

# MASTERS FEMININ 2010

## Organisation

Chaque comité participant met en place en autonomie 3 phases départementales. La CTZ, Catherine PROTON, animera la grande finale de zone. Les dates et lieux restent au libre choix des Comités participants. Ces Masters sont une occasion pour des féminines qui débudent ou qui ne participent pas aux divers championnats, de jouer et de découvrir la Boule Lyonnaise à travers divers jeux à base de point. Pour la Saône-et-Loire 3 dates ont été retenues :

- 1) **Dimanche 17 janvier 2009 à Digoin à 13 h 30**
- 2) **Dimanche 28 février 2009 à Digoin à 13 h 30**

**(si il y a plus de 12 inscrites, la compétition débutera à 9 heures)**

- 3) **Dimanche 11 avril 2009**  
**(lieu à définir suivant la participation aux 2 premières phases)**

## Epreuves

3 jeux seront au programme et l'ordre des jeux sera le suivant :

- 1) **STRATEGO (point ou tir)**
- 2) **SIMPLE (point et tir)**
- 3) **JEU DES OLYMPIADES (point)**

## Déroulement

Le tirage au sort est préparé au préalable suivant le nombre de joueuses, par un système de lettre (1<sup>er</sup> tour : A/B (jeu 1), C/D (jeu 2),... 2<sup>ème</sup> tour : L/G (jeu 1), E/A (jeu 3), ...). Juste avant la compétition, les joueuses tirent au sort leur lettre valable pour toute la journée.

Les exercices sont réalisés par 2 joueuses sur le même terrain. Chaque joueuse note ses propres points, et fait contrôler à la fin de chaque jeu par son adversaire. En cas d'un nombre impair, il est autorisé à une personne étrangère à la compétition de participer aux jeux.

## Système de qualification

Liberté est donnée à chaque Comité participant de définir le système de qualification des joueuses pour la finale de l'échelon supérieur. Cependant il devra être fixé avant la 1<sup>ère</sup> rencontre et ne pourra pas évoluer en cours de saison.

Nous suggérons quelques principes :

- ✓ moyenne sur les 2 meilleures rencontres
- ✓ moyenne sur les 3 rencontres

## Finale de zone

La finale de zone se compose en deux temps : une première phase le matin de 9 h30 à 12 h et une seconde phase l'après-midi de 13 h30 à 16 h.

Le cumul des points faits sur les deux phases donnera le classement final.

### **La finale de zone du Master Féminin aura lieu en Bourgogne le 2 Mai 2010 à Dijon**

Les joueuses qualifiées pour la finale de zone représenteront les comités :

- ✓ Comité régional de Franche-Comté (7 joueuses)
- ✓ Comité départemental de Saône et Loire (4 joueuses)
- ✓ Comité départemental de la Côte d'Or (3 joueuses)
- ✓ Comité départemental de la Nièvre (4 joueuses)
- ✓ Comité régional de Normandie (3 joueuses)
- ✓ Comité régional d'Ile de France (5 joueuses)
- ✓ Comité départemental de l'Yonne (2 joueuses)
- ✓ Comité régional de Lorraine (4 joueuses)
- ✓ Comité départemental de Haute-Savoie (2 joueuses)
- ✓ Comité régional de Champagne Ardennes (2 joueuses)

## Inscription

Les inscriptions sont gratuites. S'inscrire **impérativement** 15 jours avant la compétition auprès de :

Monique Ricol (06-84-41-00-13 ou [monique.ricol@wanadoo.fr](mailto:monique.ricol@wanadoo.fr))

## Récompenses

Le Comité de Saône-et-Loire récompensera les 3 meilleures filles de chaque journée.  
Le Comité de Saône-et-Loire récompensera les filles qualifiées pour la finale de zone.

## Indemnités diverses

Le Comité de Saône-et-Loire participera aux frais de déplacement et de restauration lors de la finale de zone.

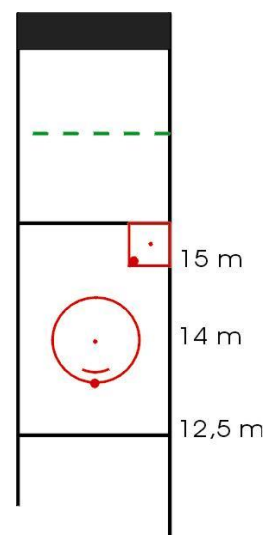
# 1. Le Stratégo

## Les tracés sur le terrain

Création de 2 zones pour le point.

- ✓ Cercle  $\varnothing$  1,40 m dont le centre est celui de la zone de validité du lancer de but féminin, soit à 14,5 m et sur l'axe central du terrain. En option, placement d'une boule obstacle (blanche ou rouge) dans l'axe du terrain et sur le trait du cercle (voir schéma).
- ✓ Carré 1 m x 1 m adjacent à la ligne latérale droite et à 2,50 m de la 1<sup>ère</sup> ligne (15 m). En option, placement d'une boule obstacle (boule rouge) à cheval sur les lignes du coin inférieur gauche du carré (voir schéma).

Matérialisation d'un emplacement pour le tir situé sur le centre du cercle.



## Règlement technique

**Objectif** : obtenir le maximum de point par réalisation d'annonce.

**Limitation** : 20 boules à jouer avec un maximum de 7 tirs.

### Les différents contrats :

Zone de point sans obstacle : l'essai est transformé si la boule pointée est intégralement incluse dans la zone annoncée. Il est possible de demander l'ajout d'une boule obstacle (rouge). Dans cette option, en contrainte supplémentaire, la boule obstacle ne doit pas être déplacée.

Dans le cas d'un tir, l'objet cible choisi (boule ou but) est positionné sur son emplacement. La régularité du tir est celle du règlement officiel de la FFSB.

**Déroulement** : la joueuse doit faire l'annonce d'un contrat qu'elle doit réussir. On joue 4 boules à la suite en alternance avec son adversaire. L'annonce peut changer à chaque boule.

### Comptabilité des points :

Grand cercle : sans obstacle = 1 point, avec obstacle = 2 points

Carré moyen : sans obstacle = 2 points, avec obstacle = 3 points.

Valorisation d'un biberon (à moins de 5 mm du but) = 1 point de bonus, quelle que soit la cible (Cercle, Carré, avec ou sans obstacle). Toutefois si la boule pointée déplace le but de plus de 0,50 m le biberon n'est pas validé (mais les points de la cible restent acquis).

Pour le tir : la boule cible  $\varnothing$  10 cm = 1 point (Pas de bonus pour un carreau), le but = 2 points.

# 2. Le Simple

## Règlement technique

*Objectif* : gagner une partie de jeu traditionnel en marquant le plus de point possible.

*Limitation* : 1 heure 15 de jeu ou 13 points.

*Déroulement* : jeu traditionnel selon le règlement officiel de la FFBSB (exception : pas de handicap).

Après le coup de sifflet, les joueuses finissent la mène en cours. Il n'y a pas de mène supplémentaire.

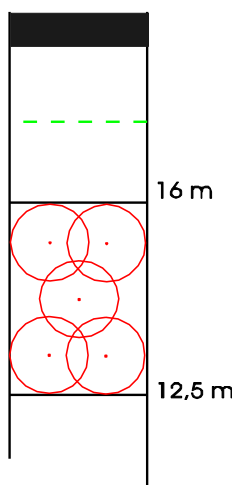
*Comptabilité des points* : chaque joueuse marque les points faits pendant le match. Il est ajouté une bonification de 2 points pour gain de la partie, et 1 point en cas d'égalité pour chacune des deux joueuses.

*Echauffement avant jeu* : 5 minutes.

# 3. Le jeu des Olympiades

## Les tracés sur le terrain

Traçage de 5 cercles  $\varnothing$  1,40 m dans la zone de validité du lancer de but réglementaire féminin (les 4 angles et le centre).



## Règlement technique

**Objectif** : pointer le maximum de boule dans un cercle  $\varnothing$  1,40 m et être plus près du but que son "adversaire".

**Limitation** : 5 cibles de 4 boules par joueuse et tir interdit.

**Détermination de l'adversaire** : **Un classement provisoire est établi juste après le jeu traditionnel en simple.**

Cette situation permet de définir son numéro d'ordre temporaire. Pour garder intact l'esprit combatif et alimenter le suspens, chaque joueuse verra son adversaire désigné par sa position. Ainsi, les 8 premières positions s'affrontent comme suit : 1 contre 4 ; 2 contre 6 ; 3 contre 7 et 5 contre 8. Les adversaires suivants se rencontrent selon l'ordre du classement, soit 9 contre 10 ; 11 contre 12, etc...

Si le nombre de participantes est inférieur à 8 : on joue 1 contre 2, 3 contre 4 et 5 contre 6.

A noter que si une personne avait "dépanné" pour arriver à un nombre pair, celle-ci ne doit pas figurer dans le classement et jouer en dernière position.

On essaiera, dans la mesure du possible d'attribuer un terrain neutre, c'est-à-dire non joué par l'une ou l'autre.

En cas d'ex æquo, le départage s'effectue comme suit :

- ✓ Nombre de points faits au Stratego
- ✓ Nombre de points laissés faire au simple
- ✓ Ordre alphabétique

**Déroulement** : la gagnante du tirage au sort (A) choisie la cible à jouer et place le but en son centre. Elle doit alors pointer une boule jusqu'à la réussite de la cible. Dès réussite, c'est alors à l'autre pointeuse (B) de jouer jusqu'à reprise du point. Et ainsi de suite jusqu'à épuisement du "stock" de 4 boules par joueuse. Les boules non réussies sont enlevées du jeu.

Le coup est régulier lorsque la boule est intégralement incluse dans le cercle cible ET que la boule pointée ne déplace en toute direction, directement ou indirectement, aucun objet de plus de 0,50 m. La distance parcourue en dehors du cercle n'entre pas en ligne de compte. La mesure se limite au point (bord extérieur) où l'objet a traversé la ligne ou s'y est perdu, sans la traverser.

En cas de coup irrégulier, l'adversaire appliquera la règle de l'avantage.

Dans tous les cas de figures, le but sortant de la cible est remis à sa place initiale (voir article 9C du RTI en cas d'emplacement occupé par une boule).

Au terme des 8 boules sur la cible, on fait le décompte des points que l'on note sur la fiche. Par alternance, c'est à la joueuse (B) de choisir la cible à effectuer et de commencer à pointer. Une cible ne peut être jouée qu'une seule fois. Afin d'éviter toute erreur, il est conseillé de marquer le cercle déjà réalisé (croix, score, ...).

Ainsi de suite jusqu'à la cinquième cible qui n'est choisie par personne, mais qui doit être validée. La pointeuse qui commence est celle qui, à cet instant de la partie, détient le meilleur score. En cas d'égalité, c'est à la joueuse qui a remporté la dernière cible de commencer. Si l'égalité subsiste, c'est à celle qui a commencé la 4<sup>ème</sup> cible (ce qui équilibre par rapport au tirage au sort).

**Comptabilité des points** : chaque boule qui tient<sup>1</sup> sur son adversaire compte 2 points, les autres boules validées dans la cible sans "tenir" compte 1 point. Un bonus supplémentaire d'un point est accordé pour la réussite d'un biberon (moins de 5 mm du but). En cas d'équidistance sur les boules qui "tiennent", chacune de celles-ci compte pour un point.

**Echauffement avant jeu** : 5 minutes.

---

<sup>1</sup> Il est possible de "tenir" plusieurs fois sur son adversaire.