

- Au cours des épreuves en quadrette et double, le remplacement d'un ou plusieurs en cours de partie est libre, sous réserve que le ou les remplaçants n'aient pas participé au tour en cours et que la présence de TROIS joueurs minimum de 4^{ème} division soit toujours respectée. Au moins un joueur de la formation initiale doit être présent sur le terrain. Le délégué doit être prévenu, le remplacement devenant effectif au jet de but suivant.

ARTICLE 4 - RÈGLEMENT APPLICABLE LORS DES RENCONTRES

· 1^{er} ET 3^{ème} TOURS :

Les parties se déroulent en 13 points avec une durée maximum de 1h30. Le match nul est admis. Les points de pénalisation en cas de retard sont appliqués dans les conditions habituelles du RS.
Le temps mort est autorisé, il est demandé par le responsable.

· 2^{ème} TOUR :

La désignation des adversaires se fait suivant l'inscription sur la fiche de compétition. Pour chaque confrontation, le gagnant du « toast » choisit de débiter ou non.

Chaque joueur joue 10 boules, en alternance de 2 boules avec l'adversaire, tireurs et pointeurs sont des joueurs différents, 5 boules d'échauffement sont autorisées.

Le rectangle de validité du but, pour ces épreuves uniquement, est le cadre « Vétérans ».

Déroulement des épreuves, placement des boules et positions des joueurs :

- Nombre de boules : chaque joueur utilise 4 boules. Il est interdit de changer une ou plusieurs boules pendant l'épreuve,
- En toutes circonstances, les boules non jouées sont placées sur les porte-boules, du côté du jeu opposé à celui où sont tracées les cibles,
- En attendant son tour, l'adversaire ne doit pas gêner le joueur ; il se tient à l'écart, au fond du jeu, du côté opposé à celui où sont tracées les cibles,
- Avant ou après avoir joué sa boule, le joueur ne doit pas franchir la 1^{ère} ligne (côté cibles), au risque de voir cette boule annulée,
- Les boules sont remontées à la main par les ramasseurs après les points ou les tirs sur la cible 1 (2 boules) et la cible 3 (4 boules)

· ÉPREUVE DE POINT :

Sur le même jeu les joueurs opposés doivent placer leur boule à l'intérieur des cibles matérialisées sur le terrain à l'intérieur du rectangle de 5 mètres par des cercles de 1.40 m. de diamètre.

Le centre du but est placé :

- Cibles 1 et 3 : à 0,70 m de la ligne latérale gauche et à 0,70 m de la 1^{ère} ligne ou de la ligne maximum (cadre vétérans),
- Cibles 2 et 4 : à 0,70 m de la ligne latérale droite et à 0,70 m de la 1^{ère} ligne ou de la ligne maximum (cadre vétérans),
- Cible 5 : au centre du rectangle de validité du but (cadre vétérans).

Dispositions propres à l'épreuve de point :

a) le joueur, avant de jouer une boule, peut pénétrer dans le rectangle central, sans boule en main, pour préparer une donnée (boucher un trou, égaliser le sable) dans la limite de la réglementation.

b) Le ramasseur de boules, équipier du joueur, est autorisé à effacer les traces de boules dans les cibles et le rectangle de validité de lancement du but. Il ne peut pénétrer dans le rectangle central.

La boule est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la cible, si son pourtour extrême ne dépasse pas le bord extérieur de la circonférence tracée sur le sol. Les deux joueurs pointent, l'un après l'autre, deux boules sur chaque cible puis passent à la suivante quel que soit le résultat.

Score : Chaque boule jugée « bonne » donne 1 point, un biberon donne 2 points. Sera considérée comme biberon toute boule située à moins de 5 mm du but. La boule qui déplace le but de plus de 50 cm et reste dans le cercle donne 1 point, même s'il y a biberon.

· ÉPREUVE DE TIR :

Sur le même jeu les joueurs opposés doivent tirer la boule cible ou le but.

Les cibles sont placées au centre des cercles de 1,40 m de diamètre tracés à l'intérieur du rectangle de 5 mètres ; cibles 1, 2, 3, 4, une boule cible de 100 mm et cible 5 un but.

Position des cibles

- Cibles 1 et 3 : à 0,70 m de la ligne latérale gauche et à 0,70 m de la 1^{ère} ligne ou de la ligne maximum (cadre vétérans),
- Cibles 2 et 4 : à 0,70 m de la ligne latérale droite et à 0,70 m de la 1^{ère} ligne ou de la ligne maximum (cadre vétérans),
- Cible 5 : au centre du rectangle de validité du but (cadre vétérans).

Pour s'assurer de la validité du tir, le cinquante est tracé devant chaque cible.

Les deux joueurs tirent, l'un après l'autre, deux boules sur chaque cible puis passent à la suivante quel que soit le résultat.

Score : Le tir permet de marquer quand la boule cible ou le but, régulièrement frappé, se perd par rapport au bord extérieur du cercle. La boule ou le but, seulement déplacé dans la cible, est remis en place. But ou carreau rapporte 2 points.

ARTICLE 5 - CHAMPIONNAT DÉPARTEMENTAL

- Chaque Comité Bouliste Départemental organise chaque année son championnat

- Les joueurs des équipes participantes doivent obligatoirement être en tenue du haut du corps, uniforme.

· RENCONTRES PAR ÉLIMINATION DIRECTE :

Les rencontres en élimination directe, peuvent être organisées en matchs aller et retour suivant un calendrier établi par le CBD.

Le goal-average des deux rencontres détermine le vainqueur.

Si égalité sur les deux rencontres : total des scores des matchs aller et retour, une épreuve supplémentaire est disputée :