CHAMPIONNAT DE BOULES EN BOIS

Organisation générale – Règlement

Règlement lu et approuvé par le conseil d'administration le jeudi 6 février 2025

1- Le championnat

- Il est organisé par l'association « BOULES EN BOIS TALMONDAISE ».
- Il se déroule de Mars à Juin, des coupes et lots récompenseront les participants.
- Le trophée « BOULES EN BOIS » sera acquis définitivement par l'équipe qui gagnera deux années consécutives.

2 – Le roué (ou rouan)

- C'est le lieu où se jouent les rencontres, il devra être délimité par des bordures (parpaings, planches, …), appelées « BANDES » pour les côtés et « BOUTS » pour les extrémités.
- Il devra y avoir à un mètre de chaque « BOUT » une ficelle pas trop épaisse qui détermine la limite de l'espace jeu.
- Il devra également y avoir des marques sur chaque « BANDE », au milieu et à deux mètres des « BOUTS ».

3 – La poule

- Elle est constituée par tirage au sort **et aucun changement ne sera possible après le tirage.**

4 – L'équipe

- Elle est composée de **deux ou trois joueurs. Le 3e joueur pourra être inscrit en cours de championnat.**
- **Un joueur ne peut pas être inscrit dans une autre équipe.**
- **La composition de l'équipe peut changer au cours d'une rencontre, mais seulement entre les parties. (sauf cas de force majeure, blessure, malaise, appel urgent, …).**

5 – L'inscription

- **L'inscription** devra obligatoirement stipuler les noms et prénoms de tous les joueurs, ainsi que le lieu du roué des rencontres à domicile. Un même roué pourra être utilisé par plusieurs équipes.

6 – La rencontre

- **La rencontre** s'effectue en **deux parties gagnantes de 13 points chacune**. En cas d'égalité sur les deux premières parties une troisième sera alors jouée.
- Deux rencontres auront lieu entre chaque équipe d'une même poule, une à domicile et l'autre à l'extérieur.
- Les équipes engagées doivent accepter les déplacements nécessaires aux rencontres à l'extérieur.
- **Chaque équipe doit organiser et programmer ses rencontres à domicile**.
- En cas d'impossibilité de terminer la rencontre (pluie, lumière, …) les deux équipes décideront d'un commun accord parmi les trois possibilités suivantes :
    a. Annuler toutes les parties et reprendre la rencontre.
    b. Annuler la partie en cours et reprendre cette partie
    c. Reprendre la partie en cours (c'est ce point qui sera appliqué si les deux équipes ne se mettent pas d'accord).
- **Toutes les rencontres devront être terminées à la date fixée par le comité organisateur,** sauf dérogation exceptionnelle de celui-ci**.**

7 – Le forfait

- L'équipe qui ne se présentera pas avec au moins deux joueurs lors d'une rencontre programmée sera déclarée «forfait » pour la rencontre.
- L'équipe qui reçoit et qui n'aura pas essayé de programmer une rencontre ou qui, à cause d'intempérie n'aura pas pu jouer avant la date limite sera déclarée «forfait » pour la rencontre.
- L'équipe qui se déplace et qui, malgré la demande de l'équipe qui devait la recevoir, n'aura pas réussi à trouver une date pour la rencontre sera déclarée «forfait » pour la rencontre.
- L'équipe qui n'aura pas jouée au moins une fois contre chaque adversaire de sa poule sera déclarée «forfait » pour tout le championnat.

8 **– L'arbitre**

- Si les équipes le souhaitent, **un arbitre** pourra être désigné avant chaque rencontre, d'un commun accord avec les joueurs.
- **Pour les finales**, un arbitre sera désigné pour les demis et la finale.

9 – La partie

- **La partie se joue avec six boules par équipe, soit douze boules sur le terrain**
- **Lorsque la composition de l'équipe est de trois joueurs, chaque joueur ne pourra jouer que deux boules à chaque mène, pour les équipes de deux, se sera trois boules. (en cas d'erreur la boule jouée en trop sera éliminée et le jeu sera remis au plus près possible de l'état avant par l'arbitre).**

10 – Les boules

- **Les boules** seront fournies par l'équipe qui reçoit, le diamètre pourra aller de **12,5 à 15 centimètres**.
- Lors d'une rencontre, les boules seront **obligatoirement de même type** (les boules peintes sont autorisées) et de **diamètre identique**, elles ne devront pas être changées (sauf cas de force majeure, boule cassée par exemple).

11 – Le « petit »

- **Le « petit »** sera fourni par l'association et sera identique pour tous les rouets.

12 – Le classement

- 1-Nombre de matchs gagnés
- 2-Nombre de parties gagnées
- 3-Nombre de parties perdues
- 4-Nombre total des points
- 5-Résultats entre les deux équipes
- 6-Tirage au sort

13 – Les résultats

- La feuille de rencontre devra mentionner les noms et prénoms des joueurs qui ont effectivement joué, en précisant les parties jouées (1ère, 2e ou 3e).
- Elle doit être retournée dans la boite aux lettres du CCT, et envoyé en photo par SMS au N° de tél indiqué sur la feuille.
- En cas de litige, chaque équipe, en présence de l'arbitre, mettra ses observations, ensuite seul le comité d'organisation décidera du score final ou du report de la rencontre. Il en sera de même pour les forfaits en cas de désaccord.
- Cette mesure ne doit être qu'exceptionnelle, car **l'ESPRIT du CHAMPIONNAT se veut AMICAL.**

14 – Le Jeu

a. L'équipe qui se déplace choisi ses boules pour la rencontre et prend le «petit» pour la première partie, pour les suivantes, il revient toujours à l'équipe qui a gagné la partie précédente.

b. Le «petit» doit être lancé au-delà du milieu et avant la ficelle du fond, au bout de trois lancers infructueux, il revient à l'autre équipe qui prend l'avantage de jouer la première boule.

c. Si la première boule joué sort de l'espace jeu, la même équipe rejoue jusqu'à ce qu'une boule soit dans cet espace.

d. A chaque emplacement du «petit» dans l'espace jeu, une marque en V sera faite pour indiquer l'endroit où il est.

e. Si le «petit» quitte la moitié de l'espace jeu dans lequel il se trouve, soit sur les côtés, soit après la ficelle, soit avant la marque du milieu, il revient à l'endroit où il était marqué.

f. Si le «petit» ne peut pas être remis à sa place (emplacement pris par une boule) le coup est annulé.

g. Pour le tir, le lanceur ne doit pas dépasser la marque des deux mètres avant d'avoir lâché la boule, pour le point, le joueur ne doit pas dépasser la ficelle délimitant l'espace jeu (1 m du bout). En cas d'infraction à ces règles, l'arbitre, après avertissement pourra retirer la boule jouée.

h. Si après un lancer de boule, plus aucune boule ne reste dans l'espace jeu, c'est la dernière équipe qui rejoue jusqu'à ce qu'une boule soit revenu dans cet espace.

i. En cas de litige, il sera fait appel à l'arbitre qui devra « MINGER ». En cas d'égalité, c'est la dernière équipe qui à jouer qui rejoue, ensuite les équipes joueront chacune leur tour tant que l'égalité perdure. Si les équipes n'ont plus de boules, le coup est annulé.

j. Toute boule dépassant d'au moins la moitié la ligne du fond sera considérée comme sortie du jeu et devra être enlevée du roué.

15 – Les finales

Elles sont réparties selon le classement de chaque équipe à l'issue des phases de poules.

En cas d'impossibilité de jouer une finale, il est possible d'échanger avec une autre équipe (peu importe la poule), mais seulement avec une équipe classée juste au-dessus ou en-dessous. Exemple : une équipe qui termine 3ème ne peut accéder à la finale des 1er tout comme les finales des 5ème et 6ème, elle ne peut changer que pour la finale des 2ème ou 4ème . Ce sont les équipes qui se contactent et se mettent d'accord entre eux pour ces changements qui seront signalés au comité organisateur avant la date de fin des phases de poules.

- **Les finales** sont organisées en général en Mai et Juin, le Samedi, dans l'ordre suivant :

  finale des 6e de chaque poule. (Si assez d'équipes pour faire cette finale)
  finale des 5e de chaque poule.
  finale des 4e de chaque poule.
  finale des 3e de chaque poule.
  finale des 2e de chaque poule.
  finale des 1er de chaque poule.

- Elles se feront, dans la mesure du possible, par tirage aux sorts des équipes dans deux poules. **Les parties des poules se feront en 11 points**. Les équipes de la même poule se rencontreront toutes au moins une fois, dans un ordre préétabli et sur le 1er roué disponible. **Dans le cas d'une poule de 6 équipes**, les équipes désignées **A et B** ne se rencontrent pas tout comme les équipes désignées **C et D** ainsi que les équipes désignées **E et F**.

- Le classement dans la poule se fera au **nombre de parties gagnées, puis si égalité au nombre de points marqués, au nombre de points encaissés et enfin aux résultats entre les 2 équipes si elles se sont rencontrés.**

S'il y a toujours égalité :

Un tirage au sort sera fait pour désigner l'équipe 1 et 2, et un aller-retour sera fait avec l'équipe 1 qui lancera le petit et jouera en premier lors de l'aller et l'équipe 2 qui lancera le petit et jouera en premier lors du retour. S'il y a toujours égalité, un arbitre mettra le petit à mi-distance entre le milieu du roué et la ficelle et un tirage au sort sera fait pour désigner l'équipe qui lancera le petit et jouera le premier.

- Les premiers de chaque poule rencontreront les deuxièmes de l'autre poule en demi-finale, puis les gagnants joueront la finale. **Les demi-finales se joueront en 13 points sur les roués A et C et la finale (en 13 points) sur le roué B.** (L'attribution des roués pourra être modifié en cas de forte chaleur avec l'accord du comité organisateur et des équipes).

- **Le règlement du jeu sera le même que celui du championnat**.

- Au cas où le nombre d'équipes participantes aux finales serait faible, les organisateurs se réservent le droit de modifier l'organisation de ces finales.

- **En cas de mauvais temps**, toute partie arrêtée sera reprise si le temps le permet avec le score au moment de l'arrêt. En cas d'arrêt pendant une mène, celle-ci pourra être annulée.

- **Tous les concurrents doivent être présents à l'heure de la convocation**, même par mauvais temps, afin de décider à la majorité s'il convient de jouer. S'il est décidé d'un report il se fera en priorité le lendemain, donc le Dimanche. **Dans ce cas, les parties reprendront avec le score arrêté la veille.**

16 – Le public

- **Le public** et les adversaires ne doivent en aucun cas nuire au bon déroulement de la rencontre. L'arbitre interviendra en cas de besoin.

17 – Le Comité organisateur

- **Le Comité organisateur** est composé des personnes que le bureau de l'association aura désignées.

- Il est le seul juge pour tous les litiges non résolus par les joueurs et ses décisions seront sans recours possible.