



Ligue Sporting Bowl de Chambéry Automne 2020

0. ORGANISATION

- 0.1 L'organisation de la Ligue est assurée par Jonani FRANCO au nom du Sporting Bowl de Chambéry.
- 0.2 L'organisation peut modifier ce règlement à tout moment pour assurer le bon déroulement de la Ligue, en particulier les finances de celle-ci.
- 0.3 L'organisation tranchera tout litige en interprétant ce règlement sans possibilité d'appel.
- 0.4 Vu la situation incertaine actuelle concernant la pandémie de COVID-19, l'organisation pourra décider de modifier le calendrier, la formule ou les primes si le contexte le mérite.
- 0.5 En s'inscrivant à la Ligue vous acceptez définitivement les articles ci-dessus.

1. DATES ET HORAIRES

- 1.1 La Ligue se déroulera les mardis de la liste ci-après à 19h30 (début de boules d'entraînement).
- 1.2 Total de semaines : 13. Les semaines sont groupées en 3 périodes et 1 finale.

PERIODE 1

8 septembre
15 septembre
22 septembre
29 septembre

PERIODE 2

6 octobre
13 octobre
vacances de la Toussaint
3 novembre
10 novembre

PERIODE 3

17 novembre
24 novembre
1 décembre
8 décembre

FINALE

15 décembre

2. FORMATION

- 2.1 La Ligue se joue en équipe de 2. Néanmoins, une personne seule (voir conditions ci-dessous) peut jouer en individuel.
- 2.2 Formations des équipes : par affinité d'abord, ensuite l'organisation peut former des équipes avec des

personnes sans équipe.

- 2.3 Les remplaçants sont autorisés dans les équipes. Ils peuvent remplacer autant de fois et dans autant d'équipes que nécessaire.
- 2.4 Les remplacements sont prioritaires aux participations en individuel. Lors d'une soirée, nul ne pourra jouer en individuel s'il y a des places vides dans les équipes.
- 2.5 Une personne inscrite dans une équipe désirant remplacer dans une autre équipe sera automatiquement détachée de l'équipe et deviendra remplaçant.
- 2.6 Le nombre maximum d'équipes est fixé à 12.
- 2.7 Dès la parution de ce règlement, les inscriptions sont ouvertes. Il faudra fournir les informations suivantes :
 - Nom/Prénom/Surnom des 2 joueurs titulaires
 - Ordre de jeu définitif
 - Nom de l'équipe
 - Définir un capitaine d'équipe

3. HANDICAP, MOYENNE DE REFERENCE, BLIND

- 3.1 La Ligue se joue uniquement en handicap.
- 3.2 Le handicap est égale à 70 % de la différence entre 220 et la moyenne de référence, arrondi à l'entier inférieur.
- 3.3 La moyenne de référence de la Ligue est :
 - Lors de la première participation : La moyenne (réelle) Listing FFBSQ pour les licenciés, sinon 150 pour les hommes ou 130 pour les femmes âgées de 16 ou plus de 16 ans, et 100 pour toute personne âgée de moins de 16 ans.
 - Lors des participations suivantes : La moyenne de la Ligue sur toutes les participations précédentes.
- 3.4 Le score blind, attribué à toute place vide dans une équipe, est un score pris en compte comme tout autre score réel. Sa valeur est de 180.

4. DEROULEMENT DE LA LIGUE

- 4.1 Chaque soirée, chaque personne effectuera 4 parties. Celles-ci compteront pour 3 compétitions :
 - Compétition en équipe par quilles + handicap + bonifications
 - Compétition individuel par quilles + handicap
 - Compétition de performances
- 4.2 Compétition en équipes par quilles
 - 4.2.1 En utilisant le système Petersen, chaque équipe rencontrera toutes les autres équipes plusieurs fois tout au long des 12 premières soirées.
 - 4.2.2 Chaque soirée, une équipe rencontrera 4 équipes (4 parties). Il y aura donc un changement de paire de pistes à la fin de chaque partie.
 - 4.2.3 La bonification par match gagné est 60 quilles. 30 quilles en cas d'égalité.
 - 4.2.4 Le classement sera trié par : meilleur total de quilles scratch + handicap + bonifications. Si égalité, l'emporte la meilleure moyenne scratch. Si l'égalité persiste, les équipes partageront la même place.
- 4.3 Compétition individuel par quilles
 - 4.3.1 Un classement individuel par : total de quilles scratch + handicap sera produit. Les 24 meilleurs joueurs à ce classement lors des 12 premières soirées joueront, lors de la 13ème soirée finale, une Petersen à 4 joueurs sur une même paire de pistes et sans changement. Les groupes de 4 seront composés des joueurs : groupe A 1er à 4ème, groupe B 5ème à 8ème, ..., groupe F 21ème à 24ème. La bonification par match gagné est de 30 quilles. 15 en cas d'égalité.
 - 4.3.2 Suite à la soirée finale, un classement sera établi par groupe de 4 joueurs par : total de quilles scratch + handicap + bonifications. Le classement final individuel sera la concaténation de chaque groupe : 1er groupe A, 2ème groupe A, 3ème groupe A, 4ème groupe 2, 1er groupe B, ..., 4ème groupe F.
- 4.4 Classement de performances
 - 4.4.1 Les classements de performances sont les suivants :
 - Meilleure série (4 lignes) handicap en équipe
 - Meilleure ligne handicap en équipe
 - Meilleure série (4 lignes) handicap en individuel

Meilleure ligne handicap individuel
Meilleure progression (progression = moyenne final moins moyenne de référence initiale)
Meilleure régularité (régularité = écart-type des scores)
Meilleur ratio de strikes
Meilleur pourcentage de quilles seules fermées

4.4.2 Pour être classé, il faut une assistance minimum de 6 semaines ou 50 % des semaines jouées si calendrier modifié.

4.4.3 En cas d'égalité, les équipes ou les joueurs concernés partageront la même place.

5. HUILAGES

5.1 Trois huilages sont retenues pour la Ligue et seront utilisés selon le calendrier suivant :

PERIODE 1 : Huilage 39 pieds facile

PERIODE 2 : Huilage 40 pieds difficile

PERIODE 3 : Huilage 41 pieds facile

FINALE : huilage avec la plus grande moyenne (tous joueurs, 12 premières semaines)

6. FRAIS D'ENGAGEMENT

6.1 Les frais d'engagement sont fixés à 16 € par personne 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 Les primes seront indexées en % des recettes de la Ligue :

recettes par personne par soirée = 16 € - frais des parties

7.3 En individuelle comme en équipe, la somme des primes sera arrondie à l'entier inférieur.

7.4 Le bénéfice net du club est de 15% des recettes de la Ligue + l'ensemble des restes d'arrondis.

7.5 La répartition des recettes restantes est la suivante :

Compétition en équipe par quilles + handicap + bonifications : 40 %

Compétition individuel par quilles + handicap : 30 %

Compétition de performances : 15 %

7.6 Primes de la compétition en équipe par quilles

7.6.1 La prime d'une équipe sera donnée au capitaine dans une enveloppe indiquant les participations de tous les joueurs dans cette équipe, titulaires et remplaçants. Il sera la responsabilité du capitaine de distribuer la prime comme il le souhaite (ou comme il l'a convenu avec ses co-équipiers).

7.6.2 Tableau de primes :

1ère équipe	10%
2ème équipe	8%
3ème équipe	6%
4ème équipe	4.50%
5ème équipe	3%
6ème équipe	2.50%
7ème équipe	2%
8ème équipe	1.50%
9ème équipe	1%
10ème équipe	0.75%
11ème équipe	0.50%
12ème équipe	0.25%

7.7 Primes de la compétition individuelle par quilles

7.7.1 Tableau de primes :

1ère joueur	10%
2ème joueur	7.85%

3ème joueur	4.50%
4ème joueur	2%
5ème joueur	1.50%
6ème joueur	1%
7ème joueur	0.80%
8ème joueur	0.60%
9ème joueur	0.40%
10ème joueur	0.20%
11ème joueur	0.18%
12ème joueur	0.16%
13ème joueur	0.14%
14ème joueur	0.12%
15ème joueur	0.10%
16ème joueur	0.09%
17ème joueur	0.08%
18ème joueur	0.07%
19ème joueur	0.06%
20ème joueur	0.05%
21ème joueur	0.04%
22ème joueur	0.03%
23ème joueur	0.02%
24ème joueur	0.01%

7.8 Primes de la compétition de performances

7.8.1 Tableau de primes :

	1er	2ème	3ème
Meilleure série handicap en équipe	1.64%	0.82%	0.54%
Meilleure ligne handicap en équipe	1.64%	0.82%	0.54%
Meilleure série handicap en individuel	0.82%	0.41%	0.27%
Meilleure ligne handicap individuel	0.82%	0.41%	0.27%
Meilleure progression	0.82%	0.41%	0.27%
Meilleure régularité	0.82%	0.41%	0.27%
Meilleur ratio de strikes	0.82%	0.41%	0.27%
Meilleur pourcentage de quilles seules fermées	0.82%	0.41%	0.27%

7.9 Chaque joueur titulaire de l'équipe championne se verra attribuer une quille-trophée offerte par Jonani FRANCO.

7.10 Le joueur champion en individuel se verra attribuer une trophée offerte par Jonani FRANCO.