



FRANCO-BELGE 5Q for TEAMS

Championnat amical par équipes

2014-2015



**11 octobre
8 novembre
6 décembre
28 février**

Jean-Charles Wallart
Le 26 Août 2014



I - Objet

Compétition Franco Belge **amicale** 5 quilles par équipes sous la forme d'un mini championnat réparti sur 4 journées.

II – Principe

10 Equipes de 3 joueurs. Equipes Belges et Françaises.

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

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

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

Toutes les équipes se rencontrent en formule championnat sur 4 journées :

1^{ère} journée le 11 octobre dans le club SBCA d'Annoeullin

2^{ème} journée le 8 novembre dans le club DOS de Roeselare

3^{ème} journée le 6 décembre dans le club QUALITY de Zele

4^{ème} journée le 28 février dans le club ONSHUIS de Gramont

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

1°) Points de rencontre

2°) Points de matchs

3°) Rencontre directe

L'équipe en tête du classement sera déclarée Vainqueur de la Franco-Belge 5Q for teams.

Une coupe sera remise au vainqueur. Cette même coupe sera remise en jeu l'année suivante.

Elle serait attribuée définitivement à l'équipe qui remporterait 3 années de suite la compétition.

III – REGLEMENT DE LA COMPETITION

Droit d'engagement

15€ par équipe inscrite, à verser au comité organisateur au plus tard le 1er jour de la compétition. Les fonds ainsi recueillis permettront de financer les lots.

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.

Pas de Handicap. Tous les joueurs jouent la même distance.

Distances de jeu

Simple : 100 pts

Double : 100 pts

Relais : 120 pts

Format des billards

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

Déroulement des matchs

Le changement de joueurs est autorisé entre 2 rencontres mais pas de changement en cours de rencontre (le relais doit être composé des 3 joueurs ayant joué le simple et le double). Le cas de force majeure est 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.

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 carambole 5 quilles (tirage à la bande, fautes, etc...)

Dispositions particulières

Match en simple

1 set gagnant de 100 pts.

Echauffement autorisé de 3 mn par joueur.

Match en double

1 set gagnant de 100 pts.

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 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

1 set gagnant de 120 pts, changement des 2 joueurs dès qu'une équipe atteint les 40 et 80 pts.

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

- Fin du document -