cible 2, 3, 4 et 5.

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

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

Les deux joueurs tirent, l'un après l'autre, deux boules sur chaque cible puis passent à la suivante quel que soit le résultat. La boule cible est remplacée si besoin après le premier tir

Score: Le tir permet de marquer quand la boule cible ou le but, régulièrement frappé(e), se perd par rapport au bord extérieur du cercle. La boule ou le but, seulement déplacé(e) dans la cible, est remis(e) en place, le ou les points ne sont pas accordés.

Chaque boule régulièrement frappée donne 1 point, 1 carreau , (boule tirée qui reste dans la cible) rapporte 2 points, le but régulièrement frappé rapporte 2 points.

ARTICLE 5 - CHAMPIONNAT DÉPARTEMENTAL

- Chaque Comité Bouliste Départemental organise chaque année son championnat.
- Les joueurs des équipes participantes doivent obligatoirement être en tenue du haut du corps, uniforme .

·: RENCONTRES PAR ÉLIMINATION DIRECTE:

Les rencontres en élimination directe peuvent être organisées en matchs aller et retour suivant un calendrier établi par le CBD. Le goal-average des deux rencontres détermine le vainqueur.

En cas d'égalité sur les deux rencontres (total des scores des matchs aller et retour), une épreuve supplémentaire est disputée.

Déroulement de l'épreuve supplémentaire.

Après 5 minutes d'échauffement:

- AU POINT par cinq joueurs DIFFÉRENTS de chaque équipe (dont au moins un joueur de 4^{ème} division), sera jouée une série supplémentaire de 5 boules sur une cible de point tracée et placée au centre du rectangle de validité du but, les biberons n'étant pas pris en compte
- AU TIR par cinq joueurs DIFFÉRENTS de chaque équipe (dont au moins un joueur de 4^{ème} division), sera jouée une série supplémentaire de 5 boules sur une boule cible , tracée et placée au centre du rectangle de validité du but, les carreaux n'étant pas pris en compte

Un même joueur peut participer au point et au tir.

L'équipe qui joue en premier est désignée par tirage au sort. Un joueur de chaque équipe joue alternativement dans l'ordre fixé par l'équipe lors de la désignation des joueurs participant à cette épreuve.

- Zéro où un point est attribué à chaque jet, est déclarée vainqueur l'équipe qui a marqué le plus de points sur les 10 boules jouées.

Cette épreuve est renouvelable entièrement en cas de nouvelle égalité, avec des joueurs qui peuvent être différents de ceux ayant joué la série précédente.

- **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 ~ 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.
- Les joueurs des équipes participantes, doivent obligatoirement être en tenue du haut du corps, uniforme.
- Seules les AS. 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 AS. qualifiées et notamment les coordonnées du responsable de l'AS.
- Les rencontres sont organisées en match qualificatif sur une journée ou un week-end.

ARTICLE 7 - RENCONTRES INTER-REGIONALES 1^{ère} et 2^{ème} PHASES

- La FFSB organise chaque année les rencontres inter régionales en match qualificatif.
- 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.

ARTICLE 8 - CHAMPIONNAT DE FRANCE

- Les A.S. qualifiées en 2^{ème} phase disputent 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 d'un maximum de 10 joueurs (et un manager responsable) pour récompenses et indemnités.

