

REGLEMENT

Coupe 5 quilles



Par équipes

DU C.D.B.E.

COMITE DEPARTEMENTAL DE BILLARD DE L'ESSONNE

REGLEMENT

Coupe 5 quilles par équipes

Préambule

La coupe 5 quilles par équipes du C.D.B.E. est une compétition annuelle qui a pour objet de clôturer de façon festive dans notre département la saison écoulée.

Une nouvelle formule de jeu est expérimentée cette année ; elle sera ou non reconduite pour la prochaine saison.

Le système de fonctionnement retenu est la création de tête de série et tirage au sort intégral des autres participants sans distinction de club.

Cette coupe est une compétition uniquement départementale et ne relève pas du code sportif de la FFB.

§ 1 Participants

Peuvent participer à cette compétition tout joueur (joueuse) licencié(e), classé(e) ou non classé(e), membre d'un club de l'Essonne affilié à la F.F.B.

Les joueurs indépendants ne peuvent pas participer à cette compétition par équipes.

Le classement des têtes de série sera déterminé de la façon suivante :

- en premier, les joueurs classés Masters 5 quilles ;
- en second, selon l'ordre du ranking 5 quilles N1 du C.D.B.E. mis à jour 1 semaine préalablement à la tenue de la compétition ;
- enfin, pour les joueurs non classés, selon la méthode retenue pour l'établissement du ranking 5 quilles N1 du C.D.B.E.

La tête de série sera de facto désignée capitaine de son équipe et son numéro de classement détermine également le numéro de son équipe.

§ 2 Détermination des équipes et des poules

Les équipes sont composées de 3 joueurs (complétées éventuellement à 4 joueurs en fonction du nombre d'inscrits).

Cette compétition, pour des raisons d'organisation, doit se dérouler avec 4 équipes au minimum et 9 équipes au maximum (soit entre 12 et 36 inscrits).

Le nombre de poules sera établi après la fin des inscriptions.

L'équipe n°1 sera constituée de la 1ère tête de série (soit celle du 1^{er} Master ou soit celle du 1^{er} au classement du ranking N1 du C.D.B.E.).

L'équipe n°2 et les suivantes seront établies selon le même procédé.

Les équipes seront constituées par tirage au sort intégral des autres inscrits.

Les poules seront définies selon la formule habituelle du serpent.

§ 3 Formule de jeu

a) 4 et 5 équipes

Poule unique

b) 6 équipes

2 poules de 3

½ finales croisées

Finale et petite finale

Matches de classement (si le temps le permet)

c) 7 équipes

2 poules de 4 (une poule de 4 équipes complète et une poule de 3 équipes avec un blanc)

Le blanc est considéré comme perdant de tous ses matchs sur le score de la moyenne des points subits dans les autres parties arrondie au chiffre inférieur -1.

½ finales croisées

Finale et petite finale

Matches de classement (si le temps le permet)

d) 8 équipes

2 poules de 4

½ finales croisées

Finale et petite finale

Matches de classement (si le temps le permet)

e) 9 équipes

3 poules de 3

½ finales après reclassement (1^{er} de chaque poule et meilleur 2ème)

Finale et petite finale

Matches de classement (si le temps le permet)

Poules de 3:

1ère rencontre : N°2 contre N°3

2ème rencontre : N°1 contre perdant N°2/N°3

3ème rencontre : N°1 contre vainqueur N°2/N°3

Poule de 4:

1ère rencontre : N°2 contre N°3

2ème rencontre : N°1 contre N°4

3ème rencontre : perdant N°2/N°3 contre perdant
N°1/N°4

4ème rencontre : vainqueur N°1/N°4 contre
vainqueur N°2/N°3

5ème et 6ème rencontres : les 2 rencontres restantes entre les 4 équipes

Le logiciel pour cette coupe sera fourni par le C.D.B.E. au club recevant cette compétition.

§ 4 Rencontres

Préalablement à chaque rencontre, le capitaine de l'équipe (la tête de série) fournira au directeur de jeu la liste de ses joueurs pour les 3 matchs.

Les matchs d'une rencontre se déroulent :

- 3 matchs en simple de 100 points, valant 1 point de match chacun ;
- 1 relais de 3 joueurs en 50 points (une fois la distance franchie, les 2 joueurs de l'équipe changent et ainsi de suite), valant 2 points de match.

La victoire d'une équipe vaut 1 point de rencontre.

La défaite d'une équipe vaut 0 point de rencontre.

Dans le cas d'une équipe de 4 joueurs, les 4 équipiers doivent obligatoirement disputer un match (en simple ou relais).

Seuls les résultats des matchs individuels (pas en relais) seront pris en compte dans le calcul du ranking 5 quilles N1 du C.D.B.E.

§ 5 Billards

L'utilisation des billes tricolores doit être privilégiée.

Les matchs en simple se feront sur un billard 3.10m (si possible) et/ou 2.80m.

Le match en relais se fera sur un billard 3.10m (si possible).

L'arbitrage est assuré par les équipes ne jouant pas.

Toutefois, l'auto-arbitrage est autorisé.

Il est souhaitable, par respect pour les compétiteurs, que la salle recevant soit mise à la disposition exclusive de cette compétition.

§ 6 Classement

Le classement à l'issue des poules sera établi selon la méthode ci-dessous :

1. Nombre de points de rencontres
2. Nombre de points de matchs.
3. En cas d'égalité entre deux équipes, c'est le résultat de la rencontre directe, si elle a eu lieu, qui les départage.
4. En cas d'égalité entre trois équipes, celle qui a battu les deux autres est classée en tête.
Si les trois équipes se trouvent dans une situation identique, à savoir qu'elles se sont battues entre elles, l'équipe possédant le plus de points de match est classée en tête.
Si deux équipes se trouvent à égalité de points de match, elles sont départagées selon le critère 4 ci-dessus.
Si les trois équipes sont à égalité de points de matchs, on retient dans l'ordre la meilleure moyenne générale, puis la meilleure moyenne particulière. Celle qui a été battue par les deux autres est classée en dernier.
Celle qui a été battu par les deux autres est classée en dernier.
5. Si plus de trois équipes sont à égalité, celle qui a battu toutes les autres est classée en tête.
6. Si aucune des équipes n'a battu toutes les autres, on procède par élimination, en appliquant les dispositions ci-dessus.
7. Une fois la première équipe désignée selon les critères 5 et 6 ci-dessus, les autres équipes sont ensuite départagées selon le critère 4 du présent article.
8. S'il y a égalité de moyenne générale, selon le critère 5 ci-dessus, on retient dans l'ordre : la meilleure moyenne générale sur tous les matchs joués, la meilleure moyenne particulière, la deuxième moyenne particulière si nécessaire, etc.

On applique par analogie les dispositions ci-dessus pour l'établissement du classement intermédiaire, ainsi que pour l'établissement du classement final des poules éliminatoires.

L'équipe gagnante sera désignée vainqueur de la coupe du C.D.B.E. 5 quilles par équipes pour la saison en cours.

§ 7 Forfait ou disqualification

Une équipe est déclarée forfait :

- si elle ne peut pas présenter au moins 3 joueurs pour une rencontre ;
- si elle ne fait pas jouer ses 4 représentants dans le cadre d'une équipe de 4 joueurs.

Son score sera alors de 0 point pour chaque match et 0 point de rencontre. L'équipe adverse marquera alors 5 points de match et 1 point de rencontre.

§ 8 Tenue

La tenue est libre mais doit rester correcte (chaussure de ville ou de sport, pantalon ou short, polo ou tee-shirt).

§ 9 Règles du 5 quilles

Les règles générales du 5 quilles sont applicables.

§ 10 Réclamations

Toutes les réclamations sont à examiner sur place avec le directeur de jeu et ne pourront faire l'objet d'aucune contestation ultérieure.

Une réclamation d'un joueur ou d'une équipe peut porter sur :

- un joueur ayant une attitude incorrecte envers un autre joueur, un arbitre ou le club d'accueil ;
- un joueur quittant la partie en cours de jeu sans raison valable ;
- le non-respect des termes de ce règlement.

§ 11 Inscriptions

Les joueurs doivent obligatoirement s'inscrire de façon individuelle directement sur le site du C.D.B.E.

Le responsable de la Commission Sportive du C.D.B.E.