

OPEN FEMININ 2011

Règles générales

Organisation.....

Chaque comité participant met en place en autonomie entre 2 et 4 phases départementales et/ou régionales, sur les dates de son choix.
La CTZ, Catherine PROTON, animera la grande finale de zone.

Le déroulement.....

Le tirage au sort est préparé au préalable suivant le nombre de joueuses, par un système de lettre (1^{er} tour : A/B (jeu 1), C/D (jeu 2),... 2^{ème} 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.

Au niveau des CBD et CBR, il faut compter environ 3h30 de compétition. L'ordre des jeux est le suivant :

- 1. STRATEGO**
- 2. SIMPLE**
- 3. JEU DES OLYMPIADES**

Un classement provisoire est établi juste après le jeu traditionnel en simple. Cette situation permet de définir les adversaires du jeu des Olympiades en fonction de la place (et donc de la valeur) de chacune. Cette opération est développée dans le chapitre 3.

Dans le cas d'un litige sur la validité d'un "coup", l'arbitrage se fait par la joueuse "adverse". En cas de doute ou d'un problème non prévu en théorie, c'est le "référént" qui jugera en dernier ressort en se basant, tant que faire se peut, sur une logique (ou philosophie) par rapport au RTI.

Les résultats.....

Les résultats pour chaque rencontre CBD / CBR devront être envoyées par le référént à Catherine PROTON dans le mois suivant chaque phase départementale/régionale.

Le 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^{ère} rencontre et ne pourra pas évoluer en cours de saison.

Nous suggérons quelques principes :

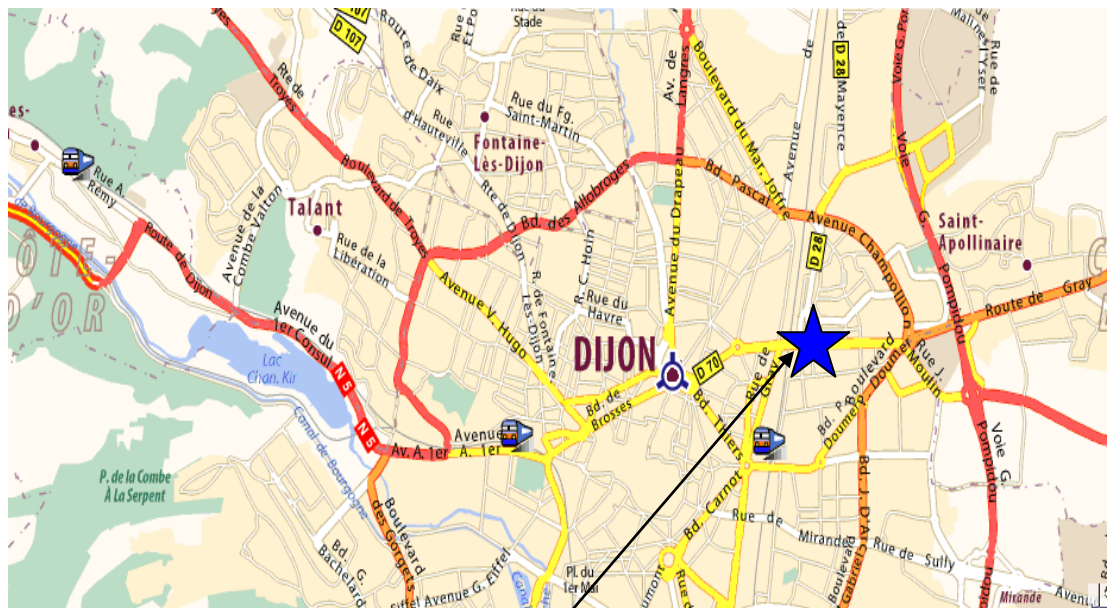
- ✓ addition des points obtenus à chaque rencontre ;
- ✓ moyenne sur l'ensemble des rencontres ;
- ✓ addition des meilleurs scores personnels de chaque épreuve ;
possibilité d'ajouter des points bonus par participation

La grande finale de zone.....

La finale de zone se compose en deux temps :

- une 1ère phase le matin de 10h à 12h (1 Stratégo + 1 Olympiades)
- une 2e phase l'après-midi de 13h30 à 16h30 (1 Stratégo + 1 Simple + 1 Olympiades)

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



FINALE DE ZONE DU MASTERS FEMININ

DIMANCHE 10 AVRIL 2011 / DIJON

(Boulodrome : rue Léon MAURIS – 21000 DIJON)

La restauration se fera de 12h à 13h30 en commun au C.R.I. de Dijon, situé à 500m du boulodrome.

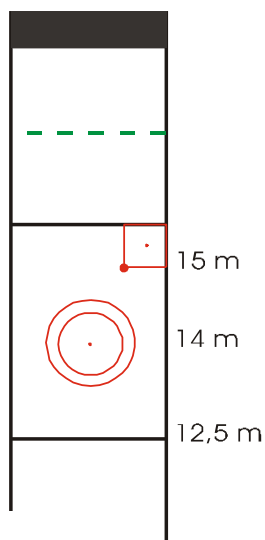
Pour les joueuses souhaitant arriver la veille sur place, le C.R.I. propose des chambres de qualité à un prix très attractif :

C.R.I. 1, avenue Champollion 21000 DIJON
Tél : 0380729520 Mail : www.cri-dijon.com

Les **36 joueuses qualifiées** pour la finale de zone représenteront les comités suivants :

- ✓ Comité régional de **Champagne-Ardenne**.....2 joueuses
- ✓ Comité départemental de la **Côte d'Or**.....2 joueuses
- ✓ Comité régional de **Franche-Comté**..... 6 joueuses
- ✓ Comité départemental de **Haute-Savoie**.....3 joueuses
- ✓ Comité régional d'**Ile de France**.....4 joueuses
- ✓ Comité régional de **Lorraine**.....4 joueuses
(2 places pour Lorraine Nord et 2 places pour Lorraine Sud)
- ✓ Comité départemental de la **Nièvre**.....4 joueuses
- ✓ Comité Régional de **Normandie**.....3 joueuses
- ✓ Comité départemental de **Saône et Loire**.....6 joueuses
- ✓ Comité départemental de l'**Yonne**.....2 joueuses

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.
- ✓ Cercle \varnothing 1,00 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.
- ✓ Carré 1 m x 1 m adjacent à la ligne latérale droite et à 2,50 m de la 1^{ère} 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 : 24 boules à jouer avec un maximum de 8 tirs.

Les différents contrats :

Zone de point : le point est validé si la boule pointée est intégralement incluse dans la zone annoncée (cercle ou carré).

Si l'annonce est le petit cercle, la boule doit être intégralement dans le petit cercle. De même si l'annonce est le grand cercle, la boule doit être intégralement dans le grand cercle. Il est possible de demander l'ajout d'une boule-obstacle rouge sur le carré. Dans cette option, en contrainte supplémentaire, la boule obstacle ne doit pas être touchée, et encore moins déplacée.

Dans le cas d'un tir, l'objet cible choisi (boule ou but) est positionné sur son emplacement, c'est-à-dire au centre du cercle. 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, au choix sur les 4 possibilités. On joue 4 boules à la suite en alternance avec son adversaire. L'annonce peut changer à chaque boule.

Comptabilité des points :

Grand cercle : 1 point / Petit cercle : 2 pts

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 20 de jeu ou 13 points.

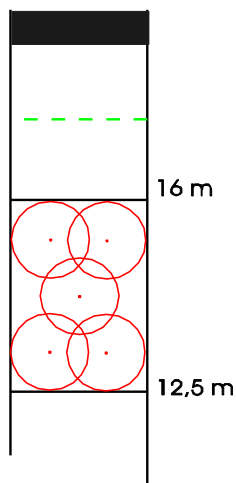
Déroulement : jeu traditionnel selon le règlement officiel de la FFSB (exception : pas de handicap).

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 suspense, 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^{ème} cible (ce qui équilibre par rapport au tirage au sort).

Comptabilité des points : chaque boule qui tient¹ 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.

¹ Il est possible de "tenir" plusieurs fois sur son adversaire.