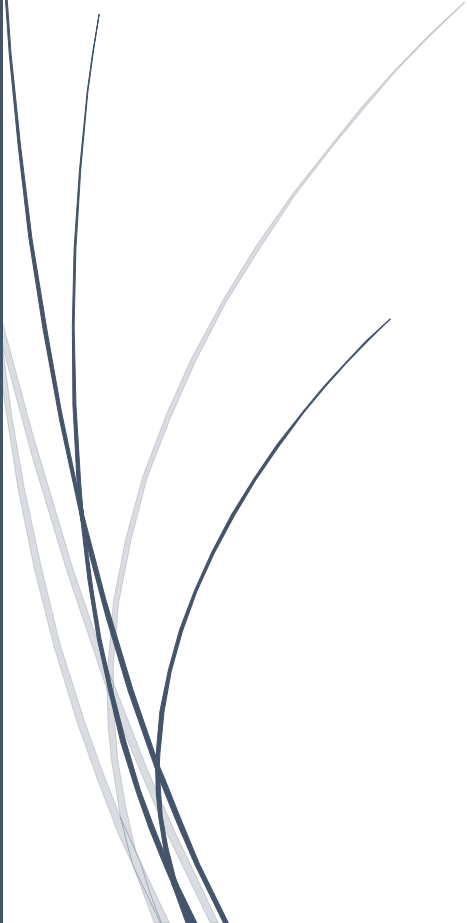


A dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the date.

01/07/2021

Les quilles de 6

Réglementation

Several thin, curved lines in dark blue and light grey originate from the bottom left corner and sweep upwards and to the right.

Comm FFBSQ

FEDERATION FRANCAISE DE BOWLING ET DE SPORT DE QUILLES

SOMMAIRE

CHAPITRE 1

1. HISTORIQUE
2. CARTEGEOGRAPHIQUE
3. TABLEAU RECAPITULATIF DES AUTORITES
4. DIMENSIONS DU PLANTIER
5. TERMES

CHAPITRE 2

1. GENERALITES DE JEU
 - Article 1 : Principe jeu
 - Article 2 : Déroulement du jeu
 - a. Règles concernant le boulon
 - b. Règles concernant les quilles
 - c. Règles concernant le tireur
 - Article 3 : rôle du capitaine
2. REGLES GENERALES
 - Article 4 : Les distances de tir
 - Article 5 : Remplacement d'un joueur
 - Article 6 : Délai d'attente
 - Article 7 : Tenue
 - Article 8 : Le matériel
 - d. Le boulon
 - e. Les quilles

CHAPITRE 3

- Article 10 : Les coupes de villes
 - a. Les engagements
 - b. Les catégories
 - c. Le déroulement de la compétition
 - d. Les abandons
 - e. La tenue
 - f. Les sanctions
 - g. Les feuilles d'engagements et les retards
 - h. Les joueurs isolés
 - i. Les féminines
- Article 11 : Le championnat de France individuel
 - a. Qualification
 - b. Les engagements
 - c. Déroulement de la compétition
 - d. Encas d'égalité
- Article 12 : L'inter comité
 - a. Les engagements
 - b. Déroulement de la compétition
 - c. Encas d'égalité
 - d. Qualification
- Article 13 : Le championnat de France par équipes
- Article 14 : La coupe de France et le boulon d'or
 - a. Le principe
 - b. Les engagements
 - c. Déroulement de la compétition
 - d. La tenue
 - e. Les retards
- Article 15 : Le Certificat médical

CHAPITRE 4

- Article 13 Le championnat départemental par équipes
- Article 14 : Le championnat départemental 64 individuel

CHAPITRE 1

1. HISTORIQUE

Origines : Jeu pratiqué depuis plusieurs siècles dans le Béarn, puisque Henri IV en jouait sur les contreforts du château de Pau. La première structure fut créée en 1932 en Gironde. En 1948, la Fédération française des quilles de 6 voit le jour. En 1957 la section quilles de 6 entre au sein de la FFBSQ qui devient plus tard fédération française de quille de bowling et sports de quilles.

Lieu de pratique : Comme de nombreux jeux de quilles, ce jeu s'est développé dans les cafés de nos villages. Actuellement, des clubs seront formés avec leurs aires de jeux et la pratique est forte en Béarn ainsi que dans les départements voisins : Gironde, Hautes –Pyrénées et Landes.

2. CARTE GEOGRAPHIQUE



3. TABLEAU RECAPITULATIF DES AUTORITES

Régions	Ligue	Président s de ligues	Présidents d u département	Président(e) du comité sportif départementa l	Présidente du comité sportif régiona l
Aquitain e	Aquitaine	André Dubourg	<u>Département 64</u> M ^r Fourcade	<u>Département 64</u> M ^e Rochette	M ^e Rochette
			<u>Département 40</u> M ^r Lamaison	<u>Département 40</u> M ^r Lapeyre	
			<u>Département 33</u> M ^r Moureau	<u>Département 33</u> M ^r Peyruse	
Midi Pyrénées	Midi Pyréné s	Alain Rojo	<u>Département 65</u> M ^e Faure	<u>Département 65</u> M ^r Moureaux	<u>Département 65</u>

4. DIMENSIONS DU PLANTIER

La pratique du jeu de quille de 6 se fait sur tout type de terrain.

5. TERMES

L'ESCABEIL :

Sur le plantier, il reste une petite quille et grande quille derrière. Le joueur doit faire tomber la plus grande sans toucher la petite.

TRESQUILLER :

Action d'un boulon tomber 3 quilles ou plus.

LA QUILLE ROUGE :

En cas d'égalité entre deux équipes ou deux joueurs, une quille rouge remplace une quille courte. Pour marquer le point il faut obligatoirement qu'elle soit la seule à rester debout.

CHAPITRE 2

1. GENERALITES DE JEU

Article1 : Principe jeu

Le joueur dispose de 3 boulons. Cinq quilles abattues régulièrement donnent droit à un jeu. Six quilles abattues en cours ou en fin de tir sont annulées et le jeu est nul.

Article 2 : Déroulement du jeu

a. Règles concernant le boulon

Tout boulon est considéré faux et retiré du plantier s'il tombe en dehors ou sur la ligne délimitant le cadre du plantier - Définir au début des compétitions si la ligne délimitant le cadre du plantier est fausse ou pas suivant qu'elle détermine les limites intérieures ou extérieures du plantier. - La tringle devant, suivant le cas, se situer devant ou sur la ligne avant du plantier

Tout boulon est considéré faux et retiré du plantier s'il tombe à cheval sur la ligne délimitant le cadre du plantier.

Les lignes délimitant le cadre du pas de tir ne doivent pas être mordues - Tout boulon est considéré faux et retiré du plantier si le joueur au moment du tir, dépasse la ligne délimitant le cadre et sa distance de tir. - Le capitaine d'une équipe ne pourra que faire remarquer à l'arbitre qu'un joueur enfreint ce point de règlement. - Seul l'arbitre peut annuler le jet du boulon. - Si l'arbitre juge le boulet nul, les quilles abattues par le boulon nul, seront remises en place.

Tout boulon est nul et à rejouer s'il touche un obstacle naturel ou passager placé sur le champ de tir avant son entrée en jeu.

Tout boulon se trouvant sur la ligne de faute après mouvement est faux.

Si un boulon faux après mouvement n'est pas enlevé du plantier par un équipier du tireur, le point est annulé : - si le boulon tiré touche l'une ou l'autre et fait le jeu, ou tomber des quilles. Tout boulon en mouvement dont une partie reste dans les limites du plantier, fait partie du jeu, donc ce boulon peut permettre de faire le jeu ou pas.

Nul n'a le droit de faire retirer du cadre tout boulon ne touchant pas ce dernier.

b. Règles concernant les quilles

Toute quille tombée par l'effet d'un boulon faux ou nul est à replacer sur son quillon. Les quilles déjà tombées sous l'effet des boulets antérieurs et restant en jeu dans le cadre du plantier, ainsi que les boulons déjà tirés et jugés bon, sont à remettre dans les positions initiales occupées avant le tir du boulon faux ou nul.

Toute quille se trouvant sur la ligne de faute après mouvement est faux.

Si une quille fausse après mouvement n'est pas enlevée du plantier par un équipier du tireur, le point est annulé : si cette quille non enlevée fait le jeu ou tomber des quilles.

Toute quille en mouvement dont une partie reste dans les limites du plantier, fait partie du jeu, donc cette quille peut permettre de faire le jeu ou pas.

Toute quille qui en cours de jeu touche le sol hors des limites du plantier, soit avec la tête, soit avec le pied et qui revient dans le plantier est fausse.

Si par l'effet d'un tir, une quille est projetée hors du cadre du plantier et reste quillée, elle doit être considérée comme abattue et acquise au joueur.

Toute quille tombée dès le lâcher du boulon, pour tout autre cause que celle d'un boulon faux ou nul est acquise au joueur, qu'elle le favorise ou non.

Toute quille instable qui tombe par la suite d'un retrait de quille ou de boulon, ne peut être considérée comme abattue.

Nul n'a le droit de faire retirer du cadre toute quille ne touchant pas ce dernier.

Si par l'effet d'un tir, une quille est déplacée dans le cadre hors de son quillon, elle doit être considérée comme non abattue. – Elle peut rester en place ou remise sur son quillon au gré du joueur.

c. Règles concernant le tireur

Le tireur ne peut sortir du pas de tir que lorsque le boulon lancé est arrivé sur le plantier. Dans le cas contraire, seul l'arbitre peut annuler l'action de ce boulon après en avoir fait la remarque au joueur.

Après le tir d'un boulon, lorsqu'une ou plusieurs quilles sont instables et tardent soit à tomber ou à se stabiliser, aucun joueur ne doit poser le pied sur le plantier ou retirer les quilles. Cette action est valable jusqu'à la fin du tir des 3 boulets.

En cours de jeu, le tireur ou un équipier peut remettre une quille en place si elle est jugée par le tireur ou l'équipier, mal positionnée.

Article 3 : rôle du capitaine

L'arbitre donne toute latitude aux capitaines des équipes en présences d'appliquer le présent règlement. Il interviendra en cas de litiges.

Seul le capitaine peut intervenir auprès de l'arbitre dans le cas d'une contestation de la feuille de match, encours de partie (addition inexacte, erreur de pointage) et avant la signature de celle-ci.

Tout joueur figurant sur la feuille de match peut consulter celle-ci à tout moment de la partie, mais ne peut porter réclamation auprès de l'arbitre. S'il constate une anomalie, il doit en faire part à son capitaine, qui lui peut intervenir dans le cadre du règlement.

2. REGLES GENERALES

Article 4 : Les distances de tir

Les distances de tir sont à respecter suivant les âges

Catégories	Hommes	Dames
Senior	11 m	9 m
Junior	10 m	8 m

Distances de tolérances (définies par des acceptations d'A.G.)

- 10 m pour senior homme ayant 65 ans dans l'année.
- 9 m pour senior homme ayant 75 ans dans l'année.
- 8 m pour dames ayant 60 ans dans l'année.

La distance de tolérance pour dérogation médicale sera étudiée au cas par cas par les commissions concernées et le bureau directeur F.F.B.S.Q.

Article 5 : Remplacement d'un joueur

Remplacement d'un joueur. Tout joueur pourra être remplacé pour cas de force majeure (maladie subite ou latente, accident, appel d'un joueur d'astreinte, cas grave dans la proche parenté etc.). Il pourra être remplacé indifféremment par un joueur évoluant dans une équipe inférieure quitte à celle-ci de finir à 3 pour une équipe de 4, soit par un joueur d'une équipe déjà éliminée, soit enfin par un licencié du club n'ayant pas encore joué.

Article 6 : Délai d'attente

Délai d'attente. L'heure des compétitions et la reprise annoncées par les organisateurs doivent être respectées. Le délai d'attente est de 15 minutes. Il part de la remise de la feuille de match à l'arbitre. L'équipe ou le joueur se présentant après ce délai, sera pénalisé du même nombre de points que de tirs auront été effectués par l'équipe adverse.

Article 7 : Tenue

Le port du maillot du club est obligatoire pour les compétitions.

Le short n'est plus toléré, le port du bermuda est toléré en couleur neutre.

L'écusson ou badge est toléré par mauvais temps.

Par beau temps, le maillot est obligatoire, aucun écusson ou badge ne peut le remplacer.

Article 8 : Le matériel

Les sociétés organisatrices sont tenues de ne se servir pour toutes les compétitions contrôlées par la section, que du même style de quilles et de boulons. Le terrain de jeu ainsi que le matériel doivent être conformes aux plans donnés pour être réglementaires.

d. Le boulon

Le boulet ou boulons est en hêtre, de 30cm de longueur et d'un diamètre de 10cm, 4,3cm pour la poignée. Poids situé entre 1,150 et 1,250 kg.

e. Les quilles

Les quilles sont en hêtre.

CHAPITRE 3

Article 10 : Les coupes de villes

a. Les engagements

Les engagements des coupes de villes sont de :

- **10 euro par équipe homme**
- 5 euro par équipe femme
- 2 euro par isolé

b. Les catégories

Il y a 4 catégories :

- ELITE

- 1^{ère} DIVISION
- 2^{ème} DIVISION
- **3^{ème} DIVISION**

Chaque catégorie est composée de 6 équipes sauf en 3^{ème} division ou le nombre sera variable suivant le nombre d'équipes présentés par les clubs.

c. Le déroulement de la compétition

Dans chaque catégorie 5 matchs à disputer pour chaque équipe contre toutes les équipes de chaque catégorie. Match en 8 points.

Les 2 premiers à l'issue des 5 matchs disputeront la finale en 10 tirs (match gagné =3points, match perdu=1 point, match nul=2 points)

En cas d'égalité de points à l'issue des 5 matchs, pour départager les équipes on tiendra compte de plusieurs critères :

1. Point goal-average sur les 5 matchs
2. Point goal-average particuliers entre les égalités
3. 1^{ère} passe et ainsi de suite de la première partie
4. Classement du groupe défini en début de saison d'après les résultats de la saison précédente

3^{ème} division

Pour 6 équipes, pas de tirage au sort, même système de matchs que la division précédente.

Pour 5 équipes présentes, un X remplacera l'équipe absente.

Pour 4 équipes, 3 matchs à disputer.

Au dessus de 6 équipes, un tableau des matchs est établi en début de saison.

2 équipes ne pourront se rencontrer 2 fois.

1 équipe X sera mise pour avoir un nombre pair d'équipes.

1 équipe ne pourra pas jouer 2 fois contre l'équipe X.

Elite - 1^{ère} division - 2^{ème} division

Une équipe absente sera remplacée par un X.

Pour la montée et descente des clubs dans les différentes catégories, il est décidé que 2 équipes d'un même club ne pourront jouer dans les catégories : Elite, 1^{ère} division, 2^{ème} division.

Finales

Sera déclarée vainqueur l'équipe ayant réalisé le plus grand nombre de jeux. En cas d'égalité, on procédera à des tirs de barrage jusqu'à désignation du vainqueur.

L'équipe ayant le meilleur classement jouera la première.

d. Les abandons

Abandon d'une équipe :

- point attribué pour une raison valable.
- 0 point pour raison non valable

Dans ces 2 cas précis, on comptabilise les points des matchs joués mais pas les jeux sur les 5 matchs.

Abandon d'un joueur :

- l'équipe concernée peut continuer à jouer 3 joueurs.

e. La tenue

Le port du maillot du club est obligatoire pour les compétitions.

Le short n'est plus toléré, le port du bermuda est toléré en couleur neutre.

L'écusson ou badge est toléré par mauvais temps.

Par beau temps, le maillot est obligatoire, aucun écusson ou badge ne peut le remplacer.

f. Les sanctions

Pour la première entorse au règlement, un avertissement sera donné à l'équipe et club concerné.

En cas de récidive d'une équipe du club averti celle-ci sera pénalisée d'un point pour la partie commencée.

g. Les feuilles d'engagements et les retards

1^{er} cas :

Lors de l'inscription d'une équipe complète, si un joueur se présente en retard dans la période des deux premières séries du matin : application de l'article 6 du règlement sportif.

2^{ème} cas :

Lors de l'inscription d'une équipe complète, si un joueur se présente après les deux séries du matin, le joueur ne pourra pas participer aux épreuves.

3^{ème} cas :

Lors de l'inscription et de l'enregistrement d'une équipe incomplète à trois joueurs, cette équipe peut jouer.

Aucun joueur supplémentaire, arrivant en retard ne sera accepté, passer l'enregistrement et l'envoi des épreuves.

h. Les joueurs isolés

Une entente entre les clubs de moins d'une équipe est possible pour former une équipe pour faire les coupes de villes.

Le joueur isolé peut intégrer une équipe de trois pour pouvoir faire la coupe de ville en entier et ses 2 premiers tirs compteront pour le championnat de France individuel.

i. Les féminines

Généralités

Les plantiers sont désignés en début de saison en même temps que les catégories masculines, suivant les possibilités des installations des organisateurs de chaque coupe de ville.

Début des compétitions à 14 heures30.

Les équipes mixtes sont autorisées à participer aux coupes de ville. Si cette équipe mixte gagne la coupe de ville, elle sera récompensée, comptabilisée en points pour son classement suivant la page 3/5 , mais l'attribution de coupe de ville gagnée ne sera pas pris en compte.

En coupe de ville, la formation d'une équipe mixte se détermine par un tirage au sort des joueuses sans coéquipières du même club. Ce tirage au sort doit se faire en présence des joueuses des différents clubs.

Feuille d'engagement -retard - joueuse manquante

Engagement : l'équipe engagée doit payer sa participation.

Une joueuse engagée seule devra payer la même valeur qu'une équipe et pourra participer comme une équipe au tir de classement et à poursuivre si qualifiée.

1^{er} cas :

Lors de l'inscription d'une équipe complète, si une joueuse se présente en retard dans la période des deux séries de classement, application de l'article 23 du règlement sportif.

2^{ème} cas :

Lors de l'inscription d'une équipe complète, si une joueuse se présente après les deux séries de classement, la joueuse ne pourra pas participer aux épreuves.

3^{ème} cas :

Lors de l'inscription d'une seule joueuse, celle-ci peut jouer en panaché avec une joueuse d'un autre club suivant les articles des généralités ci-dessus ou jouer seule.

4^{ème} cas :

Si la seconde joueuse d'un même club se présente en retard après l'enregistrement et l'envoi des épreuves, et n'étant pas inscrite elle ne pourra pas jouer.

Distance De Tir

Les seniors doivent jouer à une distance de 9 mètres.

Les seniors âgés de 60ans dans l'année, peuvent se positionner à une distance de 8 mètres.

Attribution Des Points

A chaque coupe de ville des points sont attribués aux équipes suivant leur classement du jour.

Vainqueur = 8 points

Finaliste = 6 points

1 / 2 Finale = 4 points

1 / 4 Finale = 2 points

Nota : La joueuse participant seule en panaché avec une autre joueuse d'un autre club, comptabilisera ses points à moitié et au prorata de son classement.

Exemple : perdu ^xA finale = 4 points : 2 — 2 points retenus

La joueuse participant seule peut jouer et se qualifier dans le cas ou son score le justifie.

Dans le cas où elle gagnerait la finale, la joueuse remporte 8 points pour le club et la coupe.

Les autres équipes participantes marquent 1 point.

En fin de saison des Coupes de ville le décompte des points déterminera les championnes de France, les secondes et les troisièmes

Déroulement des épreuves coupes de ville

Après l'inscription des équipes, un tirage au sort est effectué pour déterminer l'ordre des équipes devant se rencontrer.

Un tir de classement sur **14 tirs** (2 fois 7tirs) est effectué pour établir le classement du meilleur score au score le plus faible.

Les 8 premières équipes sont qualifiées par ordre décroissant du nombre de jeux réalisés

- Les quarts de finale sont établis comme suit :
 - 1^{er} équipe contre 8^{eme} équipe
 - 2^{eme} équipe contre 7^{eme} équipe
 - 3^{eme} équipe contre 6^{eme} équipe
 - 4^{eme} équipe contre 5^{eme} équipe

Les 1^{er}, 2^{eme}, 3^{emc}, 4^{eme} équipes jouent en premier et vont jouer une série de 10tirs.

Les équipes qui se trouvent ex aequo à la fin de la série doivent disputer des barrages.

- **Les 4 équipes gagnantes passent en ½ finale**

Les ½ finales sont établies comme suit, après relevé des meilleurs scores des gagnantes.

- 1^{er} équipe contre 4^{eme} équipe
- 2^{eme} équipe contre 3^{emc} équipe

Les 1^{er} et 2^{eme} équipes jouent en premier et vont jouer une série de 10 tirs.

Les équipes qui se trouvent ex aequo à la fin de la série doivent disputer des barrages.

- La Finale est établie comme suit, après relevé des scores des gagnantes des ½ finales.
 - L'équipe qualifiée ayant réussi le meilleur score jouera en premier, contre l'autre équipe qualifiée.

La finale se joue sur une série de 12 tirs

Les équipes qui se trouvent ex aequo à la fin de la série doivent disputer les barrages.

Article 11 : Le championnat de France individuel

a. Qualification

Pour être qualifié au championnat de France individuel il faut faire 4 coupe de villes, on additionne les 2 premières séries du matin de chaque compétition, se total permet ensuite de classer les joueurs dans les différentes catégories.

Chaque champion des différentes catégories, l'année suivante il monte de catégorie s'il est qualifié.

b. Les engagements

Les engagements du championnat de France individuel sont de 10 euro par joueur.

c. Déroulement de la compétition

La compétition se compose en 9 catégories :

- vétéran A
- vétéran B
- dame
- cadet(te)
- junior
- 2^{ème} division
- 1^{ère} division
- élite.

On effectue : 5 séries de 12 tirs soit un total de 60 tirs pour les catégories élite, 1^{ère} division, 2^{ème} division.

CATEGORIES	NOMBRE DE TIRS
Elite, 1 ^{ère} et 2 ^{ème} Divisions	5 séries de 12 tirs soit : 60 tirs
Dame	4 séries de 12 tirs soit : 48 tirs
Vétéran A et B	5 séries de 10 tirs soit : 50 tirs
Cadet(te) et Junior	4 séries de 10 tirs soit : 40 tirs

d. En cas d'égalité

En cas d'égalité des tirs de barrage sont effectués au meilleur des 5 ensuite si sont toujours à égalité c'est la quille rouge.

Article 12 : L'inter comité

a. Les engagements

Les engagements pour l'inter comité sont forfaitaires de 5euros par joueur multiplié par le nombre de joueurs de chaque comité soient :

CTS Pyrénées Atlantiques = 100 euros

CTS Hautes Pyrénées = 75 euros

CTS Gironde = 50 euros

CTS LANDES = 50 euros

b. Déroulement de la compétition

La compétition se déroule toute la journée, le matin tous les qualifiés font 3 séries de 10 tirs La composition de l'équipe de la feuille de match est établie avec les joueurs par ordre alphabétique des noms quelques soient les différents CTS.

L'équipe est composée de 4 à 5 participants suivant les joueurs présents, mais chaque joueur comptabilise ses jeux.

A la fin des 3 séries du matin, les résultats sont additionnés par joueur :

- **Pyrénées Atlantique** : Les 15 meilleurs scores sont pris en compte ,3 équipes de 5 joueurs sont formées dans l'ordre décroissant des points.
- **Hautes Pyrénées** : Les 10 meilleurs scores sont pris en compte ,2 équipes de 5 joueurs sont formées dans l'ordre décroissant des points
- **Gironde** : Les 5 meilleurs scores sont pris en compte ,1 équipe de 5 joueurs est formée dans l'ordre décroissant des points.
- **Landes** : Les 5 meilleurs scores sont pris en compte ,1 équipe de 5 joueurs est formée dans l'ordre décroissant des points.

Ensuite une fois formés chaque équipe des CTS, l'après-midi il effectue une série de 20 tirs pour déterminer le vainqueur de chaque catégorie.

c. En cas d'égalité

En cas d'égalité, le départage se fait sur les résultats de la première série du matin, regard des résultats sur le nombre de jeux réussis, si encore égalité regard sur le joueur qui a réalisé le sans faute le plus longtemps.

d. Qualification

La sélection des joueurs s'effectue de la manière suivante :

La sélection du joueur ou joueuse est basé sur les 4meilleurs scores de 4 coupes de villes.

- CTS Pyrénées atlantique = 20 invités
- CTS Hautes Pyrénées = 15 invités
- CTS Gironde = 10 invités
- CTS Landes = 10 invités

Article13 : Le championnat de France par équipes

Pour les catégories Elite, 1^{ère} division, 2^{ème} division, les points attribués lors de coupes de villes le seront de la manière suivante :

- Vainqueur : 8 points
- Finaliste : 6 points
- 3^{ème} : 4 points
- 4^{ème} : 3 points
- 5^{ème} : 2 points
- 6^{ème} : 1 point.

Pour la 3^{ème} division les points sont attribués de la manière suivante :

- Vainqueur : 1 point
- Finaliste : 3 points
- 3^{ème} : 5 points
- 4^{ème} : 6 points
- 5^{ème} : 7 points
- 6^{ème} : 8 point
- 7^{ème} : 9 points
- 8^{ème} : 10 points etc....

Une équipe absente marquera 1 points de plus que la dernière équipe classée.

Si un club présente plusieurs équipes, la mieux classée sera prise en compte pour l'attribution des points.

Article 14 : La coupe de France et le boulon d'or

a. Le principe

Pour respecter l'esprit coupe de France tout en donnant aux meilleurs et aux plus faibles une chance de se rencontrer, par l'option du tirage au sort, 3 séries se dérouleront le matin pour les seniors hommes, dames, jeunes.

Pour encourager et motiver tous les jeunes à la pratique des quilles, un tournoi individuel est mis en place dans le système coupe de France.

Ce tournoi sera appelé le boulon d'or et récompensera le vainqueur par un trophée qui sera remis en jeu l'année suivante.

Ces compétitions sont réservées aux joueurs et joueuses licenciés et régis par le règlement sportif en vigueur.

Ces épreuves restent sous l'égide du comité national quille de 6.

b. Les engagements

Les engagements pour la coupe de France et le boulon d'or sont de :

- Equipe senior = 8 euros
- Equipe dame = 4 euros
- Jeune = 2 euros

c. Déroulement de la compétition

Lors de l'inscription, les équipes seront inscrites, puis par tirage au sort seront réparties dans les différentes poules de 4. Deux équipes d'un même club ne pourront être inscrites dans la même.

3 séries de cinq tirs seront jouées puis on relève les scores la meilleure équipe au score dans chaque poule sera qualifiée.

Dans le cas où il n'y aurait pas 8 poules, les meilleurs seconds complèteront les qualifiés.

Si deux équipes sont à égalité elles seront départagées au regard de l'ensemble des jeux réalisés sur les trois séries. Si toujours égalité alors tir de barrage au jeu normal.

Pour le quart de finale :

Une série de 8 tirs sera réalisés au jeu à suivre (si égalité barrage quille rouge)

Les tirages au sort seront faits dans l'esprit coupe de France, sans tenir compte d'une rencontre possible avec une équipe du même club.

La première équipe tirée au sort joue en premier.

Pour la demi-finale :

Une série de 8 tirs au jeu à suivre (si égalité barrage quille rouge).

Tirage au sort, la première équipe tirée au sort joue en premier.

Pour la finale :

Une série de 10 tirs au jeu, quille rouge en la faisant tomber en premier (au premier boulon si le joueur fait tomber les quilles à droite ou à gauche, on remet les quilles et le joueur peut continuer.

L'équipe jouant en premier sera celle qui aura réalisé le meilleur score en demi-finale.

Pour le quart de finale dame :

Une série de 8 tirs sera réalisés au jeu à suivre (si égalité barrage quille rouge)

Les tirages au sort seront faits dans l'esprit coupe de France, sans tenir compte d'une rencontre possible avec une équipe du même club.

Pour la demi-finale dame:

Une série de 8 tirs au jeu à suivre (si égalité barrage quille rouge).

Tirage au sort, la première équipe tirée au sort joue en premier.

Pour la finale dame :

Une série de 10 tirs au jeu, quille rouge en la faisant tombée en premier (au premier boulon si le joueur fait tomber les quilles à droite ou à gauche, on remet les quilles et le joueur peut continuer.

L'équipe jouant en premier sera celle qui aura réalisé le meilleur score en demi-finale.

Challenge boulong'or

Tous les jeunes licenciés peuvent participer à cette épreuve individuellement.

Après les 3 séries de 5 tirs, les 8 meilleurs scores seront qualifiés pour les quarts.

Quart de finale jeune :

Le premier tiré joue en premier.

Une série de 8 tirs sera réalisés au jeu normal (si égalité barrage)

Les tirages au sort seront faits dans l'esprit coupe de France, sans tenir compte d'une rencontre possible avec une équipe du même club.

Demi- finale jeune :

Une série de 8 tirs sera réalisés au jeu normal (si égalité barrage)

Tirage au sort pour les demi- finale :

Finale jeune :

Une série de 10 tirs sera réalisés au jeu normal (si égalité quille rouge)

d. La tenue

Le port du maillot du club est obligatoire pour les compétitions.

Le port du bermuda est toléré en couleur neutre.

L'écusson ou badge est toléré par mauvais temps.

Par beau temps, le maillot est obligatoire, aucun écusson ou badge ne peut le remplacer

Le short n'est plus toléré.

e. Les retards

1^{er} cas lors de l'inscription et de l'enregistrement d'une équipe incomplète de 3 joueurs, cette équipe peut jouer.

Aucun joueur supplémentaire arrivant en retard ne sera accepté une fois passé l'enregistrement et l'envoi des épreuves.

2^{ème} cas lors de l'inscription et de l'enregistrement d'une équipe complète si un joueur se présente en retard dans la période des deux premières séries du matin, application de l'article 6 du règlement sportif.

3^{ème} cas lors de l'inscription et de l'enregistrement d'une équipe complète si un joueur se présente après les deux premières séries du matin, le joueur ne pourra pas participer aux épreuves.

Article 15 : Le Certificat médical

Le certificat médical est obligatoire pour demande ou renouvellement de licence.

Pour avoir une dérogation pour la distance de tirs, le licencié doit faire parvenir sa demande à son président de club avec son certificat médical.

Son président fait parvenir la demande du licencié au comité national quille de 6 lequel donneront au licencié une réponse écrite et si c'est accordé c'est valable 2 ans.

CHAPITRE 4

Article 13 Le championnat départemental par équipes

Les équipes comportent 4 joueurs et sont mixtes en âge et sexe.

Par manque de joueurs, une équipe peut être incomplète.

L'engagement est de 10€ par équipe complète ou incomplète et de 2,5€ par joueur isolé.

Les équipes sont classées en trois catégories par le secrétariat sportif et selon leurs résultats précédents : Excellence, Honneur et Promotion.

Il se joue au cours de toutes les compétitions de l'année. (En principe chaque club organise une compétition) Le nombre exact est fixé chaque année en assemblée générale du CSD.

Les équipes jouent quatorze tirs de qualification en deux fois sept tirs sur deux plantiers successifs.

Les équipes tirées au sort, jouent par deux par plantier. Deux équipes d'un même club ne jouent pas ensemble.

Le jeu pratiqué est le jeu normal : 5 quilles abattue pour faire le point.

Départage des équipes en cas d'égalité de points :

Il se fait en comparant le nombre de jeux au bout des sept premiers tirs.

En cas d'égalité, il se fait ensuite au nombre de jeux au premier tir, puis au second etc...

A l'issue des 14 tirs de qualification, un classement est fait. Les huit premières équipes font partie du groupe Excellence, les huit suivantes du groupe Honneur et les autres du groupe Promotion. Dans

Chaque groupe, les 4 premières équipes joueront dans le groupe A et les 4 suivantes, dans le groupe B.

Les demi-finales et les finales se jouent en continu. Les joueurs tirent chacun leurs trois bouillons. Dès qu'un jeu est fait, c'est à dire 5 quilles abattues, on repète les quilles. Le joueur continue jusqu'à épuisement des 3 bouillons. Le joueur suivant continue le jeu du précédent. Après le dernier tir du dernier joueur de chaque équipe, l'arbitre marque le nombre de quilles supplémentaires abattues en plus des jeux réalisés par les joueurs.

Demi-finales : dans chaque groupe : l'équipe 1 rencontre la 4, et l'équipe 2 rencontre la 3.

Finales :

Les équipes vainqueurs des groupes A se rencontrent et les équipes perdantes des groupes A se rencontrent. Il en est de même pour les équipes vainqueurs et perdantes des groupes B.

Départage en demi-finale et en finale.

En cas d'égalité parfaite aux jeux et aux quilles, on procède aux tirs de barrage jusqu'à ce qu'une équipe ait plus de points que l'autre.

Récompenses :

Trois coupes sont attribuées à l'équipe vainqueur des trois catégories : Excellence, Honneur et Promotion.

Classement des équipes :

A l'issue de chaque rencontre, les équipes sont classées par points :

La 1^{ère} en Excellence marque 1 point, la 2^{ème} : 2 points etc... la 1^{ère} en Honneur marque 9 points, la 1^{ère} en Promotion marque 17 points.

A chaque compétition, on marque les points et on en fait le total pour le classement.

Les équipes absentes marquent un point de plus que la dernière équipe classée.

Quand un club présente plus de trois équipes, les équipes supplémentaires marquent leurs points en catégorie « suppléants ». Si une équipe jouant en suppléant a plus de points qu'une autre équipe du même club, on intervertit leurs résultats.

A l'issue de toutes les compétitions, dans chaque catégorie, l'équipe ayant le moins de points se classe 1^{ère} et ainsi de suite.

En cas d'égalité entre deux équipes, on les départage au nombre de victoires, puis au nombre de 2^{èmes} places, ainsi de suite et en dernier ressort en faisant l'addition des tirs de qualification de toutes les compétitions.

Changement de catégorie en fin de saison :

Dans les catégories Honneur et Promotion, la première équipe monte en catégorie supérieure, sauf s'il existe déjà une équipe de son club. Par expérience, on ne classe pas deux équipes d'un même club dans le même groupe.

Dans les catégories Excellence et Honneur, la dernière équipe descend dans la catégorie inférieure.

Port du maillot du club :

Il est obligatoire pour les compétitions. Le port du bermuda est toléré en couleur neutre. L'écusson ou badge est toléré par mauvais temps.

Article 14 : Le championnat départemental 64 individuel

L'engagement

Est de 2,5€ par joueur.

Il se pratique par catégorie :

Dames, cadettes, juniors et pour les messieurs : seniors excellence, honneur et promotion, Vétérans A et B, puis minimes, cadets, juniors.

Sélection : Toutes les dames et tous les enfants sont sélectionnés.

Les messieurs doivent avoir fait au moins trois compétitions.

Nombre de tirs :

Seniors : 3 séries de 12 tirs

Dames, Jeunes et Vétérans : 3 séries de 10 tirs

Départage des exaequo :

5 tirs de barrage, puis à la quille rouge.

Catégories des Jeunes

Minimes :

jusqu'à 12 ans dans l'année.

Cadets :

De 13 à 15 ans dans l'année.

Juniors :

De : 16 à 17 ans dans l'année.