

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

3^{ème} et 4^{ème} DIVISIONS - 2010

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 inter régionale.

- 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 féminine classée N, 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'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 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 **de participation 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 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 de l'ASB/ESB 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 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.

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 : 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 mènes sous réserve que le remplaçant n'ait pas participé au tour en cours et que la participation de TROIS joueurs minimum possédant la licence 4^{ème} division soit toujours respectée. Exemple : s'il n'y avait que 3 joueurs de 4^{ème} division participant au tour en cours (Q, D, S) le remplacement d'un joueur de 4^{ème} division ne peut se faire que par un joueur de 4^{ème} division. La feuille de match est modifiée.

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, même s'il y a biberon.

Le tireur qui totalise le plus de points marque 1 point pour son équipe. En cas d'égalité chaque équipe marque ½ 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.

(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(e) dans la cible, est remis(e) en place.

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

Le tireur qui totalise le plus de points marque 1 point pour son équipe. En cas d'égalité chaque équipe marque ½ point.

ARTICLE 5 - CHAMPIONNAT DÉPARTEMENTAL

- Chaque Comité Bouliste Départemental organise chaque année son championnat des AS 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 AS 3^{ème} et 4^{ème} divisions.
- 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'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} et 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.

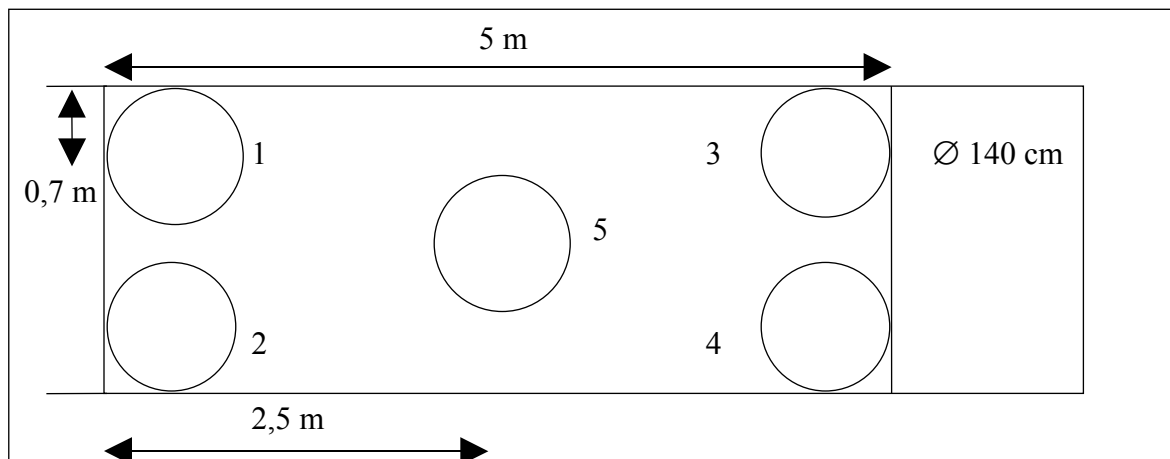
❖ **2^{ème} PHASE** : Les 8 ASB/ESB gagnantes de la 1^{ère} phase participent à la 2^{ème} phase en 2 groupes de 4 équipes.

- 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.

CROQUIS « Epreuve de POINT »



CROQUIS « Epreuve de TIR »

