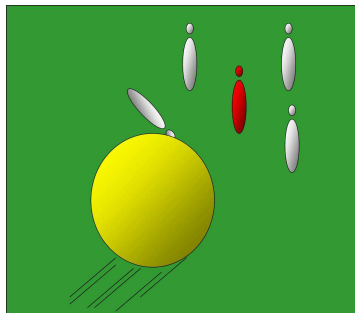


Championnat de LIGUE par équipes 5 Quilles



Saison 2014 2015

Jean-Charles Wallart
Le 26 Aout 2014

I - Objet

Mettre en place un championnat de Ligue par équipes 5 quilles

II – Principe

Equipes de 3 joueurs.

Une rencontre entre 2 équipes est constituée d'un match en simple, un match en double et un match relais.

Chaque match gagné rapporte 1 point de match à l'équipe

Chaque rencontre gagnée (cumul des points de match obtenus) apporte 1 point de rencontre à l'équipe.

Toutes les équipes se rencontrent en formule championnat.

Selon le nombre d'équipes engagées, les rencontres s'effectueront en aller-retour ou aller simple.

Sur 3 journées, les rencontres auront lieu dans 1 ou plusieurs clubs.

A l'issue du championnat, le classement s'effectuera par

1°) Points de rencontre

2°) Points de match

3°) Rencontre directe

4°) En cas de rencontres A/R et en cas d'égalité en rencontre directe, pourcentage de réussite (nb points réalisés/nb points à faire)

L'équipe en tête du classement sera déclarée Championne de Ligue pour la saison écoulée.

III – REGLEMENT DE LA COMPETITION

Engagement

Application du règlement de la Ligue NPDC

Composition d'une équipe

Une équipe est composée de 3 joueurs du même club ou de 2 joueurs du club représenté + 1 joueur d'un club extérieur. Tous les joueurs doivent être licenciés à la date d'inscription de leur équipe.

Afin d'éviter les forfaits, les remplaçants de dernière minute seront possibles mais il est préférable d'indiquer les remplaçants éventuels dès l'inscription de l'équipe, ce qui permettra leur prise en compte automatique au moment de leur titularisation.

Un joueur, titulaire ou remplaçant, ne peut figurer que dans une seule équipe pour la saison.

Les 3 joueurs sélectionnés peuvent être de catégories différentes, sachant qu'un handicap est appliqué par catégorie.

Catégories

La catégorie considérée est celle du joueur en début de saison selon la classification établie pour la ligue NPDC.

Handicaps

| Catégorie | Distance en simple | Distance en double | Distance en relais |
|-----------|--------------------|--------------------|--------------------|
| R1 | 80 | 40 | 30 |
| N1 | 100 | 50 | 40 |
| Masters | 120 | 60 | 50 |

La distance par match est le cumul des handicaps des joueurs de chaque équipe.

Exemple :

L'équipe A est composée de 2 joueurs R1 + 1 joueur N1

L'équipe B est composée de 2 joueurs Masters + 1 joueur N1

Simple :

Hypothèse: joueur A = R1, joueur B = Masters

=>Distance joueur A = 80pts , distance joueur B = 120pts

Double :

Hypothèse : Equipe A = R1 + N1 ,équipe B = N1 + Masters

=>Distance équipe A = 90pts, distance équipe B = 110pts

Relais :

Hypothèse : Equipe A (ordre = R1+R1+N1), équipe B (Ordre = N1+Masters+Masters)

=>Distance équipe A = 30+30+40=100pts, Distance équipe B = 40+50+50 = 140pts

=>Passage du relais de l'équipe A à 30 et 60, passage du relais de l'équipe B à 40 et 90

C'est le 1^{er} joueur arrivé à son passage de relais qui provoque le changement des 2 joueurs. Donc les handicaps se cumulent pour le relayeur de l'équipe en retard de points.

Format des billards

Tous les formats peuvent être utilisés, les billards ½ match seront de préférence utilisés pour les doubles et les relais.

Déroutement des matchs

Le changement de joueurs est autorisé entre 2 rencontres mais pas de changement en cours de rencontre. Les 3 joueurs désignés doivent effectuer toute la rencontre sauf cas de force majeure laissé à l'appréciation du directeur de jeu.

Avant le début de la rencontre, les capitaines des 2 équipes doivent indiquer au directeur de jeu la composition du double et l'ordre du relais. Pas de changements intermédiaires de dernière minute sauf cas de force majeure laissé à l'appréciation du directeur de jeu.

Arbitrage

L'arbitrage est effectué par une équipe qui ne joue pas, à défaut, auto arbitrage en simple et double, en relais, arbitrage par un relayeur ne jouant pas.

Application du code sportif (tenue des joueurs, tirage à la bande, fautes, etc...)

Disposition particulières

Match en simple

1 set gagnant, la distance correspondant au handicap de chaque joueur.
Echauffement autorisé de 3 mn par joueur.

Match en double

1 set gagnant, la distance correspond aux handicaps cumulés des joueurs de chaque équipe (cf chapitre « Handicaps »).

Echauffement autorisé 3mn par joueur ou 6 mn pour chaque équipe (les 2 joueurs d'une même équipe peuvent ainsi s'échauffer en même temps plus longtemps).

Chaque équipe choisit son joueur pour effectuer le tirage à la bande.

Changement de joueur :

Le changement de joueur a lieu lorsque l'équipe adverse vient de marquer des points. Il n'y a pas de changement de joueur si l'équipe adverse donne des points ou si elle ne marque pas de point.

cas particulier du point de départ : Il n'y a pas de changement de joueur après le point de départ, quoi qu'il arrive le joueur ayant perdu le tirage joue derrière le vainqueur du tirage.

La « faute de joueur » est sanctionnée par une bille libre, donc 2 points de faute + éventuellement points de quilles et de bille rouge.

L'équipe peut demander à l'arbitre s'il y a changement de joueur ou non.

Avant l'exécution du coup, les équipiers peuvent se concerter sur la façon de jouer, discrètement et sans faire de repaires sur le billard (pose d'un bleu sur la bande, doigt posé sur la bande pour préciser la visée, etc...). A l'exécution du coup, le coéquipier du joueur doit se tenir en retrait de la table.

Match en relais

L'ordre des joueurs indiqué par les capitaines d'équipes en début de rencontre doit être respecté.

Echauffement :

Seuls les joueurs n'ayant pas joué sur le billard concerné peuvent s'échauffer à raison de 2 mn par joueur.

Pas de pause entre chaque relais. L'équipe dont un relayeur ne serait pas présent à sa prise de relais est sanctionnée par la perte du relais, totalité des points attribués à l'équipe adverse, nombre de points effectués pour l'équipe sanctionnée.

Les conseils, mises en garde (faute de bille ...) ou concertations avant exécution du coup **ne sont pas autorisés** et sont sanctionnés par 2 points de faute et bille libre pour l'adversaire.

Les coéquipiers du joueur doivent se tenir en retrait de la table.

- Fin du document -