



Ligue Sporting Bowl de Chambéry Hiver/Printemps 2019

Règlement

1. DATES ET HORAIRES

1.1 La Ligue se déroulera les mardis à 19h45 (début des boules d'entraînement).

1.2 Total de semaines : 17. Voici les dates :

Mardi 15 Janvier 2019

Mardi 22 Janvier 2019

Mardi 29 Janvier 2019

Mardi 5 Février 2019

Mardi 12 Février 2019

vacances d'hiver

Mardi 5 Mars 2019

Mardi 12 Mars 2019

Mardi 19 Mars 2019

Mardi 26 Mars 2019

Mardi 2 Avril 2019

Mardi 9 Avril 2019

vacances de Pâques et veilles de jours fériés en Mai

Mardi 14 Mai 2019

Mardi 21 Mai 2019

Mardi 28 Mai 2019

Mardi 4 Juin 2019

Mardi 11 Juin 2019

Mardi 18 Juin 2019.

2. FORMATION

2.1 La Ligue se jouera en équipe de 2.

2.2 Il sera autorisé de jouer en individuel uniquement si la personne concernée n'a pas trouvé de partenaire et si l'organisateur ne lui a pas trouvé non plus de partenaire.

2.3 Les équipes sont formées par affinité avant le début de la première soirée. Passée la première soirée l'organisateur pourra former des équipes avec des joueurs sans équipe.

2.4 Dès la parution de ce règlement, les inscriptions sont ouvertes. Il faudra fournir les informations suivantes:

Nom/Prénom des 2 joueurs titulaires et des éventuels remplaçants

Ordre de jeu définitif

Nom de l'équipe.

2.5 Le nombre d'équipes maximum est de 12. Le format de la Ligue sera adapté s'il y a moins d'équipes inscrites.

2.6 Les remplaçants sont autorisés et ils peuvent remplacer autant de fois et dans autant d'équipes que nécessaire.

3. HANDICAP ET BLIND

3.1 La Ligue se joue en handicap sauf pour 4 classements de performances scratches.

3.2 Le handicap est de 85 % la différence entre 220 et la moyenne de référence Ligue.

3.3 Le handicap ne peut pas être négatif, zéro est sa valeur minimum. Il n'a pas de valeur maximum.

3.4 Moyenne de référence ligue:

3.4.1 Moyenne de référence lors de la première soirée jouée:

Soit la moyenne de la Ligue d'Automne 2018

Sinon, la moyenne FFBSQ en cours de validité

Sinon, 150 pour un homme âgé de plus de 16 ans, 130 pour une femme âgée de plus de 16 ans ou 100 pour toute personne âgée de moins de 16 ans.

3.4.2 Moyenne de référence lors des soirées suivantes:

La moyenne de la Ligue en cours. Le handicap est donc mis à jour à chaque semaine.

3.5 Le blind est fixé à 185 par partie sans handicap. Le joueur absent est remplacé par cette valeur tout au long de la soirée et constitue un score à battre.

4. DEROULEMENT DE LA LIGUE

4.1 Chaque mardi, chaque personne effectuera 4 parties. Celles-ci seront prises en compte pour 3 différents classements en jeu:

Classement en équipe par points

Classement en individuel par points

Classement de performances

4.2 Compétition en équipe par points

4.2.1 En utilisant le système Petersen, chaque équipe rencontrera toutes les autres équipes 3 fois. Chaque rencontre consistant de 2 matchs.

4.2.2 Chaque semaine il y aura 2 rencontres contre 2 équipes distinctes. A la fin de chaque rencontre il y aura changement de paire de pistes.

4.2.3 S'il y a moins de 12 équipes inscrites, le nombre de rencontres et de changements de paire de piste seront adaptés.

4.2.4 A chaque match, il y aura plusieurs points distribués, les voici:

6 points par match handicap gagné entre les équipes (3 points en cas d'égalité et 0 point en cas de défaite).

2 points par match handicap gagné entre les ouvreurs de chaque équipe (1 point en cas d'égalité et 0 point en cas de défaite).

2 points par match handicap gagné entre les fermeurs de chaque équipe (1 point en cas d'égalité et 0 point en cas de défaite).

Il y aura donc jusqu'à 10 points à gagner par match.

4.2.5 Exemple d'un match:

Ghislaine	Hcp 65	141	Tot Hcp 207
Daniel	Hcp 29	189	Tot Hcp 218
		Tot Scr 330	
Les Inédits...	Hcp 94	Tot Hcp 424	

Lysiane	Hcp 69	140	Tot Hcp 209
Manu	Hcp 51	159	Tot Hcp 210
		Tot Scr 299	
Les Bigleux	Hcp 120	Tot Hcp 419	

Les Inédits Ghidan gagnent le match équipe 424 vs. 419 => Les Inédits Ghidan gagnent 6 points

Lysiane gagne le match des ouvreurs 209 vs. 207 => Lysiane gagne 2 points pour les Bigleux

Daniel gagne le match des fermeurs 218 vs. 210 => Daniel gagne 2 points pour les Inédits Ghidan

Au total sur ce match:

Les Inédits Ghidan gagnent 8 points

Les Bigleux gagnent 2 points

4.2.6 Le tout dernier match de la Ligue (sur 2 matchs si 12 équipes inscrites) sera entre 1ère équipe vs. 2ème équipe ; 3ème équipe vs. 4ème équipe ; 5ème équipe vs. 6ème équipe ; ...

4.2.7 Le classement sera trié en suivant les critères ci-dessous:

Total des points acquis sur l'ensemble des semaines, dans l'ordre décroissant

Si égalité, l'emporte la plus petite somme des handicaps de l'équipe

Si une égalité persiste, la place sera partagée par les deux équipes.

4.3 Compétition en individuel par points

4.3.1 A la fin des 4 parties de chaque soirée, un classement individuel par total des quilles handicap sera fait. Des points seront attribués selon le tableau ci-dessous:

1er Joueur Hcp	50 points
2ème Joueur Hcp	35 points

3ème Joueur Hcp	30 points
4ème Joueur Hcp	28 points
5ème Joueur Hcp	26 points
6ème Joueur Hcp	24 points
7ème Joueur Hcp	22 points
8ème Joueur Hcp	20 points
9ème Joueur Hcp	18 points
10ème Joueur Hcp	16 points
11ème Joueur Hcp	15 points
12ème Joueur Hcp	14 points
13ème Joueur Hcp	13 points
14ème Joueur Hcp	12 points
15ème Joueur Hcp	11 points
16ème Joueur Hcp	10 points
17ème Joueur Hcp	9 points
18ème Joueur Hcp	8 points
19ème Joueur Hcp	7 points
20ème Joueur Hcp	6 points
21ème Joueur Hcp	5 points
22ème Joueur Hcp	4 points
23ème Joueur Hcp	3 points
24ème Joueur Hcp	2 points
25ème et au-delà	1 point
Absents	0 point

4.3.2 Le classement sera trié en suivant les critères ci-dessous:

Total des points acquis sur l'ensemble des semaines, dans l'ordre décroissant
Si égalité, l'emporte la plus petite somme des handicaps du joueur
Si une égalité persiste, la place sera partagée par les deux joueurs.

4.4 Compétition des performances

4.4.1 Pour qu'une équipe soit prise en compte pour les classements équipe par performances il faut que la somme d'assistances des joueurs ayant réalisé la performance soit au minimum de 18 semaines.

4.4.2 Pour qu'un joueur soit pris en compte pour les classements individuel par performances il faut que son assistance soit au minimum de 9 semaines. En complément, pour les classements de progression par huilage, il faut en plus une assistance minimum de 3 semaines sur l'huilage concerné.

4.4.3 Les classements par performances sont les suivants:

Meilleure série (4 lignes) scratch en équipe
Meilleure série (4 lignes) handicap en équipe
Meilleure ligne scratch en équipe
Meilleure ligne handicap en équipe
Meilleure série (4 lignes) scratch en individuel
Meilleure série (4 lignes) handicap en individuel
Meilleure ligne scratch individuel
Meilleure ligne handicap individuel
Meilleure progression (Moyenne final moins Moyenne initial)
Meilleure progression sur l'huilage LONG
Meilleure progression sur l'huilage MEDIUM
Meilleure progression sur l'huilage COURT
Meilleure régularité (Plus grande partie moins plus petite partie)
Meilleur ratio de strikes Hommes
Meilleur ratio de strikes Femmes
Meilleur pourcentage de spares faciles Hommes
Meilleur pourcentage de spares faciles Femmes

4.4.4 En cas d'égalité à l'un des classements par performances, les équipes ou les joueurs concernés partageront la place.

5. HUILAGES

5.1 Trois huilages seront utilisés tout au long de la Ligue, l'un par soirée, avec l'ordre suivant:

Huilage LONG: longueur 43 pieds, ratio 7:1 niveau facile
Huilage MEDIUM: longueur 40 pieds, ratio 7:1 niveau facile
Huilage COURT: longueur 37 pieds, ratio 7:1 niveau facile

6. FRAIS D'ENGAGEMENT

6.1 Les frais d'engagement sont fixés à 16 € par personnes et par semaine.

6.2 Il s'agit d'un forfait Ligue, le prix est donc constant et indépendant du nombre de parties réalisées.

7. PRIMES

7.1 Toutes les primes sont payées après la fin de la Ligue

7.2 La somme des primes gagnées par une personne est soumise à deux coefficients:

* Coefficient d'assistance par personne: égale au nombre de semaines jouées par le joueur concerné divisé par 17 (nombre total de semaines)

* Coefficient de financement global: appliqué à tous les joueurs, d'une valeur maximale de 1. S'il est inférieur à 1, ça sera pour rétablir l'équilibre financier de la Ligue et pour financer l'homologation des lignes et l'achat des coupes.

Après application des deux coefficients on arrondi à l'entier inférieur.

7.3 Si une égalité existe et des places sont partagées, les primes distribuées aux équipes/joueurs concernés sont identiques et égales à la somme des primes des places occupées par l'égalité divisée par le nombre de places concernées.

7.4 Primes au Classement en Equipe par Points.

7.4.1 La prime d'une équipe sera divisée par le nombre des joueurs ayant participé dans cette équipe (titulaires et remplaçants). Chaque part aura une valeur correspondant au prorata d'assistance de chaque joueurs.

7.4.2 Exemple:

En fin de Ligue, l'équipe Sylittebang gagne une prime de 70 €

L'assistance des joueurs pour cette équipe est la suivante:

Sylvain 15 semaines

Brigitte 12 semaines

Alain 7 semaines

Total d'assistances: $15 + 12 + 7 = 34$

Sylvain aura une prime de par son équipe de 70 € fois $(15 / 34) = 30.88$ €

Brigitte aura une prime de par son équipe de 70 € fois $(12 / 34) = 24.70$ €

Alain aura une prime de par son équipe de 70 € fois $(7 / 34) = 14.42$ €

7.4.3 Tableau de primes:

1ère Doublette	150 €
2ème Doublette	100 €
3ème Doublette	70 €
4ème Doublette	50 €
5ème Doublette	40 €
6ème Doublette	30 €
7ème Doublette	20 €
8ème Doublette	18 €
9ème Doublette	16 €
10ème Doublette	14 €
11ème Doublette	12 €
12ème Doublette	10 €

7.5 Primes au Classement en Individuel par Points.

7.5.1 Tableau de primes:

1er Joueur	100 €
2ème Jouer	70 €
3ème Joueur	50 €
4ème Joueur	40 €
5ème Joueur	35 €
6ème Joueur	30 €
7ème Joueur	25 €
8ème Joueur	20 €
9ème Joueur	18 €
10ème Joueur	16 €
11ème Joueur	14 €
12ème Joueur	13 €
13ème Joueur	12 €
14ème Joueur	11 €
15ème Joueur	10 €
16ème Joueur	9 €
17ème Joueur	8 €
18ème Joueur	7 €
19ème Joueur	6 €
20ème Joueur	5 €
21ème Joueur	4 €
22ème Joueur	3 €
23ème Joueur	2.5 €
24ème Joueur	2 €

7.6 Primes au Classement par Performances

7.6.1 Lorsque ça a du sens, une équipe ou un joueur ne peut pas prendre la prime d'une performance en handicap et en scratch au même temps.

7.6.2 La performance scratch est prioritaire à la performance handicap. Alors, le gagnant de la prime scratch est éliminé pour la prime handicap de la même performance.

	1er	2ème	3ème
Meilleure série scratch en équipe	20 €		
Meilleure série handicap en équipe	20 €	10 €	5 €
Meilleure ligne scratch en équipe	20 €		
Meilleure ligne handicap en équipe	20 €	10 €	5 €
Meilleure série scratch en individuel	10 €		
Meilleure série handicap en individuel	10 €	5 €	2.5 €
Meilleure ligne scratch individuel	10 €		
Meilleure ligne handicap individuel	10 €	5 €	2.5 €
Meilleure progression	10 €	5 €	2.5 €
Meilleure progression sur l'huilage LONG	10 €		
Meilleure progression sur l'huilage MEDIUM	10 €		
Meilleure progression sur l'huilage COURT	10 €		
Meilleure régularité	10 €	5 €	2.5 €
Meilleur ratio de strikes Hommes	10 €	5 €	2.5 €
Meilleur ratio de strikes Femmes	10 €		
Meilleur pourcentage de spares faciles Hommes	10 €	5 €	2.5 €
Meilleur pourcentage de spares faciles Femmes	10 €		

7.7 Chaque joueur titulaire de l'équipe championne se verra attribuer une quille-trophée.

7.8 Le joueur champion en individuel se verra attribuer une quille-trophée.

8. ORGANISATION

8.1 L'organisation de la Ligue est assurée par Jonani FRANCO au nom du Sporting Bowl de Chambéry.

8.2 L'organisation peut modifier ce règlement pour assurer le bon déroulement de la Ligue, en particulier les finances de celle-ci.

8.3 L'organisation interprète les règles et tranche tout litige concernant la Ligue sans possibilité d'appel.