



## CHALLENGE MARC GAULPIER

### 3 BANDES HANDICAP

#### REGLEMENT - 2013-2014

#### **ARTICLE – 1 : CONDITIONS D'ENGAGEMENT DES EQUIPES**

Il est ouvert à tous les clubs de la ligue déjà inscrits au challenge libre-handicap sans cotisation d'engagement supplémentaire, sauf si des équipes sont indépendantes et portent un autre nom que celles déjà inscrites au challenge à la partie libre.

Des clubs de la ligue ne participant pas au challenge vétérans libre handicap peuvent néanmoins inscrire des équipes au challenge 3 Bandes Handicap moyennant une cotisation de 11 Euros.

Chaque club peut inscrire autant d'équipes qu'il le désire. Chaque équipe est composée au minimum de 3 joueurs qui ne peuvent **en aucun cas** jouer dans une autre formation.

Le nom des équipes et les noms des joueurs doivent parvenir au responsable des vétérans en même temps que pour les équipes de libre handicap ; possibilité d'ajouter des nouveaux joueurs en septembre.

#### **ARTICLE – 2 : LES JOUEURS**

**Les joueurs doivent être licenciés et à jour de leur cotisation.**

Tout club peut se faire renforcer par un joueur d'un autre club à condition que celui-ci soit licencié et que son club n'ait pas d'équipe engagée dans la compétition 3 Bandes Handicap Vétérans.



## ARTICLE – 3 : LES DISTANCES

Le calcul des moyennes part évidemment de **0**.

La distance minimale est fixée à **8 points**, correspondant à une moyenne inférieure ou égale à 0,200.

Le calcul du nombre de points à jouer se faisant de la façon suivante ;

Moyenne retenue x 30 + 2 points.

Exemple pour une moyenne de 0,200 :  $(0,200 \times 30 = 6 + 2 = \mathbf{8})$

Pour une moyenne de 0,350 :  $(0,350 \times 30 = 10,5 \text{ (soit 11)} + 2 = \mathbf{13})$

A noter que le résultat de la moyenne multiplié par 30 est arrondi au chiffre supérieur à partir de 0,50.

**A partir de ce mode de calcul 4 Cas de figures :**

- 1 - Joueur Classé
- 2 - Joueur non Classé
- 3 - Joueur Nouveau non Classé
- 4 - Joueur Nouveau Classé

### **1 - Joueur Classé :**

La moyenne de référence sera :

**Moy. Vét. Année + Moy. Vét. Année-1 + Moy. Officielle (si compétition officielle l'année précédente), divisée par 3.**

Il ne pourra pas descendre en dessous du seuil de référence de sa catégorie officielle.

**Exemple :**

<b>N1</b>	<b>= 0.698 x 30 = 21 + 2</b>	<b>soit 23 Points</b>
<b>N2</b>	<b>= 0.523 x 30 = 16 + 2</b>	<b>soit 18 Points</b>
<b>N3</b>	<b>= 0.360 x 30 = 11 + 2</b>	<b>soit 13 Points</b>
<b>R1</b>	<b>= 0.250 x 30 = 8 + 2</b>	<b>soit 10 Points</b>

### **2 - Joueur non Classé :**

La moyenne de référence sera :

**Moy. Vét. Année + Moy. Vét. Année-1, divisée par 2.**

### **3 - Joueur Nouveau non Classé :**

Une moyenne lui sera donnée en accord avec son président de club, mais sera revue et validée après les rencontres Aller, sur la moyenne réalisée. De même si au cours de cette 1ère année, il dépasse de + de 30 % la moyenne qui lui a été donnée celle-ci sera revue **immédiatement** à la hausse sur la base de la moyenne réalisée.

### **4 – Joueur Nouveau Classé :**

La moyenne de référence sera la moyenne Officielle de l'année précédente.

**Un Joueur Nouveau qui ne joue pas au cours de la saison est toujours considéré comme Joueur Nouveau l'année d'après.**



## **ARTICLE – 4 : PREMIERE PHASE DE LA COMPETITION**

Après enregistrement des Equipes et constitution de **7 Poules maximum**,

**LES RENCONTRES SE DEROUILLERONT EN MATCHS "ALLER et RETOUR " suivant le calendrier établi.**

Le tirage à la bande est effectué à chaque partie, le joueur qui commence, a la bille blanche.

**Il y a REPRISE sur mouches et possibilité de faire match NUL.**

**Les parties sont limitées à 50 reprises avec reprise sur mouches, le vainqueur est celui qui a le meilleur coefficient de réussite (Points Faits / Points à Faire).**

**En cas d'égalité du coefficient de réussite, il y match NUL.**

Chaque rencontre fonctionnera de la manière suivante :

Renseignement de la Feuille de Match ;

Les joueurs sont inscrits dans l'ordre croissant du nombre de points à jouer : A et X les nombres les plus bas C et Z les nombres les plus forts.

Dans les cas où 2 ou 3 joueurs auraient le même nombre de points à jouer les classer en fonction de leur moyenne de référence :

1er tour : C3 contre Z3	2 <sup>ème</sup> tour : C3 contre Y2	3 <sup>ème</sup> tour : C3 contre X1
B2 Y2	B2 X1	B2 Z3
A1 X1	A1 Z3	A1 Y2

Eventuellement vous pouvez inverser l'ordre des rencontres à votre guise et d'un commun accord.

## **ARTICLE - 5 : CLASSEMENT ET QUALIFICATION DES EQUIPES**

Partie gagnée = 2 points

Partie nulle = 1 point

Partie perdue = 0 point

Le total des points acquis par les 3 joueurs détermineront le résultat de la rencontre.

Match Gagné = 2 Points.

Match Nul = 1 Point.

Match Perdu = 0 Point.



Le classement des Poules après les Matches « Aller et Retour » est fait d'abord sur les Points de Matches, en cas d'égalité c'est le nombre de Points de parties gagnées et nulles qui départage, et ensuite c'est le coefficient de réussite.

Les Vainqueurs de chaque poule et si besoin les meilleurs seconds sont qualifiés pour la finale à 8 Equipes qui se déroule, en principe, dans le club vainqueur de l'année précédente.

**Si le Club organisateur n'a pas d'équipe qualifiée, il pourra présenter sa meilleure équipe engagée.**

**Une équipe déclarant un Forfait dans la saison ne peut être retenue pour la Finale. L'équipe déclarant Forfait perd la rencontre par 9 à 0.**

## **ARTICLE – 6 : FEUILLES DE RESULTATS**

Elles doivent être **totalemment** renseignées. Signées des deux responsables.

Les Noms du Club et de l'EQUIPE doivent y être inscrits.

Les totaux des Nombre de Points à Faire et Nombre de Points Faits doivent y apparaître.

Les coefficients de réussite doivent être calculés après chaque rencontre

(Calcul du coefficient de réussite = Nombre de points que l'équipe a réalisé divisé par le nombre de points total qu'elle devait réaliser)

***ELLES DOIVENT PARVENIR DANS LES 48 heures, au Responsable vétérans du 3 bandes***

## **ARTICLE - 7 : ARBITRAGE**

Le club recevant est responsable de l'organisation de la rencontre.

**Le déroulement de la compétition est au choix de l'équipe qui reçoit:**

- 2 billards avec 2 joueurs exempts qui arbitrent et marquent,
- 3 billards et le club fourni 3 arbitres,
- 3 billards et auto-arbitrage.

Le club se déplaçant devant se plier au choix du club recevant.

***Le responsable du club se déplaçant, confirmera sa venue dans les 48 heures avant la rencontre, de façon à éviter des déplacements inutiles.***



## **ARTICLE - 8 : RECOMPENSES**

Le Podium sera récompensé lors du banquet des vétérans de la saison suivante.  
Le trophée sera conservé par l'équipe gagnante durant l'année sportive pour être remis en jeu la saison suivante.

Il sera conservé par le club qui le gagnera 3 années consécutives.

## **ARTICLE - 9 : LA PHASE FINALE**

*Aucun joueur n'ayant participé à aucune rencontre de l'année ne peut participer à cette phase.*

**Elle est normalement organisée par le club gagnant de l'année précédente.**

Pour l'organisation de la journée Finale à 8 équipes, le club prévoit :

**Un directeur de jeu chargé ;**

- De surveiller la bonne tenue des compétiteurs,
- D'organiser le tirage au sort de la compétition,
- D'assurer le bon déroulement du challenge dans l'esprit du code sportif.

**Un adjoint chargé ;**

- De la mise à jour du tableau de résultats et du suivi de ceux-ci.

**Des Arbitres ;**

Si le club en a la possibilité il organise l'arbitrage, si non l'arbitrage sera fait par les joueurs du match précédent.

**L'organisation du repas du midi ;**

Le club retient une salle et prévoit les repas pour les joueurs et les accompagnateurs éventuels.



### La compétition :

Positionnement des joueurs dans une équipe : reportez vous à l'article 4.

Un N° de 1 à 8 est tiré au sort pour chaque équipe. Il est donc noté sur un tableau préalablement établi les équipes dans l'ordre de leur tirage au sort, ainsi que le nom des joueurs dans l'ordre de leur classement.

1° TOUR de JEU ;

1 contre 8                      2 contre 7                      3 contre 6                      4 contre 5

2 ° TOUR de JEU ;

1 contre 6                      2 contre 5                      3 contre 7                      4 contre 8

3° TOUR de JEU ;

1 contre 2                      3 contre 4                      5 contre 6                      7 contre 8

Faire d'abord entrer en jeu les joueurs N°1 (petites Moyennes) puis les N°2 et enfin les N° 3

Le tirage à la bande est effectué à chaque partie, le joueur qui commence a la bille blanche **et il n'y a pas de reprise s'il termine en premier.**

Pendant cette phase Finale, tous les matchs sont limités à 40 reprises, donc reprise sur mouche pour la bille pointée si la bille blanche n'a pas terminée.

Le vainqueur est celui qui a le meilleur coefficient de réussite, puis la meilleure série « relative » (par rapport à sa distance).

***En cas de parfaite égalité le match est déclaré nul, 1 point chacun.***

L'enregistrement des résultats se fait au fur et à mesure de leur communication.

Totalisez dès que possible les points de match puis les points de classement obtenus par chaque joueur.

La feuille de match doit impérativement comporter le nombre de reprises pour l'établissement des moyennes de chaque joueur.

### Le Classement :

Le classement final de chaque équipe est fait en fonction des critères suivants :

- 1- Les points de match additionnés des joueurs de l'équipe.
- 2- Le coefficient de réussite de l'équipe : Points Faits / Points à Faire.
- 3- Le coefficient de performance de l'équipe : My Réalisée / My de Base.