

Chaque épreuve se déroule sur un total de 20 points.

En cas d'égalité de points à la fin de la rencontre :

Sur une cible placée au centre du rectangle de 5 m., 5 boules de points par 5 joueurs différents de chaque équipe et sur une boule cible également au centre du rectangle de 5 m., 5 boules de tir par 5 joueurs différents.

Un même joueur peut participer au point et au tir. Obligation de participation d'un joueur de 4^{ème} Division, les joueurs jouent alternativement (ordre par tirage au sort).

Epreuve renouvelée en cas de nouvelle égalité.

Rencontres inter-régionales 1ère et 2ème Phases

La F.F.S.B. organise, à des dates fixées chaque année par elle, les rencontres inter-régionales qui sont organisées en match « éliminatoire » et dans les conditions prévues aux Articles 2 à 4 du règlement ci-dessus. Les arbitres et délégués de ces phases sont désignés par la F.F.S.B.

a) Déroulement de la 1ère Phase :

32 A.S.B.-E.S.B. participent à la première phase soit :

- 24 A.S. Championnes régionales,
- 1 A.S. supplémentaire aux deux Comités régionaux qui comptent 8 C.B.D. (Ile-de France et Midi-Pyrénées),
- 6 A.S. sous-championnes des C.R. ou C.S. ayant les effectifs les plus importants.

Les A.S.B.-E.S.B. sont regroupées par 4, sur terrain désigné au préalable par la F.F.S.B. sur proposition conjointe des C.R. concernés, par secteur géographique afin d'éviter si possible de longs déplacements. Cependant, lors de cette phase, deux équipes du même C.R. 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.

b) Déroulement de la 2^{ème} Phase :

Les 8 A.S.B. gagnantes de la 1^{ère} phase participent à la 2^{ème} phase en deux groupes de 4 équipes dont la composition est fixée à l'avance par la F.F.S.B. ainsi que le lieu de déroulement. Ces rencontres ont lieu le samedi après-midi et le dimanche matin et désignent un vainqueur par groupe.

Championnat de France

Les deux A.S.B.-E.S.B. qualifiées en 2^{ème} phase participent à la Finale du Championnat de France des A.S. qui se déroule sur une demi-journée le matin du jour de la finale du Championnat de France VETERANS.

QUE SE PASSE-T-IL AVEC LES MUTANTS ?

1) Les joueurs qui quittent leur A.S. en cours de Championnat ne sont pas autorisés à le poursuivre avec leur ancienne A.S.

2) Les mutants qui arrivent dans une nouvelle A.S. peuvent participer au Championnat à condition de ne pas avoir joué dans leur précédente A.S. et de ne pas avoir changé de Division d'une A.S. à l'autre.

c) Epreuves de tir :

Désignation des adversaires par tirage au sort (un joueur de 4^{ème} Division peut jouer contre un de 3^{ème} Division ou Cadet). Obligation de participation d'un joueur de 4^{ème} Division.

Chaque épreuve oppose deux joueurs. Chaque joueur dispose de 10 boules.

Le joueur qui doit jouer en premier est désigné par tirage au sort.

Les joueurs opposés tirent sur le même jeu et alternativement deux boules.

Epreuve de tir : dorénavant on tire deux boules sur chaque cible, puis on passe à la suivante.

Le but de la cible N° 5 est tiré deux fois (touché ou manqué).

Dans l'épreuve de tir, le point est marqué lorsque l'objet (boule ou but) régulièrement touché sort de sa marque.

Chaque boule touchée vaut 1 point et le but 2 points.

Le tireur qui totalise le plus grand nombre de points marque 1 point pour son équipe. En cas d'égalité, chaque équipe marque 0,5 pt.

Position des cibles : A 0,50 m. devant les cibles, il est tracé un arc de cercle.

⇒ **Cible N° 1** : une boule est placée à 0,50 m. de la ligne de pied de jeu et à 0,50 m. de la ligne latérale gauche (sens du jeu),

⇒ **Cible N° 2** : une boule est placée à 0,50 m. de la ligne de pied de jeu et à 0,50 m. de la ligne latérale droite (sens du jeu),

⇒ **Cible N° 3** : une boule est placée à 0,50 m. de la ligne de fond de jeu et à 0,50 m. de la ligne latérale gauche (sens du jeu),

⇒ **Cible N° 4** : une boule est placée à 0,50 m. de la ligne de fond de jeu et à 0,50 m. de la ligne latérale droite (sens du jeu),

⇒ **Cible N° 5** : un but est placé au centre du rectangle de 5 mètres.

Article 4 - Epreuves

a) Les rencontres se déroulent en 3 Tours :

Premier et Troisième Tour :

- 1 quadrette ⇨ 3 points au vainqueur ou 1,5 pt à chaque équipe si match nul.
- 1 double ⇨ 2 points au vainqueur ou 1 pt à chaque équipe si match nul.
- 1 simple ⇨ 2 points au vainqueur ou 1 pt à chaque équipe si match nul.

Les épreuves en quadrette, double et simple sont limitées à 11 points ou 1h45 sans mène ajoutée.

Deuxième Tour :

- 3 épreuves de point ⇨ 1 point au vainqueur de chaque épreuve ou 0,5 si match nul.
- 3 épreuves de tir ⇨ 1 point au vainqueur de chaque épreuve ou 0,5 si match nul.

Tireurs et pointeurs sont des joueurs différents.

En cas d'égalité, c'est le match nul et les points sont partagés (1,5 en quadrette, 1 en double et simple, 0,5 en tir et point).

b) Epreuves de point :

Désignation des adversaires par tirage au sort (un joueur de 4^{ème} Division peut jouer contre un de 3^{ème} Division ou Cadet). Obligation de participation d'un joueur de 4^{ème} Division.

Chaque épreuve oppose deux joueurs. Chaque joueur dispose de 10 boules.

Le joueur qui doit jouer en premier est désigné par tirage au sort.

Les joueurs opposés pointent sur le même jeu et alternativement deux boules.

Epreuves de point : dorénavant on pointe deux boules sur chaque cible, puis on passe à la suivante.

La boule pointée 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.

Le joueur qui a réussi le plus grand nombre de boules placées marque 1 point pour son équipe. En cas d'égalité, chaque équipe marque 0,5 pt.

Position des cibles :

Les 5 cibles sont matérialisées par un cercle de 1,40 m. de diamètre tracé sur le sol.

Les cercles cibles sont tracés à l'intérieur du rectangle de 5 mètres d'un jeu.

Au centre de chaque cible est placé un but :

⇨ **But de la cible N° 1** à 0,70 m. de la ligne de pied de jeu et à 0,70 m. de la ligne latérale gauche (sens du jeu).

⇨ **But de la cible N° 2** à 0,70 m. de la ligne de pied de jeu et à 0,70 m. de la ligne latérale droite (sens du jeu).

⇨ **But de la cible N° 3** à 0,70 m. devant la ligne de fond de jeu et à 0,70 m. de la ligne latérale gauche,

⇨ **But de la cible N° 4** à 0,70 m. de la ligne de fond de jeu et à 0,70 m. de la ligne latérale droite,

⇨ **But de la cible N° 5** au centre du rectangle des 5 mètres.

Article 2 - Composition des équipes

La composition ou le mode de désignation de la ou des équipes est du ressort exclusif de l'ASB-ESB.

Pour chaque équipe engagée, l'ASB-ESB doit désigner un responsable qui sera en rapport avec le Responsable Départemental et les autres responsables des ASB-ESB que son équipe est appelée à rencontrer. Il doit être nommément désigné sur la lettre d'engagement au Championnat ; son adresse et son numéro de téléphone sont obligatoires.

Article 3 - Rencontre sur le terrain

Pour chaque rencontre, l'équipe doit être constituée d'au moins 7 joueurs dont 3 au moins possédant une licence 4^{ème} Division.

Avant la rencontre, le responsable de l'équipe qui reçoit établit la feuille de match avec le responsable de l'équipe visiteuse. Ils se présentent les licences et notent en dernière page de la feuille de match les noms et prénoms des joueurs de 4^{ème} Division. Ils portent en face de chaque épreuve, les noms et numéros de licences des joueurs participants.

Au moins 3 joueurs possédant une licence 4^{ème} Division doivent participer aux épreuves du 1^{er} et 3^{ème} Tour de la rencontre et au moins un tireur et un pointeur aux épreuves du 2^{ème} Tour et, éventuellement aux épreuves supplémentaires.

Chaque responsable désigne, parmi les joueurs, un capitaine d'équipe responsable technique pendant le match.

La composition de l'équipe peut changer entre le 1^{er} et le 2^{ème} Tour.

Le nom du 5^{ème} joueur en quadrette, du 3^{ème} en double ne doit pas figurer obligatoirement sur la liste de l'équipe avant le début de la partie, car suivant les circonstances, on peut faire entrer un tireur ou un pointeur. Il faut seulement veiller à ce que, sur le terrain, soient toujours présents au moins 3 joueurs possédant une licence 4^{ème} Division.

Au cours des épreuves en quadrette et en double, un joueur peut être incorporé en cours de partie. Ce changement ne peut intervenir qu'entre deux mènes et le joueur incorporé ne peut avoir participé à ce tour de la rencontre. La participation de 3 joueurs minimum de 4^{ème} Division doit être respectée, même après le remplacement.

Exemple : Si 3 joueurs seulement de 4^{ème} Division participent aux épreuves en quadrette, double et simple, le remplacement d'un joueur de 4^{ème} Division ne pourra se faire que par un autre de 4^{ème} Division.

La feuille de match est complétée au moment de l'entrée en jeu.

CHAMPIONNAT DES A.S.

REGLEMENT

Article 1 - Règles générales

- a) Chaque C.B.D. organise, chaque année, son Championnat des A.S. 3^{ème} et 4^{ème} Divisions.
- b) Toutes les rencontres sont organisées, dans la mesure du possible, en matches aller-retour suivant le calendrier établi par le C.B.D.
- c) Cette compétition est ouverte à toutes les ASB-ESB qui peuvent présenter une équipe d'un minimum de 7 joueurs de 3^{ème} et 4^{ème} Divisions et Cadets surclassés dont 3 joueurs possédant une licence de 4^{ème} Division.
- d) Les ASB-ESB possédant un nombre suffisant de joueurs peuvent engager plusieurs équipes. Dans ce cas elles doivent, en même temps que l'engagement, remettre la liste des joueurs de chacune des équipes. Cette liste doit comprendre un minimum de 7 joueurs. Les joueurs ASB-ESB, non inscrits sur une liste peuvent, en cours de saison, être rajoutés sur la liste d'une équipe. L'information doit être portée à la connaissance du C.B.D. avant la rencontre.
- e) Les joueurs inscrits sur une liste ne peuvent, en aucun cas, participer avec une autre équipe.
- f) Un joueur peut à la fois jouer le Championnat 3^{ème} et 4^{ème} Divisions et intégrer une équipe des clubs sportifs Elite – 1 – 2 – 3 – 4 - Féminines.
Entre le jeudi et le dimanche inclus, un joueur ne peut pas faire deux matches dans des championnats différents, y compris en 3^{ème} et 4^{ème} Divisions.
- g) On peut jouer soit en A.S.B., soit en E.S.B. Il existe même la possibilité de constituer des équipes en A.S.B. et d'en engager une dans le cadre de l'E.S.B. pour ne laisser personne sur la touche.