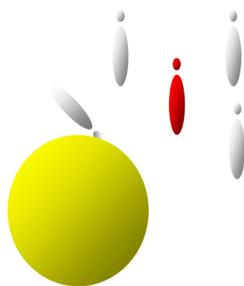




Championnat 5 quilles par équipes de clubs Ligue des Hauts de France



Saison 2017 2018

Jean-Charles Wallart
Le 5 septembre 2017

I - Objet

Mise en place une finale ligue 5 quilles par équipes de clubs permettant de faire jouer ensemble des joueurs classés « Régional », « National » et « Masters ».

II – Principe

Equipes de 3 joueurs classés R N ou Masters. Possibilité de mixer les catégories dans une même équipe, système de handicap à jouer par catégorie.

Une seule équipe représentante par CD, sélection de l'équipe à charge du CD. En cas de non représentation d'un ou plusieurs CDs, pas de repêchage d'une équipe d'un autre CD, la finale s'effectue dans ce cas avec le nombre d'équipes sélectionnées restantes.

La finale ligue se déroule sur une journée et oppose toutes les équipes qui se rencontrent une seule fois.

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

Chaque match gagné rapporte 1 point à l'équipe.

La rencontre est gagnée par comparaison du cumul des points de match obtenus par chaque équipe.

Chaque rencontre gagnée apporte 1 point à l'équipe.

A l'issue des rencontres, le classement s'effectue dans l'ordre suivant :

1°) Points de rencontre

2°) Points de match

3°) pourcentage de réussite (cumul du nombre de points réalisés/ cumul du nombre de points à faire selon le handicap de l'équipe).

Si 2 équipes sont à égalité de points de rencontre, c'est la rencontre directe qui prime et qui détermine le classement entre les 2 équipes. Dans le cas de rencontres aller-retour, si égalité de victoires (1 à 1) entre les 2 équipes concernées, départage aux points de match puis au %age de réussite.

Si 3 équipes ou + sont à égalité de points de rencontre, la rencontre directe n'est pas considérée, départage aux points de match puis au %age de réussite.

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

III – REGLEMENT DE LA COMPETITION

Engagement

Le montant de l'engagement est fixé à 30Euros par équipe et doit être versé à l'inscription.

La somme des engagements est reversée intégralement à part égale aux 5 clubs des équipes finalistes.

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 de préférence du même CD, à défaut, de la même ligue mais pas au-delà. Tous les joueurs doivent être licenciés à la date d'inscription de leur équipe.

La liste des joueurs composant une équipe doit être complète à la date d'inscription (titulaires + remplaçants). Elle ne peut être modifiée par la suite.

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

La composition de l'équipe et l'agencement des joueurs pour le simple le double et le relais doivent être communiqués par le capitaine d'équipe au directeur de jeu 1/4h avant chaque début de rencontre.

Les modifications ne sont plus autorisées une fois la rencontre démarrée, sauf cas de force majeure laissé à l'appréciation du directeur de jeu.

Dispositions particulières :

- Les 3 joueurs sélectionnés peuvent être de catégories différentes, sachant qu'un handicap est appliqué selon la catégorie du joueur.
- Le changement de joueurs est seulement autorisé entre 2 rencontres, il ne l'est pas entre les matchs d'une même rencontre. Cela signifie que les 3 joueurs ayant joué le simple et le double doivent jouer le relais.

Catégories

Est considéré Masters tout joueur classé 16^{ème} ou mieux au classement national à la date de la compétition.

Pour les autres catégories, la catégorie du joueur est celle du début de saison, soit le 1^{er} septembre de la saison en cours.

Les joueurs non classés 5 quilles seront classés N si ils possèdent un classement N2 ou mieux à la bande ou au 3 bandes, sinon, ils seront classés R.

Handicaps

Catégorie	Distance en simple	Distance en double	Distance en relais
R	80	40	30
N	100	50	40
Masters	120	60	50

La distance à jouer par set est le cumul des handicaps des joueurs de chaque équipe.

Exemple :

L'équipe A est composée de 2 joueurs R et 1 joueur N

L'équipe B est composée de 2 joueurs Masters et 1 joueur N

Simple :

Hypothèse: joueur A : R, joueur B : Masters

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

Double :

Hypothèse : Equipe A : R & N ,équipe B : N & Masters

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

Relais :

Hypothèse : Equipe A (ordre = R + R + N), équipe B (Ordre = N + 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 pts, passage du relais de l'équipe B à 40 et 90 pts.

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.

Format des billards

Tous les formats peuvent être utilisés, utilisation du format 3,10m dès que possible.

Pour des raisons de durées de matchs et d'échauffement, il est conseillé de jouer le double sur petit billard, et le relais sur le même billard que le double. Si le planning n'est pas serré, le double et relais peuvent s'effectuer sur 3,10m. La décision est laissée à l'appréciation du directeur de jeu. Elle doit être indiquée avant le début de la compétition et ne peut être revue ensuite.

Arbitrage

L'arbitrage est effectué par une équipe qui ne joue pas (cas d'une compétition à 3 ou 5 équipes), à défaut, auto arbitrage en simple et double, en relais, arbitrage par un relayeur ne jouant pas.

Application du code sportif en vigueur (tirage à la bande, fautes, etc...)

Echauffement

Echauffement autorisé de 3mn par joueur ou 6 mn pour chaque équipe pour le double (les 2 joueurs d'une même équipe peuvent s'échauffer en même temps), 3 mn pour le relais

Disposition particulières

Simple

1 set, la distance correspond au handicap de chaque joueur.

Double

1 set, la distance correspond aux handicaps cumulés des joueurs de chaque équipe.

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

Changement de joueur :

Le changement de joueur a lieu dans une équipe lorsque l'équipe adverse vient de marquer des points et/ou si l'équipe concernée a donné des points à l'équipe adverse lors du coup précédent.

Seuls les points autres que les 2 points de pénalité (en cas de bille libre) sont considérés pour le changement de joueur. Cela veut dire que si l'équipe A joue et fait une faute donnant lieu à bille libre, sans toutefois donner des points supplémentaires de quilles et de bille rouge, ET, que l'équipe B ne réalise aucun point sur la bille libre qui suit, il n'y a pas de changement dans l'équipe A.

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

La « faute de joueur » est sanctionnée par 2 pts de faute + bille libre + éventuellement points de quilles + éventuellement 2pts 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 repères 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.

Relais

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

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.

Tous les cas non prévus au présent règlement sont laissés à l'appréciation du directeur de jeu.

- Fin du document -