



# REGLEMENT GENERAL DU CHAMPIONNAT DES CLUBS OPEN ET FEMININ



- 
- entre 3 ou plusieurs équipes : application du critère 1 puis si nécessaire de 3 à 5 à **partir des seuls résultats des oppositions des équipes concernées**. Si le départage permet de classer une ou des équipes avec le critère 1, les autres équipes encore à égalité sont classées en application des critères 2 à 5.

3 - Point average général (différence des points Pour et Contre)

4 - Total des points « pour » le plus élevé

5 – Dans l'opposition entre elles, le nombre total de parties gagnées dans chaque phase de jeu puisque ce nombre est impair (6 TT + 3 D + 2 T = 11)

## 12.2 – Cas exceptionnels de phases de barrages et groupes de qualifications en Finale du CNC

Cet article est applicable :

- En cas de match nul lors de phases finales ou de barrages organisés par les comités départementaux ou régionaux ;
- En cas d'égalité de points lors des Finales CNC où les groupes ne seront plus considérés comme une phase championnat mais comme un « groupe de qualification » ;

Dans ces 2 cas sera appliqué, un tir de départage (voir ci-après) et en cas de nouvelle égalité la « mort subite ».

### Déroulement de l'épreuve de tir de départage

Cercle de tir de 1 m de diamètre (cercle de placement de la boule cible)

Cercle de lancer de 0,5 m de diamètre (cercle de lancer / position du tireur)

Une liste de 6 joueurs ayant terminé la phase en triplettes de la dernière feuille de match jouée est préétablie par les 2 capitaines avant le tir.

Le tir de la boule cible s'effectue uniquement à la distance de 8,50 m (du bord du cercle de lancer au centre du cercle de placement de la boule cible) sur 2 tours, c'est-à-dire que chacun des 6 tireurs aura 2 boules à tirer.

A chacun des 2 tours le tir s'effectue sur une seule boule placée au centre du cercle de tir en opposant 1 à 1, en alterné, les joueurs dans l'ordre de la liste.

Les joueurs des 2 équipes sont placés sur le côté 2 mètres à l'arrière du tireur. Les boules de tir ne sont ramassées qu'à l'issue du 1<sup>er</sup> tour et du passage des 12 joueurs.

La désignation de l'équipe qui débute le tir se fait par tirage au sort.

Les points sont comptabilisés par la table de marque par annonce de l'arbitre principal placé au cercle de placement de la boule cible et après validation du tir par le second arbitre placé au cercle de lancer (jugement des pieds)

Validité du tir : Pour qu'un tir soit valable il faut que l'impact de la boule de tir se situe à l'intérieur du cercle où se trouve la boule cible. Il est nul même s'il ne fait que toucher partiellement la limite de ce cercle.

Au moment du tir, le joueur doit avoir les deux pieds au sol à l'intérieur du cercle de lancement. Il ne peut ni lever un pied ni sortir du cercle de lancement avant l'impact de la boule de tir.

### Décompte des points :

1 point pour la boule touchée restant dans le cercle de placement de la boule cible

3 points pour la boule touchée et sortie du cercle de placement de la boule cible

5 points pour le carreau restant dans le cercle de placement de la boule cible, la boule touchée devant sortir du cercle de placement de la boule cible.

Sont autorisées à arbitrer les épreuves de tir toutes personnes (officiels/éducateurs) agréés préalablement par le Jury de la compétition.



# REGLEMENT GENERAL DU CHAMPIONNAT DES CLUBS OPEN ET FEMININ



L'équipe ayant totalisé le plus grand nombre de points à la fin des 2 tours remporte le match.

En cas d'égalité après les 2 tours on procédera à l'épreuve de tir appelée « mort subite » aux mêmes conditions que dans les 2 tours mais sans décompte de points, le match est perdu par l'équipe qui aura, la première, simplement manqué la boule cible. Ceci à la condition évidente que chaque équipe ait tiré le même nombre de boules.

## 4ème PARTIE : LA DISCIPLINE

### ARTICLE 13 : LE JURY

Un jury doit impérativement être constitué et affiché avant le début de la compétition

**Il est impératif de réunir le Jury en cas de litiges signalés**

Composition du Jury :

Le Délégué Officiel (Président de Jury, à défaut l'Arbitre Principal).

L'Arbitre Principal de la compétition.

**Le capitaine de chaque équipe du groupe moins les concernés par l'affaire au moment de la réunion (ceux-ci ne peuvent être entendus que comme témoins)**

### ARTICLE 14 : CAS DE RETARDS DE JOUEURS OU D'EQUIPES

Retard d'un joueur :

Si le joueur qui arrive en retard était inscrit sur la feuille de match et qu'il n'avait pas déposé sa licence, il peut le faire au moment de son arrivée dans le délai réglementaire de 30 minutes à partir du début du match.

S'il était inscrit pour jouer le tête à tête, il peut y participer avec des points pénalités en application du règlement du jeu par l'arbitre.

Si le joueur était inscrit sur la feuille de match et sa licence déposée mais passé le délai de 30 minutes, il ne peut plus jouer le tête à tête s'il devait y participer. En revanche, il peut participer à la phase des doublettes et des triplètes.

Passé le délai de 30 minutes après le début du match et sans dépôt de sa licence, le joueur ne peut plus figurer sur la feuille de match.

Retard de plusieurs joueurs

La rencontre peut se dérouler avec la présence d'au moins 4 joueurs. Si après le délai réglementaire de 30 minutes le nombre de joueurs, ayant déposé leur licence, est inférieur à 4, l'équipe est considérée comme forfait. Si les 2 équipes sont incomplètes, la formation des doublettes et triplètes doit être obligatoirement respectée.

Retard de toute l'équipe

Le délai de plus de 30 minutes s'applique à toute l'équipe qui perd le match, car les licences n'ont pas été déposées et la feuille de match n'a pas été remplie. L'équipe est considérée comme forfait avec applications des sanctions pécuniaires afférentes.

L'équipe en question peut jouer le match suivant de la même journée s'il y a plusieurs matchs dans cette journée

Le dépôt de licence suite à un retard se comprend également au sens de l'application du point 11.1 du présent règlement.