

<p style="text-align:center">RESUME DES PRINCIPALES MODIFICATIONS DE LA REGLEMENTATION SPORTIVE AU 16/09/2008</p>
--

1. LE TRADITIONNEL :

- De nombreuses modifications concernent la Division Nationale et l'organisation des phases finales de différents championnats.

Leur connaissance n'est pas indispensable à l'arbitrage « au quotidien » des collègues « Régionaux » et « Départementaux »

Comme pour la saison précédente, dès la parution de la RS 2008, je vous communiquerai toutes les modifications.

- Classifications particulières :

Un joueur ayant 60 ans ou plus, dans l'année CIVILE (du 1^{er} janvier au 31 décembre), bénéficie de l'appellation "VÉTÉRAN" pour la saison sportive débutant au cours de cette année civile, (exemple : un joueur né pendant l'année 1948, sera considéré Vétéran pour la saison 2008/2009). Ils continuent d'évoluer, à tous les niveaux, en fonction de leur classement acquis dans les compétitions de l'année sportive précédente. Il en est de même pour le label « Seniors 18/23 »

- 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 division Nationale avant l'interruption, il se verra appliquer la réglementation de l'Article 5-1 (inchangé par rapport à l'édition 2007) ; par contre s'il était en 3^{ème} division, il recevra une licence 4^{ème} division.

- Il n'est plus assujetti à mutation

- AS 3 et 4 :

❖ 2^{ème} TOUR :

Tireurs et pointeurs sont des joueurs différents, 5 boules d'échauffement leur seront accordées sur le jeu correspondant à l'épreuve.

- Super 16 :

Les épreuves du SUPER 16 pourront intégrer de nouvelles règles (non prévues par le RTI), **à titre expérimental** durant la saison 2008-2009.

- Le championnat de France 18-23 est supprimé

2. LES CLUBS SPORTIFS :

- Annexe 5 art. 2-3

Les joueurs et les équipes II

Championnats Seniors : Toute ASB/ESB ayant au moins deux équipes engagées en championnat des clubs ne pourront utiliser de joueurs de l'équipe 1 dans une division

inférieure dès que le (ou les) joueur(s) aura (ont) participé à **4 rencontres** de l'équipe 1. Il en est de même pour les cadets placés sur la liste de Haut Niveau jeunes et seniors (mise à jour en septembre)

- en National 3, les équipes classées aux 5 et 6èmes places redescendront en National 4 soit 8 descentes, donc 8 montées
- épreuve d'appui : dès qu'une épreuve d'appui s'avère nécessaire pour déterminer l'équipe vainqueur, la même épreuve qu'en Coupe d'Europe sera appliquée dans tous les cas, ci-joint la réglementation :

a) 2 cibles (modèle du combiné) sont tracées au centre du rectangle des 5m sur 2 terrains différents. 1 but blanc est placé en leur centre. Chaque équipe désigne 6 joueurs : 3 effectueront chacun 1 tir au but : 1pt par tir réussi (règle du combiné). 3 pointeront chacun 1 boule : 1pt par boule dans la cible (biberon non pris en compte). L'ordre de passage et l'alternance Tir/Point ou Point/Tir sont tirés au sort. L'équipe qui totalise le plus grand nombre de points est déclarée vainqueur.

Important : chaque équipe pointe 1 boule et tire 1 boule (ou tire et pointe) alternativement et non 3 boules consécutivement.

b) si l'égalité subsiste, l'épreuve recommence dans les mêmes conditions (ordre de passage et alternance) et s'interrompt dès qu'il y a disparition de la parité.

- les finales de National 4 se joueront le vendredi à 16H00 sur le site commun des finales.
- tir en course : les terrains utilisés ne devront pas être distants de plus de 3 jeux (boulodromes de 8 jeux ou +).
- sur la fiche de compétition une case « droitier » « gaucher » sera à cocher par le manager lors de la désignation de ses coureurs.

3. LES JEUNES :

• 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 1er janvier de la saison sportive en cours.

Exemple : Pour la saison 2008-2009 : - la référence est le 1er 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 1er 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 1er janvier de la saison sportive en cours.

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

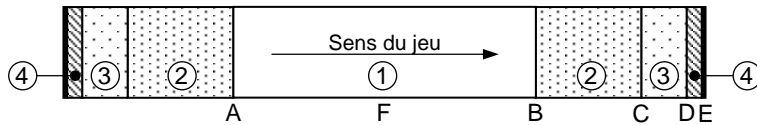
7. F moins de 18 : Sont classés en catégorie F – de 18 les filles ayant atteint l'âge de 15 ans et pas encore celui de 18 le 1er janvier de la saison sportive en cours.

Le surclassement n'existe que pour les – 18 et F-18. Les autres jeunes jouent dans leur catégorie.

A condition d'être surclassés, les – 18 et F – 18 peuvent évoluer avec les Seniors :

- Dans le championnat des clubs sportifs,
- Dans le championnat des AS 3^{ème} et 4^{ème} division (sauf pour les athlètes classés Haut Niveau),
- Dans les concours nationaux,
- Dans les compétitions non officielles (concours PROPA, PROMO, loisirs).

• 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

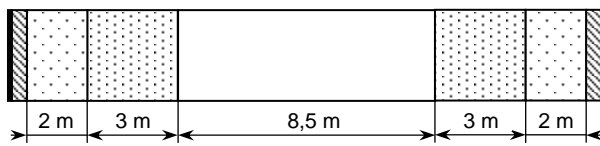
Parties du cadre

- 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

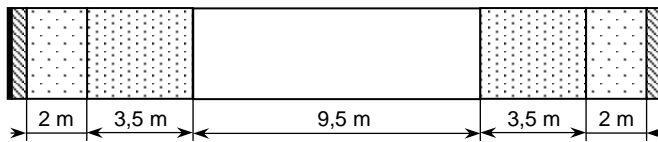
Conseil : Placer des plateaux en bout de terrain pour délimiter le cadre et pour arrêter les boules.

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

➤ Moins de 9 :

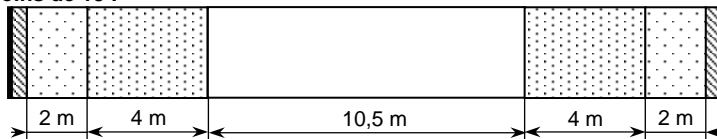


➤ Moins de 11 :

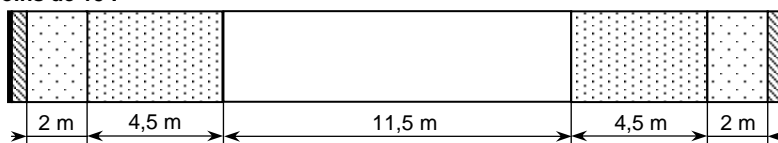


Nota : Pour les catégories - de 9 et - de 11, les dimensions sont indicatives et peuvent être adaptées selon les circonstances.

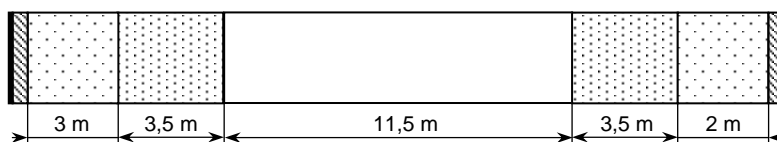
➤ Moins de 13 :



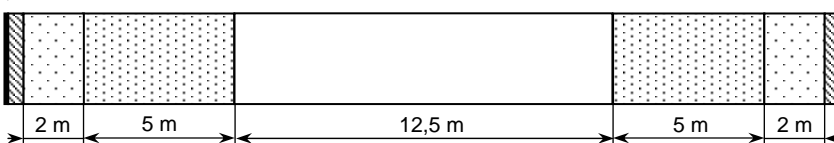
➤ Moins de 15 :



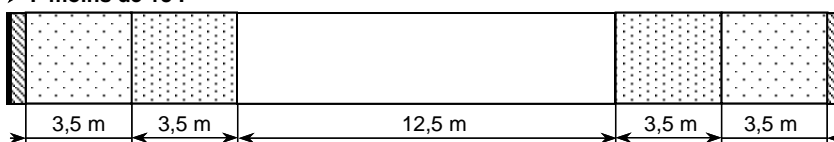
➤ F moins de 15 :



➤ Moins de 18 :



➤ F moins de 18 :



- LES EPREUVES

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.

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. Elle est de 1h pour les – 11 et – 13, 1h30 pour les – 15 et – 18.

En double, l'équipe peut être composée de 3 joueurs (excepté au championnat de France). 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 - de 13, la boule pointée réussie est remplacée par un boule blanche de ϕ 100 mm.

4. Tir de précision

	Moins de 13	Moins de 15		Moins de 18	
		Filles	Garçons	Filles	Garçons
Diamètre boule obstacle	85 mm	85 mm	85 mm	95 mm	95 mm
Progression des cibles 1 à 10 (Réf. RTI)	Féminines et Under 14	Féminines et Under 14	Féminines et Under 14	Féminines et Under 14	Seniors et Under 23
Alvéole cible 11	N° 3	N° 3	N° 4	N° 3	N° 5
l'obstacle touché régulièrement, seul ou avec la cible, rapporte 1 point.	OUI	NON	NON	NON	NON

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 marquée(s) deux points est(sont) retirée(s) du jeu.

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

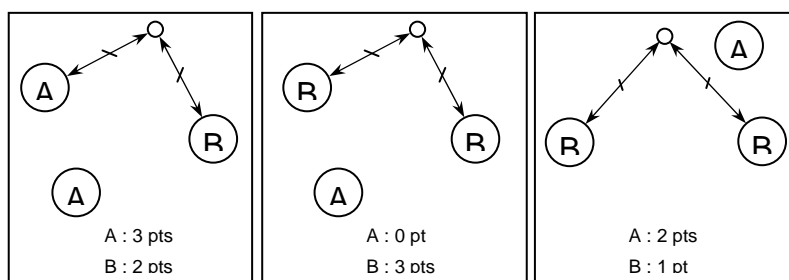
S'il y a équidistance c'est-à-dire si les deux boules les plus proches du but appartiennent à deux équipes différentes et sont à égale distance de celui-ci, elles marquent chacune 1 point.

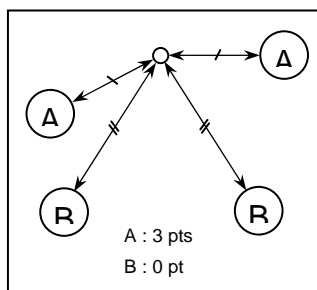
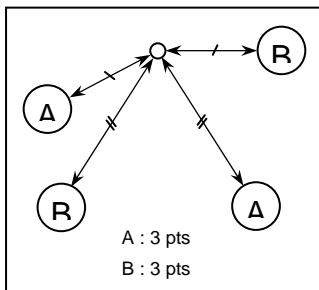
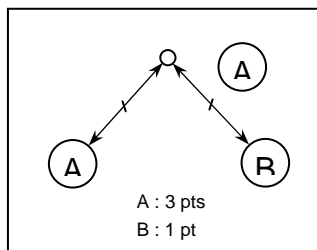
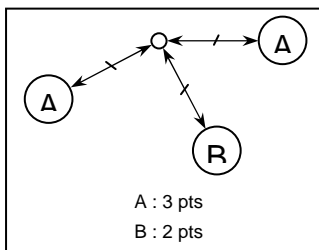
Une équipe peut marquer au maximum trois points par mène.

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

Le tapis est placé comme défini au RTI

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

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. Prédubu

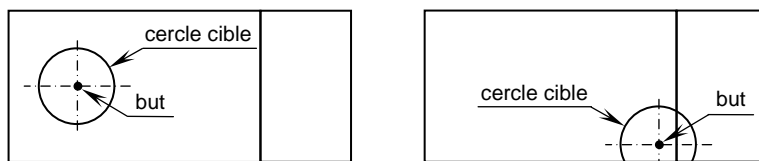
Déroulement du jeu

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 2ème 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 Prèdubu : 4 points par tranche de 5 minutes entamée. Par exemple, s'il reste 12 min, $3 \times 4 = 12$ points.

La victoire est attribuée par les scores ainsi définis.

• LES MANIFESTATIONS OFFICIELLES :

1. Le traditionnel

Il ne concerne que le simple et le double et se joue en tournoi ou demi tournoi.

TOURNOI : 4 matchs au minimum :

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

DEMI-TOURNOI : Il **permet** aux jeunes d'effectuer 3 matchs de boules :

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

Compte des points

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

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

2. La journée multi-épreuves

Proposer des épreuves qualificatives à un championnat de France mais aussi d'autres épreuves ou activités, selon le thème du rassemblement.

Prise en compte des performances

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 et traditionnel) :

Une victoire rapporte 3 points.

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.

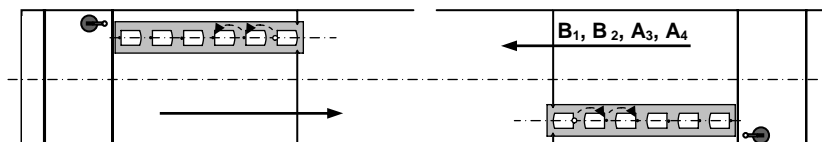
Chaque équipe présente 4 tireurs numérotés de 1 à 4. Un tirage au sort désigne l'équipe qui joue en premier.

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, 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 et de commissaires .

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 1er relais et du 2ème tir progressif, les équipes inversent les terrains.

Equipes

Chaque équipe comporte :

- **Un manager** titulaire, au minimum, du Brevet Fédéral 1er 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)

4. LES FEMININES :

- Un Championnat Double F4 doit voir le jour dès la saison sportive 2008-2009 (Qualification par Fédéraux)
- Pas d'autres modifications de la RS concernant cette catégorie.