


GUIDE D'UTILISATION

Page	Article	§	Désignation
1/2			Sommaire
3	1		Participation
3	"	§.1.1	<i>Particularité boules de 14cm et boules de 15cm</i>
3	2		Les qualifiés
3	"	§.2.1	<i>Tandem</i>
3	"	§.2.2	<i>Sprint</i>
3	"	§.2.3	<i>Si un club rencontre un problème</i>
3	"	§.2.4	<i>Catégories participantes</i>
3	3		Dates des compétitions
3	4		Critères d'engagements
3	"	§.4.1	<i>Pour le championnat Tandem</i>
4	"	§.4.2	<i>Pour le championnat Sprint</i>
4	5		Composition des équipes tandem et du sprint
4	"	§.5.1	<i>Pour la catégorie Tandem</i>
4	"	§.5.2	<i>Pour la catégorie Sprint</i>
4	"	§.5.3	<i>Remplacement</i>
4	6		Arbitre
4	"	§.6.1	<i>Les arbitres sont désignés par ;</i>
4	"	§.6.2	<i>Lors d'une compétition, les joueurs sont sous les ordres de l'arbitre</i>
4	"	§.6.3	<i>Les frais d'arbitrage</i>
4	7		Déroulement général de la compétition Tandem et Sprint
4	"	§.7.1	<i>Comment se déroule la compétition</i>
4	"	§.7.2	<i>Horaires de passage</i>
4	8		Tandem
4	"	§.8.1	<i>Catégories de la compétition</i>
5	"	§.8.2	<i>Tirage au sort des groupes</i>
5	9		Ordre de passage Sprint
5	10		Déroulement compétition tandem spécifique pour ce championnat
5	"	§.10.1	<i>Généralités de la compétition Tandem</i>
5	"	§.10.2	<i>Matches par groupe</i>
5	"	§.10.3	<i>Quart de finale</i>
5	"	§.10.4	<i>Critères pour le classement des groupes et des meilleurs 2^{ème}</i>
5	"	§.10.5	<i>Chaque match se joue sur 60 jets et sur 2 pistes</i>
5	"	§.10.6	<i>Echauffement : Les joueurs (ses) ont droit à 3mn</i>
5	"	§.10.7	<i>Déroulement d'un match tandem</i>
5	"	§.10.8	<i>Inversion de joueur pour débiter le 2^{ème} jeu</i>
5	"	§.10.9	<i>Si l'équipe fautive se qualifie</i>
5	11		Les jets en Or
5	"	§.11.1	<i>Jets en Or pour le Tandem, le Sprint et la Coupe de France</i>
5/6	"	§.11.2	<i>Très important pour les jets en Or</i>
6	"	§.11.3	<i>Précision concernant des éventuels cartons jaune</i>
6	"	§.11.4	<i>Pour les jets en Or, annulation du carton</i>
6	"	§.11.5	<i>Une équipe peut être pénalisée</i>
6	"	§.11.6	<i>Pour la compétition Sprint</i>
6	12		Attribution des points et gain du match en Tandem
6	"	§.12.1	<i>L'équipe qui réalise le plus gros score</i>
6	"	§.12.2	<i>Les équipes changent de piste</i>
6	"	§.12.3	<i>S'il y a égalité entre les deux équipes</i>
7	13		Déroulement de la compétition sprint
7	"	§.13.1	<i>Compétition par élimination directe</i>
7	"	§.13.2	<i>Temps d'échauffement</i>
7	14		Attribution des points et gain du match en Sprint
7	"	§.14.1	<i>A chaque passage</i>
7	"	§.14.2	<i>Le vainqueur est ;</i>
7	"	§.14.3	<i>Cas d'égalité à l'issue du match</i>
7	15		Attribution du titre et des places d'honneur
7	16		Titres décernés et récompenses
7	"	§.16.1	<i>Titre de champion de France</i>
7	"	§.16.2	<i>Les récompenses en Tandem</i>
7	"	§.16.3	<i>Les récompenses en sprint</i>

GUIDE D'UTILISATION (suite)

page	article	§.	Désignation
7	17		Licence
7	"	§.17.1	Présentation de la licence
7/8	"	§.17.2	Cas de non présentation de licence
8	18		Les règles générales à respecter lors d'une compétition
8	"	§.18.1	Les boules utilisables
8	"	§.18.2	La boule de 14 cm de diamètre peut passer dans le jeu sans faire tomber de quille
8	"	§.18.3	Une marque est autorisée
8	"	§.18.4	Il est interdit de laisser des objets
8	"	§.18.5	Il est interdit à un joueur de nettoyer la planche ou l'aire d'élan
8	"	§.18.6	Nettoyage de la planche et de l'aire d'élan
8	"	§.18.7	Nettoyage de la planche et de l'aire d'élan en cours de jeu
8	"	§.18.8	Un coach en tenue sportive
8/9	"	§.18.9	Un arbitre peut sanctionner le coach
9	"	§.18.10	Cas de blessure d'un joueur
9	"	§.18.11	Autorisation de sortie de l'aire de jeu
9	19		Marquage jets nuls et annulation de la marque
9	"	§.19.1	Il est interdit de :
9	20		Avertissements-expulsions
9/10	"	§.20.1	Les paragraphes précédents
10	"	§.20.2	Carton rouge
10	"	§.20.3	Pénalités pour un carton rouge
10	"	§.20.4	Spécificités complémentaires de la compétition tandem
10	21		Forfait
10	22		Nettoyage des plateaux de réception des quilles
10	23		Tenues sportives
10	"	§.23.1	Tenue uniforme
10	"	§.23.2	Publicité sur les tenues sportives
10	24		Amendes
10	25		Discipline
10/11	"	§.25.1	Litiges et sanctions
11	"	§.25.2	Pour le carton rouge
11	"	§.25.3	Pour les réserves posées sur la feuille de match
11	26		Dopage
11	"	§.26.1	Par l'alcool
11	"	§.26.2	Par produits dopants
11	"	§.26.3	Information complémentaire sur la mise en application des sanctions
11	27		Trousse de premier secours
11	28		Podium
11/12	29		Connaissance du règlement
12	30		Simulation compétition Tandem
13	"	§.30.1	Programme des matchs de classements
14	"	§.30.2	Programme des matchs de classements final
14	31		Simulation compétition Tandem
14	"	§.31.1	Programme des matchs de classements
15	"	§.31.2	Programme des matchs de classements final
16	32		Cahier des charges pour l'organisation.
16	"	§.32.1	Par la Commission Sportive Nationale NBC
16	"	§.32.2	Par la Coordination Technique Nationale
16	"	§.32.3	Par les CSD
16	"	§.32.4	Par le CSD organisateur
16	"	§.32.5	Par le club organisateur

Modifié le 30/06/2024

TANDEM et SPRINT U12, U14, U18

REGLEMENT TECHNIQUE, SPORTIF et DISCIPLINAIRE

Le Championnat de France Tandem et le Championnat de France Sprint U12, U14, U18, relèvent de la compétence de la CSN NBC. La Coordination Technique Nationale enregistre la participation des équipes, établit les horaires de la compétition et communique le tout aux CSD et au club organisateur.

L'organisation dans son ensemble est confiée au CSD désigné et au club responsable ou propriétaire du quillier où se déroule la compétition.

Article 1 : Participation

*CSD du Bas Rhin *CSD du Haut Rhin * CSD de la Côte d'Or

Les catégories : U12, U14, U18

*Tandem féminin, masculin ou mixte est réunis en une seule catégorie d'équipe de club.

* Sprint féminin et Sprint masculin. Suivant le nombre d'inscrits.

Il y aura alternance de CSD pour l'organisation de cette compétition.

§.1.1 Particularité**Boules de Ø14cm.**

Pendant une compétition de jeunes, dans un jeu plein, ou en déblayage, il est possible qu'une boule de 14cm de diamètre traverse le jeu sans faire tomber la moindre quille.

Cette boule doit être comptabilisée, et n'est pas à rejouer.

Article 2 : Les qualifiés**§.2.1 En Tandem féminin, masculin ou mixte**

Il n'y a pas de nombre limité d'équipes Tandem par département, cependant il y aura un nombre butoir de 24 équipes afin que la compétition puisse se dérouler en une journée. (Voir article 10 déroulement spécifique de la catégorie Tandem, du présent règlement)

§.2.2 En Sprint.

Les clubs auront la possibilité d'inscrire autant de joueurs (ses) qu'ils le souhaitent, cependant il n'y aura qu'un nombre butoir de 40 joueurs (ses) qui pourront participer,

S'il y a un surplus d'inscrits, la qualification des joueurs (ses) se fera par la moyenne des engagés de façon décroissante afin d'arriver au nombre prévu de participants.

Dans une catégorie, masculin ou féminine, s'il n'y a pas assez de joueurs (ses) inscrits pour entrer au minimum en quart de finale **les deux catégories seront regroupées en une seule catégorie.**

§.2.3 Si un club rencontre un problème pour la participation d'un joueur (se) à un Tandem et de ce fait sa modification, ou la suppression d'une équipe ou d'un joueur (se) en Sprint, il devra en avvertir immédiatement la CT de la CSN NBC, le dernier délai étant fixé au mercredi précédant la compétition à 24h00, au-delà il y aura forfait et L'engagement ne sera pas remboursé.

§.2.4 Qui peut participer aux championnats de France Tandem et Sprint :

Pour participer à ce championnat il faut être âgé de 10 ans minimum, à la date de début de la compétition et de l'âge maximum autorisé pour évoluer en U18 suivant la catégorie d'âge du règlement international.

Article 3 : Dates de compétition

Cette compétition se déroule aux dates fixées par la CSN NBC.

Article 4 : Critères d'engagement des joueurs (ses) et équipes Tandem.

Le responsable de la Coordination Technique Nationale fait parvenir des fiches d'engagement dans les clubs des trois CSD, environ 5 semaines avant la compétition. Le nombre d'équipes tandems et le nombre de joueurs en Sprint, la liste nominative de tous les joueurs (ses) engagés (Nom, prénom, N° licence, date de naissance et moyenne) est à faire parvenir au responsable de la Coordination Technique Nationale accompagnée des frais d'engagement. (Chèques à l'ordre de la FFBSQ CSN NBC) avant la date butoir indiquée sur la fiche d'engagement. **Si les critères définis pour l'engagement ne sont pas respectés, cet engagement ne sera pas pris en compte.**

La CSN NBC reversera globalement les frais d'engagement au CSD organisateur.

Le montant des engagements est défini chaque année par la CSN NBC.

§.4.1 Pour la catégorie Tandem. Les engagements nominatifs de la composition des équipes Tandem seront vérifiées 30 minutes avant le début de la compétition.

Aucune équipe ne pourra prétendre participer si elle n'est pas conforme à l'engagement où modifiée suivant le (§.2.3 du présent règlement).

- §.4.2 **Pour la catégorie Sprint.** Pour définir les ordres de passages du premier tour dans les deux catégories un **tirage au sort sera effectué le samedi après-midi à 18h30** en présences des responsables de clubs engagés, par l'arbitre principal ou le responsable de la Coordination Technique ou s'il est absent par le CSD ou le club organisateur, d'après la liste des engagés envoyée par la CT.

Article 5 Composition des équipes Tandem et du Sprint

Les équipes tandem ne peuvent être composées qu'avec deux joueurs (ses) du même club.

- §.5.1 *Un (e) seul(e) joueur (se) de nationalité étrangère peut évoluer dans une équipe Tandem.*
§.5.2 *Seul(e) un(e) joueur (se) de nationalité française peut participer au championnat de France sprint*
§.5.3 *Il n'y a pas de remplacement autorisé en Tandem, ni en Sprint qui est une compétition individuelle.*

Article 6 : Arbitre

- §.6.1 *Les arbitres sont désignés par le CSD organisateur, qui établit un planning d'arbitrage pour les compétitions tandem et sprint.*

L'arbitrage doit être assuré par un arbitre international, national ou à défaut départemental. Un arbitre principal sera désigné, il devra être présent au minimum 30 minutes avant le début de la compétition, dont il aura à assurer le bon déroulement avec ses adjoints.

Deux arbitres doivent officier à chaque prise de poste,

Les arbitres sont chargés de toutes les tâches qui incombent à leur fonction.

- §.6.2 *Lors d'une compétition, les joueurs sont sous les ordres de l'arbitre, que ce soit pendant les boules d'échauffement ou pendant le jeu.*

Lorsque l'arbitre dit « En jeu » les chronomètres de toutes les pistes doivent être mis en marche et les joueurs peuvent faire leurs lancers.

Lorsque l'arbitre dit « Arrêt de jeu » les chronomètres de toutes les pistes doivent être arrêtés et les joueurs doivent également arrêter leurs lancers.

- §.6.3 *Les frais de repas et les boissons pour les arbitres sont à la charge du CSD organisateur.*

Article 7 Déroulement général de la compétition tandem et Sprint

- §.7.1 *La compétition se déroule sur deux journées.*

La 1^{ère} journée (samedi) est consacrée au Tandem.

La 2^{ème} journée (dimanche) est consacrée au Sprint.

- §.7.2 *Horaires de passage du Tandem le **samedi** (Donnés à titre informel, ces horaires pouvant évoluer).*

Tandem : de 9h00 à 21h55 Tirage au sort des groupes 8h30

*Horaires de passage du Sprint le **dimanche** (Donnés à titre informel, ces horaires pouvant évoluer).*

Sprint : de 8h30 à 17h10

Les tandems et les joueurs (ses) Sprint doivent être présents au minimum 30mn avant leur entrée en piste. Il n'y aura aucun délai d'attente en cas d'avance sur les horaires, la compétition doit se dérouler en continuité. L'équipe ou le joueur (se) non présent pour l'entrée en jeu sera éliminé(e)

Article 8 Tandem

- §.8.1 *La compétition Tandem des catégories U12, U14, U18, se déroulera différemment que les tandems U23 à U60.*

- §.8.2 *Dans un premier temps, il y aura un tirage au sort pour former des groupes de 4 équipes, de ce fait avec 24 équipes il y aura 6 groupes de 4 équipes, numérotés de A à F*

Les 4 équipes de chaque groupe se rencontreront sur 2x30 jets en opposition directe avec attribution de points. Soit 3 matches pour chacune des équipes.

Les 6 équipes qui seront classées premières de leur groupe, plus le meilleur 2^{ème} des groupes A, B, C et le meilleur 2^{ème} des groupes D, E, F seront qualifiées pour disputer les quarts de finale.

Les perdants de la demi-finale disputeront le match pour la 3^{ème} place et Les vainqueurs de la demi-finale se disputeront le titre de champion de France.

Article 9 Ordre de passage Sprint

*L'ordre de passage pour le 1er tour Sprint est défini par tirage au sort des joueurs (ses) engagés. Ce tirage au sort se déroulera le **samedi à 18h30** pendant la compétition Tandem.*

Article 10 Déroulement de la compétition TANDEM spécifique pour ce championnat U12, U14, U18

§.10.1 Généralités

Comme précisé (article 8, §.8.2) la compétition tandem se déroulera en groupe de 4 équipes qui se disputeront la qualification pour les quarts de finale

Groupe A, B, C, D, E, F (Voir article 8, §.8.2 Tandem et l'article 29, §.29.1 programme des matches de classement du présent règlement.)

- §.10.2 **Dans chaque groupe** il y aura 3 matchs de 2 x 30 jets en confrontation directe avec attribution de point. L'équipe classée 1^{ère} de chaque groupe sera qualifiée pour disputer les quarts de finale.
- §.10.3 **Quart de finale**
Pour les quarts de finale il faut 8 équipes, il y aura donc 2 équipes repêchées, le meilleur 2^{ème} des groupes A, B, C et le meilleur 2^{ème} des groupes D, E, F.
- §.10.4 **Critères pour le classement des groupes et des meilleurs 2^{èmes} des groupes ABC et groupes DEF**
Pour départager les équipes, seront pris en compte sur les 3 matchs de chaque groupe
- Les points match par ordre décroissant.
 - Les points jeu par ordre décroissant.
 - Le total de déblayage par ordre décroissant
 - Le total de jets nuls par ordre croissant,
 - L'écart entre le plus petit et le plus gros jeu de 2X30 jets ceci de façon croissante
 - L'écart entre le plus petit et le plus gros jeu de 30 jets en déblayage de façon croissante
 - Puis si malgré tout cela il y a toujours égalité le qualifié sera désigné par tirage au sort
- §.10.5 Chaque match se joue sur 60 jets et sur 2 pistes : 2 passages de 30 jets (15 jets dans le plein et 15 jets dans le déblayage) avec opposition directe et attribution de points entre les deux équipes.
- §.10.6 **Echauffement** : Les joueurs (ses) ont droit à 3 minutes d'échauffement à chaque match
- §.10.7 **Déroulement d'un match Tandem de 2 X 30 Jets.**
Pour un jeu de 30 jets (15 jets plein, 15 jets déblayage)
C'est l'équipe qui décide quel joueur (se) débute le 1^{er} jeu du match
Après le premier passage, les équipes changent de piste sur l'ordre de l'arbitre
Au changement de piste, ce sera l'autre joueur (se) de l'équipe qui débute le 2^{ème} jeu.
Après avoir effectué son lancer, le joueur (se) récupère une boule sur le réceptacle et la transmet à son partenaire, ainsi de suite.
- §.10.8 **Inversion de joueur (se) pour débiter le 2^{ème} jeu de 30jets**
Les coachs veilleront à faire respecter l'inversion de joueur pour débiter le 2^{ème} jeu de 30 jets des matchs tandem. Les arbitres, y seront attentifs et en cas de non-respect de cette inversion de joueur (se) entre le 1^{er} et 2^{ème} jeu, si l'arbitre s'en aperçoit avant le lancer du 1^{er} jet du 2^{ème} jeu, l'équipe fautive recevra un carton jaune et il fera reprendre l'ordre normal de jeu. Si l'arbitre s'en aperçoit ou si une réserve est posée après le 1^{er} jet du 2^{ème} jeu, l'équipe fautive recevra un carton jaune par l'arbitre, elle terminera ses 30 jets mais elle aura jeu perdu. Si cette équipe avait perdu le 1^{er} jeu elle est éliminée, si au contraire cette équipe avait remporté le 1^{er} jeu, elle aura droit de disputer les jets en Or pour le gain du match.
- §.10.9 **Cas ou l'équipe fautive se qualifie,**
Si aux matchs suivants elle fait la même erreur, elle sera disqualifiée de la compétition Tandem.

Article 11 Les jets en Or

- §.11.1 **Les jets en Or, sont utilisés pour départager les équipes en opposition en tandem et Coupe de France, les joueurs en Sprint.**
- Lorsqu'il y a égalité sur un jeu de 30 jets (15 plein, 15 en déblai) en tandem ou 20 jets (10 plein, 10 en déblai) en Sprint,
 - Lorsqu'il y a égalité entre 2 jeux de 30 jets en tandem, 2 jeux de 20 jets en Sprint les équipes ou joueurs ayant remporté chacun un jeu de 30 jets.
 - Pour départager les équipes de 4 joueurs en Coupe de France quand il y a égalité totale dans le match de qualification ou pour l'attribution du titre lors de la finale.
- Pour le tandem et le Sprint, la notion de total de quilles abattues en 2x30 jets ou 2 fois 20 jets n'entre pas en compte pour l'attribution du gain d'un match,
Sauf lors des jets en Or qui eux, donnent la victoire au total de quilles abattues.
Actuellement, en France il y a des quilliers à 2 pistes et 4 pistes, et comme pour le tandem et le Sprint il y a opposition sur deux pistes, ce sera entre la piste 1 / 2 ou sur quatre pistes entre les pistes 1 / 2 et, ou piste 3 et 4 pour l'autre match. Les pistes d'un quillier sont numérotées de 1 à 4 de gauche à droite Les pistes 1 et 3 sont les pistes de gauche, les pistes 2 et 4 pistes de droite.
- §.11.2 **Très important pour les jets en Or.**
Les joueurs sont sous les ordres de l'arbitre, (**Exemple pistes 1 et 2**)
En tandem.
Ce sont les joueurs ou le coach qui choisissent qui va débiter. C'est le partenaire du joueur qui débute qui va chercher la boule dans le réceptacle et qui lui donne.
Les deux équipes doivent être prêtes à jouer et sous les ordres de l'arbitre.

Lorsque l'arbitre dit piste 1 en jeu, le joueur doit lancer sa boule de suite, et il revient en prenant une boule pour son partenaire.

Lorsque l'arbitre dit piste 2 en jeu, le joueur doit lancer sa boule de suite, et il revient en prenant une boule pour son partenaire.

Ceci tant qu'il sera nécessaire de jouer pour départager les deux équipes.

A appliquer impérativement. Si les joueurs ne s'exécutent pas tel que décrit, il y aura sanction par l'arbitre.

En Sprint.

Les deux joueurs en opposition vont chercher leur boule avant de commencer la série et sous les ordres de l'arbitre exécute leur ou leurs lancers de façon identique que pour le tandem ; mais avec un nombre de boules spécifique à la compétition Sprint

§.11.3 Précision concernant des éventuels cartons jaune, carton jaune/rouge ou carton rouge.

En Tandem :

Si l'un des deux joueurs (ses) commet une faute de jeu, méritant le carton jaune, ce carton est donné pour l'équipe et non au joueur (se) fautif, idem pour le carton jaune/rouge.

S'il y a carton rouge, c'est élimination directe et immédiate du tandem

§.11.4 Pour les jets en Or, annulation carton :

Tout carton, (jaune) reçu pendant un match tandem sur les 2 jeux de 30 jets, est annulé pour disputer s'il y a lieu, les séries de jets en Or.

Précision : Une équipe qui prend un carton lors du 1^{er} jeu de 30 jets, et qui doit disputer les jets en Or pour ce jeu, retrouvera le carton au tableau pour disputer le 2^{ème} jeu de 30 jets.

§.11.5 Une équipe peut être pénalisée d'un carton lors de la série des jets en Or, ce ou ces cartons sont conservés uniquement pour la ou les séries de jets en Or pour laquelle les deux équipes se disputent soit le point jeu ou soit le gain du match

§.11.6 **Pour la compétition Sprint :**

Règlement identique que pour le tandem concernant les cartons jaune, jaune/rouge et rouge, avec annulation du carton jaune dans les mêmes conditions, (la notion équipe étant remplacée par joueur ou joueuse) et tout en conservant la règle spécifique de la compétition Sprint pour les jets en Or.

Article 12 Attribution des points et du gain du match en Tandem.

§.12.1 L'équipe qui réalise le plus gros score sur le 1^{er} jeu de 30 jets marque ; **1 point jeu**

S'il y a égalité de score sur un jeu de 30 jets entre les deux équipes.

Il y aura jet en Or pour l'attribution du point joueur.

Chaque équipe a droit à deux jets en Or. Les équipes font le choix du joueur(se) qui effectue le 1^{er} lancer. **Sous les ordres de l'arbitre à chaque lancer**, c'est le joueur (se) de l'équipe située sur la piste de gauche qui débute, puis l'autre équipe réalise son lancer, les 2^{èmes} joueurs (ses) de chaque équipe en font de même, c'est l'équipe qui abat le plus de quilles, qui marque le point. S'il y a égalité après ces premiers lancers, les deux équipes **sans changer de piste** effectuent chacune deux nouveaux jets, c'est le joueur(se) de la piste de droite qui débute, ainsi de suite tant que les équipes ne se sont pas départagées.

Le point jeu ira à l'équipe qui aura abattu le plus de quilles. Elle marque : **1 point jeu**

§.12.2 Les équipes changent de piste sur ordre de l'arbitre

L'équipe qui réalise le plus gros score sur le 2^{ème} jeu de 30 jets marque **1 point jeu**

L'équipe qui remporte les deux jeux de 30 jets marque ; **2 points match**

Elle remporte le match :

§.12.3 Si les deux équipes en opposition remportent chacune un jeu de 30 jets il y a égalité.

Il y aura jet en Or, pour le gain du match.

Chaque joueur d'une équipe a droit à deux jets en Or soit quatre jets par équipe, joués alternativement. Les équipes font le choix du joueur qui débute.

Sous les ordres de l'arbitre le 1^{er} joueur de l'équipe située sur la piste de gauche effectue son 1^{er} jet, ensuite le 1^{er} joueur de l'équipe située sur la piste de droite fait son 1^{er} lancer, puis le 2^{ème} joueur qui est sur la piste de gauche fait son 1^{er} jet ensuite le 2^{ème} joueur de l'équipe sur la piste de droite réalise son 1^{er} lancer,

idem pour la série du 2^{ème} jet. C'est l'équipe qui abat le plus de quilles à l'issue de ces 4 jets en Or qui remporte le gain du match.

S'il y a égalité de quilles après cette série de jets en Or, les deux équipes changent de piste et effectuent une nouvelle série identique à la première, ce sera le 1^{er} joueur de l'équipe située sur la piste de gauche qui débutera, ainsi de suite tant que les équipes ne se sont pas départagées.

Le gain du match ira à l'équipe qui aura abattu le plus de quilles lors de ces jets en Or.
Elle marque : **2 points match**

Article 13 *Déroulement de la compétition Sprint*

§.13.1 Généralités : Compétition par élimination directe.

Un tirage au sort est effectué pour déterminer l'ensemble des matches et l'ordre d'entrée en piste des joueurs (ses) pour les 8èmes de finale, ensuite il y aura les quarts de finale, demi-finale et finale. Il n'y aura pas de match de classement entre les deux joueurs (ses) battus en demi-finale, ils (elles) seront classés 3èmes.

Chaque tour se joue sur deux pistes et en 40 jets (deux fois 10 en plein et en déblayage)

Les deux joueurs (ses) sont en opposition directe avec attribution de points, ils changent de piste sur ordre de l'arbitre à la fin du 1^{er} jeu.

§.13.2 Il y a 3 minutes d'échauffement, pour toutes les rencontres, des 8èmes de finale, à la finale.

Article 14 *Attribution des points et du gain du match en Sprint*

§.14.1 Le joueur (se) qui abat le plus de quilles sur 1 jeu de 20 jets marque **1 point jeu**

S'il y a égalité sur un passage entre les deux joueurs (ses)

Il y a jet en Or. Chaque joueur (se) effectue un jet en Or. Sous les ordres de l'arbitre Le joueur (se) de la piste de gauche effectue son jet, ensuite le joueur (se) de la piste de droite en fait de même. Le joueur (se) qui abat le plus de quilles gagne le point.

S'il y a toujours égalité, **sans changer de piste**, chaque joueur (se) effectue un nouveau jet. Le joueur (se) de la piste de droite débute, ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur l'emporte.

§.14.2 Le vainqueur du match est celui qui marque ; **2 points jeu**

§.14.3 En cas d'égalité à l'issue du match, chaque joueur (se) ayant remporté un passage,

Il y a jets en Or. Chaque joueur (se) effectue trois jets alternativement. Sous les ordres de l'arbitre c'est le joueur(se) de la piste de gauche qui débute, puis le joueur (se) de la piste de droite ainsi de suite pour la série de 3 jets. C'est le joueur (se) qui abat le plus de quilles remporte le match.

S'il y a toujours égalité, les deux joueurs (ses) **changent de pistes** et refont les lancers dans le même ordre que précisé précédemment. Ceci jusqu'à ce qu'un (e) joueur (se) l'emporte.

Le joueur (se) qui fait le plus de quilles aux jets en Or qui remporte le match.

Il ou elle marque :

2 points match

Article 15 *Attribution du titre et des places d'honneur Tandem et Sprint.*

Le champion de France sera le (la) vainqueur (e) de la finale

Le vice-champion de France sera le perdant de la finale

L'équipe troisième pour le Tandem sera celle qui remporte le match des perdants de la demi-finale.

Les 3èmes pour le Sprint seront les deux joueurs (ses) qui auront perdu en demi-finale

Article 16 *Titres décernés et récompenses*

§.16.1 Le Titre de Champion de France est décerné aux catégories ;

Tandem, Sprint Féminin, Sprint Masculin ou Sprint toutes catégories (Voir article 2 §.2.2)

Chts France Tandem et Sprint U12, U14, U18 Page 7/16

Les récompenses pour le tandem et le Sprint seront remises le dimanche, en clôture des Championnats de France, les joueurs (ses) récompensés seront en tenue sportive ou survêtement.

§.16.2 Les récompenses du Tandem

Equipe Championne

1 diplôme pour l'équipe, 1 médaille d'Or et une coupe par joueur

Equipe Vice-Championne ;

1 diplôme pour l'équipe, 1 médaille d'Argent et une coupe par joueur

L'équipe classée 3^{ème} ;

1 diplôme pour l'équipe, 1 médaille de Bronze et une coupe par joueur

§.16.3 Les récompenses du Sprint.

Le (a) Champion (ne) ;

1 diplôme pour le joueur, 1 médaille d'Or et une coupe

Le (a)Vice-Champion (ne) :

1 diplôme pour le joueur, 1 médaille d'Argent et une coupe

Les deux joueurs(ses) 3èmes

1 diplôme par joueur 1 médaille de Bronze et une coupe par joueur

Des récompenses annexes peuvent être attribuées aux joueurs par le CSD ou le club organisateur.

Article 17 *Licences*

§.17.1 Chaque joueur (se) présentera en tenue avec sa licence au secrétariat au minimum 30 minutes avant d'entrer en piste en tandem ou en Sprint. La licence lui sera restituée à la fin de la compétition.

§.17.2 En cas de non présentation de sa licence, le joueur (se) devra fournir un justificatif d'identité.

(Carte d'identité, passeport, permis de conduire). Un justificatif présenté sous forme de photo, messagerie électronique ou autre ne sera pas accepté.

En cas de non présentation de licence, ou de justificatif officiel, **le joueur ne pourra pas participer** à la compétition.

Cas de présentation de justificatif officiel, en remplacement de la licence, la Coordination Technique sera informée, et elle vérifiera la validité de la licence. En cas de non validité, le joueur, la joueuse ou l'équipe, sera déclassé, Le joueur (se) ou le club devra en cas de podium rendre les récompenses qui auront été attribuées.

En tout état de causes, le joueur (se) et son club seront passibles d'une amende pour non-respect du règlement disciplinaire de la FFBSQ. (Voir article 23 amendes du présent règlement)

Article 18 Les règles générales à respecter lors d'une compétition

§.18.1 Les boules pour une compétition de jeunes sont celles qui seront dans le réceptacle de retour de boules. Il n'y a pas lieu de se servir d'autres boules. Les diamètres de boules étant imposés dans les catégories d'âge U12 à U18, le club organisateur devra mettre à disposition un nombre suffisant de boules de diamètre 14cm (10 à 12 ans), 15cm (12 à 14 ans) et 16cm, plus de 14ans. Sur un quillier à 4 pistes avec deux retours de boules, 5 boules de chaque minimum par réceptacle de boules suivant la catégorie des joueurs (ses) en piste. A la lecture du programme de jeu, il pourra être possible de prévoir les boules à mettre sur le réceptacle pendant l'entrée en piste des joueurs

§.18.2 Boules de 14 cm Ø

Il est possible qu'une boule de, 14cm de diamètre traverse le jeu sans faire tomber la moindre quille. Cette boule doit être comptabilisée, et n'est pas à rejouer (voir art 1 §.1.1)

§.18.3 Une marque autocollante est autorisée pour identifier le point de départ du joueur (se). Cette marque peut être mise dans l'aire de jeu sauf sur la planche de lancement mais elle ne doit pas laisser de traces une fois retirée. En tandem les deux joueurs peuvent mettre une marque. Toutes les autres marques : petite quille, bouchon, pièce de monnaie etc..., sont interdites. Faire une marque avec les chaussures, est passible d'un carton jaune.

§.18.4 Il est interdit de laisser des objets, tels que, sacs de sport, bouteilles, etc... dans l'aire de jeu ou sur les réceptacles de boules. Ces interdictions s'appliquent au joueur (se) aussi bien qu'à l'entraîneur ou au soigneur

§.18.5 Il est interdit pour un joueur de nettoyer sa planche ou l'aire d'élan
La sanction en cas de non-respect de cette règle par un joueur est passible d'un avertissement (carton jaune) dès que le joueur est présent sur l'aire de jeu, même s'il n'a pas encore débuté ses jets d'échauffement.

§.18.6 Nettoyage de la planche ou de l'aire d'élan.

Pour un match de National 1, une compétition nationale, les championnats de France.
Lors des changements de piste, à la demande de l'arbitre, ou d'un joueur auprès de l'arbitre, ce sera un membre du club qui reçoit, ou du club organisateur, en tenue sportive et chaussures de sport (basket) qui sera chargé d'intervenir pour procéder au nettoyage de la planche ou de l'aire d'élan.

§.18.7 Nettoyage de la planche ou de l'aire d'élan en cours de jeu.

Pendant un jeu, un joueur a la possibilité de demander à l'arbitre de faire nettoyer la planche ou l'aire d'élan, (Gouttes de transpiration, ou autres.), si ceci s'avère nécessaire. l'arbitre fera arrêter les chronomètres des 4 pistes, et ce sera un membre du club qui reçoit, ou du club organisateur, en tenue sportive et chaussures de sport (basket) qui sera chargé d'intervenir pour procéder au nettoyage de la planche ou de l'aire d'élan

§.18.8 Un coach en tenue sportive peut se mettre derrière une équipe Tandem ou un joueur (se) en Sprint à condition qu'il fasse son entrée en même temps que les joueurs dès les boules d'échauffement du premier jeu. Mais s'il quitte sa place derrière l'équipe ou le joueur (se) en cours de jeu ou avant la fin des 60 jets en tandem, 40 jets en Sprint, ce sera de façon définitive pour toute la durée du match de l'équipe en Tandem et du joueur (se) en Sprint, Il n'y aura plus de nouvelle entrée d'un coach derrière cette équipe ou ce joueur (se). Le coach ne pourra pas intervenir derrière une autre équipe ou joueur (se) lors du même tour, mais il pourra reprendre sa place de coach lors du match suivant, en Tandem et en Sprint.

§.18.9 Un arbitre, a le pouvoir de sanctionner les coachs par un carton jaune. La deuxième sanction est caractérisée par un carton jaune/rouge. Dans ce cas, le coach doit quitter son poste et ne peut plus intervenir jusqu'à la fin de la compétition, mais il peut être remplacé au jeu suivant par une autre personne du club.

Raison possible (liste non exhaustive) :

- * Non-respect des décisions de l'arbitre,
- * Perturbation du ou des joueurs adverses.
- * Parle fort, crie, hurle.
- * Discussion avec les spectateurs.

Pour plus d'infos (Se reporter aux articles 7.6 et 7.7 du Règlement Technique et Sportif de la CSN NBC)

§.18.10 Sur blessure, un joueur (se) peut demander l'arrêt du temps de jeu. La durée autorisée sur blessure est de 10 minutes indivisibles. Un seul arrêt sur blessure est autorisé par joueur (se) ou par équipe pour se faire soigner. **En tandem et en sprint**, l'arbitre doit arrêter les deux équipes ou joueurs (ses) en opposition. Si l'arrêt de l'équipe ou du joueur (se) concerné par la demande est inférieur à 10mn les deux équipes ou les deux joueurs (ses) reprennent le jeu à l'ordre de l'arbitre. Sur un nouvel arrêt de l'équipe ou du joueur (se) incriminé, dans les deux cas il ou elle sera éliminée. Les joueurs évoluant sur les autres pistes, continuent leur jeu en cours sans se préoccuper de cet arrêt.

En cas de qualification de l'équipe et du Joueur (se) ayant eu cet incident de jeu au tour précédent Ni l'équipe ni le joueur (se) n'auront droit à des arrêts sur blessure au tour suivant ils seront éliminés d'office.

§.18.11 L'autorisation de sortir de l'aire de jeu pour satisfaire un besoin naturel est supprimée. Avec la compétition tandem et sprint cette possibilité ne peut pas être appliquée.

Article 19

Marquage des jets nuls, annulation de la marque

Les jets dits "nuls" sont ceux qui suivent un avertissement, soit donné par l'arbitre, soit affiché au tableau électronique. Ils seront à reporter dans la colonne "Observations".

Rappel : dans ce cas, en déblayage le jeu continue sur les quilles restantes.

IMPORTANT : se rangent aussi dans la catégorie des jets dits "nuls" :

Les jets nuls avant le lancer de la boule, carton jaune/rouge = annulation du jet suivant

- les jets suivant un premier avertissement suite au comportement antisportif du joueur
- suite à contestation
- suite à des manifestations bruyantes du ou des joueurs (ses) ou même de l'entraîneur
- suite à la contestation de la décision arbitrale
- suite à des mauvais gestes

Tous ces jets seront donc équivalents à 0 point. Dans le déblai, les quilles sont remises en place si le jet a été effectué.

§.19.1 **Il est interdit de :**

• entrer en contact avec le sol de l'aire de lancer ou de l'aire de jeu avec son genou, sa main ou avec la boule avant de la lancer. En cas de chute, il n'y a pas de carton jaune.

* faire partir la boule à côté de la planche de lancer

• lancer directement la boule sur la piste : La boule doit obligatoirement quitter la main du joueur sur la planche de lancer

• de lancer sa boule avant que le voyant vert soit allumé, Le joueur(se) doit attendre que ce voyant vert du tableau soit allumé pour lancer la boule

• de simuler le jet sans lancer de boule, dès l'entrée sur l'aire de jeu (jet d'échauffement compris), où lors d'une interruption de jeu

• prendre appui contre le mur latéral

• prendre appui sur le réceptacle de boules

• De faire usage de deux boules en même temps, donner une boule à l'entraîneur pour qu'il l'essuie pendant que le joueur lance une autre boule.

• d'utiliser son maillot pour nettoyer les boules

• faire usage d'aérosol

• de simuler le jet sans lancer de boule une fois la rencontre débutée (jet d'échauffement compris), même lors d'une interruption de jeu

• consommer des boissons alcoolisées sur les pistes ou aux tables de marquage

• fumer ou vapoter à l'intérieur des quilliers

Toutes ces interdictions rentrent dans la catégorie des infractions

Ces cas d'infractions relèvent tous du :

• du carton jaune lors de la première infraction.

• du carton jaune/rouge lors de la deuxième infraction, et qui entraîne l'annulation de la marque

La Coordination Technique Nationale rappelle que ce marquage devra être repris dans la colonne observations. **En tandem** le carton jaune est mis pour les 2 joueurs de l'équipe

Article 20

Avertissements – Expulsions

§.20.1 **Les paragraphes précédents** ont décrit de multiples cas d'annulations de la marque qui se rangent tous dans la catégorie des "avertissements" pénalisés par le carton jaune/rouge.

En cas de récidive, de persistance dans l'attitude antisportive, de cas d'alcoolisme sur les pistes, a Fortiori de cas d'ébriété sur les pistes etc., l'arbitre aura recours au carton rouge, donc signifiant l'expulsion, du joueur (se), entraîneur, dirigeant. **En tandem**, ce sera expulsion de l'équipe.

Le responsable de la Coordination Technique Nationale, au vu des annotations sur les feuilles de match, et du rapport de l'arbitre, avertira le responsable de la Commission de Discipline de la CSN NBC, afin que des mesures disciplinaires soient prises pour réprimer ce genre d'abus. Tout litige, porté à la connaissance de la Commission de Discipline de la CSN NBC sera traité en réunion par les membres de cette commission.

§.20.2 **Carton rouge ;** Un joueur (se) expulsé (carton rouge) **ne peut pas être remplacé**, mais les quilles et les points qu'il aura acquis avant son expulsion seront comptabilisés sur la feuille de match.

En tandem : Si le carton rouge est donné en cours de jeu, l'équipe est directement exclue et les adversaires sont qualifiés d'office.

Si le carton rouge est donné après la sortie des pistes, et que l'équipe sanctionnée s'était qualifiée, l'équipe battue lors du match sera requalifiée.

Un entraîneur expulsé (carton rouge) ne pourra plus intervenir pour le reste de la compétition.

*Pour le carton rouge, donc expulsion du joueur (se) ou de l'entraîneur, du dirigeant, pendant la compétition ou après la sortie des pistes, dans ces deux cas (le joueur ou l'entraîneur et si l'entraîneur est également joueur ou dirigeant, le fautif sera **immédiatement suspendu** et dans l'attente du jugement qui sera rendu lors de la réunion de la Commission de Discipline de la CSN NBC. Cette réunion se tiendra dans les 15 jours qui suivent la signification des faits. (Voir article 23 Litiges §.23.2 du présent règlement).*

§.20.3 **Pénalités pour le carton rouge.** Le fautif est suspendu immédiatement **15 jours** de toutes compétitions, départementale, régionale, nationale et de son rôle de dirigeant, il sera en attente de la décision de la Commission de Discipline de la CSN NBC qui se réunira dans un délai les 15 jours. Elle se prononcera sur les faits reprochés à la lecture du rapport de l'arbitre et de la feuille de match communiqués par la CT de la CSN NBC ou du rapport envoyé par une personne autorisée (voir article 12, §.12.1.5 du règlement technique, sportif et disciplinaire de la CSN NBC) et après avoir entendu le fautif (ve).

§.20.4 **Spécificités complémentaires des compétitions tandem et Sprint.,**

*Si un joueur, (ou l'entraîneur s'il est joueur(se) également d'une équipe tandem), écope d'un carton rouge, pour le joueur(se) son équipe sera éliminée d'office, pour l'entraîneur s'il est joueur, il ne pourra plus s'aligner avec son équipe, elle sera donc éliminée, **et dans les deux cas le fautif ne pourra pas participer au championnat de France Sprint.***

Article 21 Forfait

Sera déclarée forfait l'équipe, ou le joueur qui n'est pas présent à l'heure d'entrée en piste qu'il y ait avance ou retard dans le déroulement de la compétition.

Le forfait d'une équipe ou d'un club devra être déclaré au plus tard à 13H00 le vendredi précédent la compétition, en donnant les raisons de ce forfait. Les destinataires seront le responsable de la Coordination Technique Nationale, le Président du CSD et le club organisateur. Ceux-ci devront en accusé réception.

La sanction se solde par une amende (Voir article 22 amendes du présent règlement)

Article 22 Nettoyage des plateaux de réception

*Le nettoyage du plateau de réception des quilles, contrairement à la décision adoptée à l'unanimité par la CSN NBC le 08 septembre 2013, se fera pour **le Tandem** à la fin des poules de classement. Pour **le Sprint** à la fin des 8èmes de finale. Un balai imbibé d'un peu de produit est suffisant.*

Article 23 Tenues sportives

§.23.1 *Les joueurs d'une même équipe doivent se présenter sur les pistes en tenue sportive uniforme comportant de façon visible et lisible le nom ou le sigle du club.*

§.23.2 *La publicité est autorisée, mais la taille de chaque publicité sur la tenue devra être inférieure ou égale à 400 cm². La publicité, pour l'alcool et le tabac est interdite.*

Article 24 Amendes

Nous avons évoqué dans ce règlement tous les cas qui relèvent d'une amende.

Le montant de toutes ces amendes est fixé annuellement par la CSN NBC. Il est communiqué à chaque début saison à tous les clubs par le trésorier de la CSN NBC en même temps que le renouvellement des licences.

Une amende devra être réglée dans les huit jours à réception de sa signification par le trésorier de la CSN NBC, par chèque libellé à l'ordre de FFBSQ CSN NBC et envoyée à l'adresse de ce trésorier.

Article 25 Discipline

§.25.1 Litiges et sanctions

Tout litige sera tranché en réunion par la commission de discipline de la CSN NBC dans les 15

*jours qui suivent leur signification et suivant le cas de gravité sera transmis aux organes disciplinaires de première instance et d'appel de la FFBSQ. (Voir **article 11** Discipline, **article 12** amendes et sanctions §.12.1.1 tableau des sanctions et amendes applicables, **article 13** Dopage, §.13.1.5 tableau des règles et sanctions applicables pour usage de produits dopants du Code Mondial Antidopage du règlement Technique, Sportif et Disciplinaire de la CSN NBC.)*

§.25.2 **Pour le carton rouge**, le fautif est suspendu immédiatement 15 jours de toutes compétitions, départementale, régionale et nationale et en attente de la décision de la Commission de Discipline de la CSN NBC qui se réunira dans un délai de 15 jours. Elle se prononcera après avoir pris connaissance des faits reprochés, inscrits sur la feuille de match et du rapport de l'arbitre, et après avoir entendu le fautif (ve).

*La Commission de Discipline se prononcera sur la sanction à appliquer. Cette sanction, suivant la gravité des faits, pourra aller de la suspension de la licence avec interdiction de jeu pour les matches de toutes les catégories de championnat, coupes, tournois, sélections pour une durée de **15 jours à 1 an** (Voir § 12.1.1 du règlement Technique, Sportif et Disciplinaire de la CSN NBC)*

§.25.3 **Pour les réserves posées** sur la feuille de match, et contresignées des deux capitaines, les résultats définitifs d'une rencontre seront validés ou invalidés suivant la décision qui sera rendue en réunion par la Commission de Discipline de la CSN NBC

Article 26 Dopage

§.26.1 **Par l'alcool.**

Tout joueur (se), coach, dirigeant, arbitre sont interdits d'alcool sur les lieux de la compétition. Le contrôle d'une personne susceptible d'avoir bu peut se faire par le contrôle de l'haleine ou par analyse de sang.

*A partir de 0.1g d'alcool, tout licencié sera considéré comme dopé et pourra être disqualifié (e) et suspendu immédiatement, avec interdiction de pratiquer dans notre discipline suivant les cas, en se référant à : (l'article 12.1, et § 12.1.1 tableau des amendes et sanctions et **article 13**, §.13.1.1) du règlement Technique, Sportif et Disciplinaire CSN NBC pour une période entre **15 jours et 24 mois** et passible d'une amende ne pouvant pas excéder **10 000.00€**.*

§.26.2 **Par produits dopants**

Tout joueur (se), coach, dirigeant, sont susceptibles de subir un dépistage de produits dopants interdits par le Code Mondial Antidopage (CMA) lors d'une compétition nationale ou internationale. Ce contrôle peut être effectué par prélèvement urinaire, sanguin, salivaire, par l'air expiré, afin de déceler les traces d'une substance interdite ou illicite dans le corps du contrôlé (e).

*En cas de contrôle positif, le licencié sera considéré comme dopé, il sera disqualifié (e) et suspendu, avec interdiction de pratiquer dans notre discipline suivant le cas, en se référant à (L'article 13 Dopage §13.1.6, §13.1.7, §13.1.8, §13.1.9, §13.1.10, Tableaux des règles et sanctions pour usages de produits dopants) du règlement Technique, Sportif et Disciplinaire de la CSN NBC à moins qu'il puisse donner la preuve de sa non-culpabilité, il encourt suivant les multiples cas une suspension qui peut aller de la suspension de, **6 mois et à vie** et d'une amende ne pouvant pas excéder **45 000.00€**.*

§.26.3 **Information complémentaire sur la mise en application des sanctions**

Comme précisé dans les §.18.3, §.23.2, §.24.1, les sanctions sont appliquées immédiatement, il est évident que si la sanction intervient dans les derniers jours du calendrier sportif de la CSN NBC ou du CSD, de la compétition ou le fautif (ve) aura été suspendu, le reliquat de la sanction sera reporté sur le début de la saison suivante de cette même compétition

Article 27 Trousse de premiers soins

Une trousse de secours et de premiers soins doit être présente dans chaque quillier. Les arbitres vérifieront avant chaque rencontre la présence de cette trousse et la date de péremption des produits qui s'y trouvent. Décision adoptée à l'unanimité par la CSN NBC le 08 septembre 2013.

Article 28 Podium

Lors de la remise des récompenses, les joueurs (ses) doivent se présenter sur le podium en survêtement ou tenue de sport de leur club respectif.

*L'absence d'un joueur (se) lors de la remise des récompenses sera pénalisée (Voir **article 22** amendes du présent règlement).*

Article 29 Connaissance du règlement.

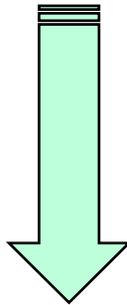
Ce règlement sera mis en ligne dès son approbation sur le site de la FFBSQ onglet Ninepin Bowling Classic, index règlements.

Les membres de la Commission Sportive Nationale NBC ainsi que les Présidents et les arbitres des CD et CSD seront informés de cette mise en ligne. Il en sera de même lorsqu'il y aura modification de ce dit règlement. Les clubs seront informés par le Président de leur CSD.

Tous les clubs qui s'engagent, le font en connaissance de cause et doivent se plier aux exigences de ce règlement sous peine de sanctions qui peuvent aller jusqu'à l'éviction de ces championnats de France.

Mis à jour le 30/06/2024

VOIR PROGRAMME page 13,14,15



FFBSQ CHAMPIONNAT DE FRANCE TANDEM U12, U14, U18 CSN NBC

PLANNING DE LA COMPETITION

Etabli sur la participation de 24 équipes tandem féminin/masculins



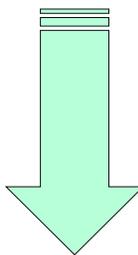
Article 30 Tandem Féminin, Masculin ou Mixte le samedi

§.30.1 Programme des matches de classement.

TANDEM U12, U14, U18				
SAMEDI PHASE DE CLASSEMENT PAR GROUPE				
HORAIRE	Piste 1	Piste 2	Piste 3	Piste 4
9h00	Match 101		Groupe A	Match 102
	T1 Groupe A	T2 Groupe A	T3 Groupe A	T4 Groupe A
9h35	Match 201		Groupe B	Match 202
	T1 Groupe B	T2 Groupe B	T3 Groupe B	T4 Groupe B
10h10	Match 301		Groupe C	Match 302
	T1 Groupe C	T2 Groupe C	T3 Groupe C	T4 Groupe C
10h45	Match 401		Groupe D	Match 402
	T1 Groupe D	T2 Groupe D	T3 Groupe D	T4 Groupe D
11h20	Match 501		Groupe E	Match 502
	T1 Groupe E	T2 Groupe E	T3 Groupe E	T4 Groupe E
11h55	Match 601		Groupe F	Match 602
	T1 Groupe F	T2 Groupe F	T3 Groupe F	T4 Groupe F
12h30	Match 104		Groupe A	Match 103
	T2 Groupe A	T3 Groupe A	T4 Groupe A	T1 Groupe A
13h05	Match 204		Groupe B	Match 203
	T2 Groupe B	T3 Groupe B	T4 Groupe B	T1 Groupe B
13h40	Match 304		Groupe C	Match 303
	T2 Groupe C	T3 Groupe C	T4 Groupe C	T1 Groupe C
14h15	Match 404		Groupe D	Match 403
	T2 Groupe D	T3 Groupe D	T4 Groupe D	T1 Groupe D
14h50	Match 504		Groupe E	Match 503
	T2 Groupe E	T3 Groupe E	T4 Groupe E	T1 Groupe E
15h25	Match 604		Groupe F	Match 603
	T2 Groupe F	T3 Groupe F	T4 Groupe F	T1 Groupe F
16h00	Match 105		Groupe A	Match 106
	T4 Groupe A	T2 Groupe A	T1 Groupe A	T3 Groupe A
16h35	Match 205		Groupe B	Match 206
	T4 Groupe B	T2 Groupe B	T1 Groupe B	T3 Groupe B
17h10	Match 305		Groupe C	Match 306
	T4 Groupe C	T2 Groupe C	T1 Groupe C	T3 Groupe C
17h45	Match 405		Groupe D	Match 406
	T4 Groupe D	T2 Groupe D	T1 Groupe D	T3 Groupe D
18h20	Match 505		Groupe E	Match 506
	T4 Groupe E	T2 Groupe E	T1 Groupe E	T3 Groupe E
18h55	Match 605		Groupe F	Match 606
	T4 Groupe F	T2 Groupe F	T1 Groupe F	T3 Groupe F
	FIN PHASE DE CLASSEMENT			
5 mn	Nettoyage des plateaux de réception des quilles			

§.30.2 Programme des matches de classement

PHASE FINALE TANDEM				
Quart de finale				
19h35	Match 701		Match 702	
	Vainqueur Groupe A	Vainqueur Groupe D	Vainqueur Groupe B	Vainqueur Groupe E
20h10	Match 703		Match 704	
	Vainqueur Groupe C	Vainqueur Groupe F	2 ^{ème} Groupe A B C	2 ^{ème} Groupe D E F
Demi-finale				
20h45	Match 705		Match 706	
	Vainqueur 704	Vainqueur 702	Vainqueur 701	Vainqueur 703
	Finale		Match pour la 3 ^{ème} place	
21h20	Match 708		Match 707	
	Vainqueur match 706	Vainqueur match 705	Perdant match 706	Perdant match 705
21h55	FIN DE LA COMPETITION TANDEM			



Article 31 Sprint, tours éliminatoires

§.31.1 16^{ème} de finale

**FFBSQ CHAMPIONNAT DE FRANCE SPRINT U12, U14, U18 CSN NBC
PLANNING DE LA COMPÉTITION**

Basé sur le maximum de joueurs Masculins 20 et Féminines 20 soit 40 joueurs (ses)



Ce planning sera adapté et modifié suivant le nombre d'engagés masculins et féminines



SPRINT 1 ^{er} TOUR ELIMINATOIRE DU DIMANCHE				
HORAIRE	Piste 1	Piste 2	Piste 3	Piste 4
16^{ème} de finale féminine				
8h30	Match 101		Match 102	
	SF 1	SF 2	SF 3	SF 4
8h55	Match 103		Match 104	
	SF 5	SF 6	SF 7	SF 8
16^{ème} de finale masculin				
9h20	Match 501		Match 502	
	SM 1	SM 2	SM 3	SM 4
9h45	Match 503		Match 504	
	SM 5	SM 6	SM 7	SM 8

§.31.2 Sprint 8^{ème}, quart, demi et finale

SPRINT FEMININ / MASCULIN DIMANCHE (Suite)				
HORAIRE	Piste 1	Piste 2	Piste 3	Piste 4
Plateaux quilles 5mn	8^{ème} de finale féminine			
10h15	Match 105		Match 106	
	SF 9	SF 10	SF 11	SF 12
10h40	Match 107		Match 108	
	SF vainqueur 102	SF 13	SF 14	SF vainqueur 101
11h05	Match 109		Match 110	
	SF 15	SF 16	SF vainqueur 103	SF 17
11h30	Match 111		Match 112	
	SF 18	SF vainqueur 104	SF 19	SF 20
	8^{ème} finale Masculin			
11h55	Match 505		Match 506	
	SM 9	SM 10	SM 11	SM 12
12h20	Match 507		Match 508	
	SM vainqueur 502	SM 13	SM 14	SM vainqueur 501
12h45	Match 509		Match 510	
	SM 15	SM 16	SM vainqueur 503	SM 17
13h10	Match 511		Match 512	
	SM 18	SM vainqueur 504	SM 19	SM 20
Plateaux quilles 5mn	Quart de finale féminine			
13h40	Match 113		Match 114	
	Vainqueur 106	Vainqueur 110	Vainqueur 105	Vainqueur 109
14h05	Match 115		Match 116	
	Vainqueur 112	Vainqueur 108	Vainqueur 111	Vainqueur 107
	Quart de finale Masculin			
14h30	Match 513		Match 514	
	Vainqueur 506	Vainqueur 510	Vainqueur 505	Vainqueur 509
14h55	Match 515		Match 516	
	Vainqueur 512	Vainqueur 508	Vainqueur 511	Vainqueur 507
	Demi-finale féminine			
15h20	Match 117		Match 118	
	Vainqueur 114	Vainqueur 116	Vainqueur 113	Vainqueur 115
	Demi-finale Masculin			
15h45	Match 517		Match 518	
	Vainqueur 516	Vainqueur 514	Vainqueur 513	Vainqueur 515
	Finale Masculin		Finale Féminine	
16h10	Match 519		Match 119	
	Vainqueur 518	Vainqueur 517	Vainqueur 118	Vainqueur 117
16h35	FIN DE LA COMPETITION SPRINT			
17H00	Remise récompenses Tandem			
17h10	Remise récompenses Sprint			

FFBSQ CHAMPIONNATS de FRANCE TANDEM et SPRINT CSN NBC U12, U14, U18

Article 32 CAHIER DES CHARGES

Désignation des tâches pour l'organisation de la manifestation

CSN NBC

- §.32.1 Les championnats de France Tandem et Sprint relèvent de la compétence de la CSN NBC.
*Il fixe les dates de la compétition.
*Il veille à ce que la compétition soit attribuée au CSD organisateur suivant l'ordre établi.
*Fournit sur demande les diplômes.

- CTN §.32.2 *Fait parvenir aux clubs les demandes d'inscription, avec les délais, le tarif et les critères d'engagement.
*Peut refuser un engagement si les critères fixés ne sont pas respectés.
*Enregistre l'engagement des équipes Tandem et des joueurs (ses) Sprint et le règlement par chèque libellé à l'ordre de **FFBSQ CSN NBC** envoyé par les clubs.
*Adapte le planning de la compétition suivant le nombre d'engagés.
*Diffuse la liste des engagés, et les horaires de passage de la compétition aux CSD et au club organisateur
Les horaires de passage ne seront pas nominatifs. Il y aura tirage au sort le samedi 30mn avant le début de la compétition.
*Remet au Trésorier de la CSN NBC les chèques d'engagements reçus des clubs.

Les

- CSD §.32.3 * Font parvenir les horaires de passage aux clubs des joueurs (ses) qualifiés de leur CSD reçu de la CTN

- CSD §.32.4 *Désigne le club organisateur et en informe la CSN NBC ainsi que la Coordination Technique Nationale.
Organisateur *Diffuse le programme aux clubs participants.
*Désigne les arbitres pour la compétition. (2 arbitres par prise de poste)
*Est en charge du secrétariat.
*Encaisse les engagements des équipes tandem et des joueurs (ses) Sprint.
*Enregistre les compositions d'équipes Tandem, et les noms des joueurs (ses) Sprint
*Fait le tirage au sort éventuel de rattrapage pour avoir 16 joueurs (ses) en Sprint
*Fait le tirage au sort des 8èmes de finale Sprint
*Contrôle les licences.
*Présente les joueurs (ses) à l'échauffement et annonce les résultats.
*Envoie les invitations aux personnalités (Départementales, Nationales)
*Fournit les récompenses, **médailles, coupes et diplômes**. Voir **art. 15, §.15.2, §.15.3**
*Assure la proclamation des résultats.et la remise des récompenses
*Fournit l'hymne national pour la remise des prix
*Fait de la publicité par les médias
*Fait les affiches et les communiqués aux CSD et aux clubs de Bowling Classic pour affichage
*Fait parvenir les résultats au Responsable de la CTN, au Président de la CSN NBC et Présidents de CSD pour diffusion dans les clubs

- CLUB §.32.5 *Doit assurer l'intendance pour les repas, le samedi midi, samedi soir et dimanche midi.
Organisateur *Communique aux Présidents des CSD, les fiches d'inscription pour les repas, les menus et prix.
*Fournit une liste d'hôtels susceptibles d'intéresser les clubs des CSD extérieurs.
*Met à disposition les pistes, et le matériel dans un très bon état.
*Assure la tenue des pupitres de marquage,
*Prévoit le nettoyage des plateaux de réception de quilles, voir **Art : 20** spécifique tandem et Sprint
*Doit posséder des boules pour les catégories U12 =140mm, U14=150mm, U18=160mm
*Prévoit une personne pour le cas d'intervention mécanique, (*démêlage, casse de quille ou de corde etc.*)
*Prépare sur ordinateur le programme de la compétition.
*Fait apparaître les résultats soit sur écran déporté ou sur affichage tableau.
*Met à l'entrée du quillier le drapeau Français, Européen et celui de son département ou région.
*Décore le quillier.
*Prévoit une sonorisation.
*Prévoit un podium pour la remise des récompenses.
*Doit posséder une trousse de secours et de premiers soins, avec les produits dans la date de péremption.
*Peut offrir, s'il le souhaite des récompenses annexes soit pour les équipes ou individuelles.
*Est chargé des invitations des personnalités (Communales, Présidents de clubs, Sponsors, etc.)
*Offre le pot de l'amitié, après la remise des récompenses.