

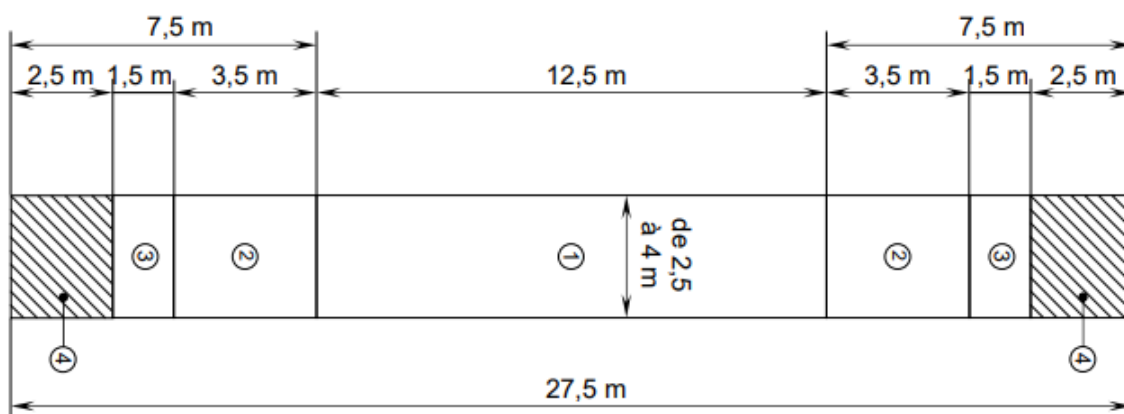
Règlement du CHAMPIONNAT DES A.S. Loisirs de la Haute-Garonne (Septembre 2023)

ARTICLE 1

RÈGLES D'ORGANISATION -

Un championnat de la Haute-Garonne des Associations Sportives Loisirs est organisé. Il est ouvert à toutes les AS de la Haute-Garonne. Il a pour but de faire participer le maximum de joueurs des clubs notamment les néophytes, les féminines dans une organisation plus simple et plus accessible que le championnat des AS régenté par le règlement national de la FFSB.

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 AS inscrites doivent présenter au départ un minimum de 5 joueuses ou joueurs possédant une licence de 4ème division U15 2eme année ou Loisirs. 1 joueur M3 ou F3 est autorisé. Le cadre utilisé est celui des féminines ou des vétérans. Voir Dessin ci-dessous



Parties du cadre - 1 : rectangle central 2 : rectangle de validité du lancement du but 3 : rectangle ajouté 4 : zone de fondou de perte 2 + 3 : aire de jeu 2 + 3 + 4 : rectangle des 7,5 m ou zone d'élan

Les inscriptions initiales pour ce championnat se font uniquement sous le nom de l'ASB, en précisant obligatoirement le numéro de l'équipe s'il y a plusieurs équipes inscrites. - 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 5 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. Cependant, 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. Les



joueurs désignés ou ayant participé avec cette équipe, peuvent participer dans une autre équipe aux autres épreuves des championnats des AS Départementales. Par contre l'inverse n'est pas admis. La composition et le mode de désignation de la ou des équipes sont du ressort exclusif de l'AS qui doit désigner le responsable de chaque équipe ainsi que son adresse, e-mail et numéro de téléphone afin qu'il puisse être en rapport avec les responsables du CBD et des AS 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 triple : 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.

DEUXIEME TOUR : - 4 épreuves de point : 2 points au vainqueur ou 1 point à chacun si match nul, - 1 épreuve de tir : 2 points au vainqueur ou 1 point à chacun si match nul.

TROISIEME TOUR : 1 triple : 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.

Chaque rencontre se déroule donc sur 30 points au total. En cas de forfait, l'équipe gagnante par forfait marque un résultat de 30 à 0. La feuille de match attestant le résultat est signée par le responsable (ou manager) de chaque équipe, après avoir signifié les réserves éventuelles. Au-delà aucune contestation n'est recevable.

ARTICLE 3

COMPOSITION DES ÉQUIPES LORS DES RENCONTRES

Avant la rencontre, le responsable (ou manager) de l'équipe qui reçoit (ou le délégué) établit la feuille de match, les licences sont vérifiées réciproquement (ou par l'arbitre), 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). La composition de l'équipe peut changer entre le premier tour et les autres

- Au cours des épreuves en quadrette, tripléte et double, le remplacement d'un ou plusieurs en cours de partie est libre, sous réserve que le ou les remplaçants n'aient pas participé au tour en cours. Au moins un joueur de la formation initiale doit être présent sur le terrain.

ARTICLE 4

RÈGLEMENT APPLICABLE LORS DES RENCONTRES 1er ET 3ème TOURS :

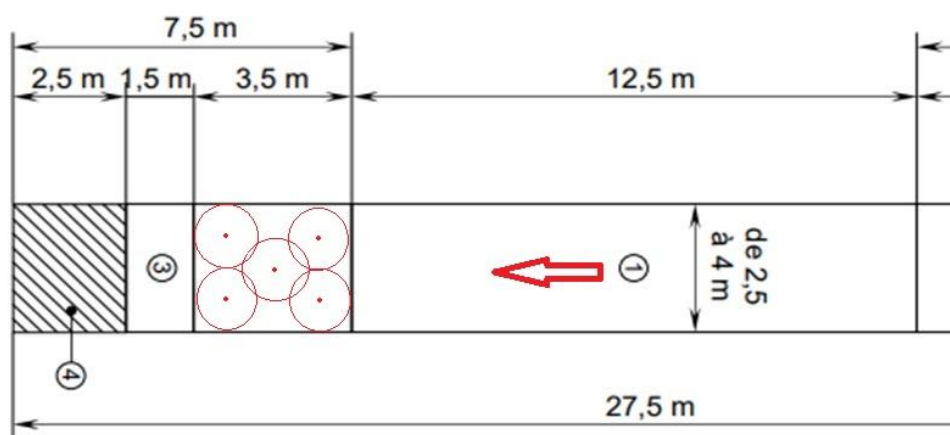
Les parties se déroulent en 13 points avec une durée maximum de 1h30 avec fin de mène en cours. Le match nul est admis. Les points de pénalisation en cas de retard sont appliqués dans les conditions habituelles du RS. Le temps mort est autorisé, il est demandé par le responsable.

2ème TOUR : Pour chaque épreuve de point et chaque épreuve de tir, la désignation des adversaires se fait par tirage au sort le gagnant choisit de débiter ou non. Chaque joueur joue 10 boules, en

alternance de 2 boules avec l'adversaire, tireurs et pointeurs sont des joueurs différents, 5 boules d'échauffement sont autorisées.

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 1ère ligne (côté cibles), au risque de voir cette boule annulée, e) 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 3,5 mètres par des cercles de 1.40 m. de diamètre. 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 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. 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, 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 : Chaque boule jugée « bonne » donne 1 point, un biberon donne 2 points. Sera



considérée 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.

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 3,5 mètres ; cibles 1, 2, 3, 4, une boule cible de 100 mm et cible 5 un but. Position des cibles - 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. Score : Le tir permet de marquer quand la boule cible ou le but, régulièrement frappé, se perd par rapport au bord extérieur du cercle. La boule ou le but, seulement déplacé dans la cible, est remis en place. But ou carreau (La boule du tireur doit rester à l'intérieur du cercle)rapporte 2 points.

ARTICLE 5 –

CHAMPIONNAT DÉPARTEMENTAL –

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 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

En cas d'égalité lors des phases finales

Après 5 min. d'échauffement : .

- A- 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 5 joueurs DIFFÉRENTS de chaque équipe, les biberons n'étant pas pris en compte.
- B- B- Sur une boule cible tracée et placée au centre, 1 boules de TIR par 1joueur de chaque équipe, les carreaux n'étant pas pris en compte.
- C- NB. Un joueur peut participer au point et au tir. L'équipe qui joue en 1er 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 - Est déclarée vainqueur l'équipe qui a réussi le plus de boules sur les 6jouées. Cette épreuve est renouvelée en cas de nouvelle égalité avec des joueurs qui peuvent être différents de ceux ayant joué la série précédente.