Règlement de la Ligue « TRIO »

Art.1 : La Ligue en équipes de trois, scratch et handicap, est la principale compétition organisée par le Club R.I.L.B..

Art.2 : Elle se jouera le mercredi à 20h précise!

Art.3 : Les équipes :

Les équipes devront être inscrites et avoir désigner leur capitaine avant le 15 août de chaque saison. Celui-ci devra communiquer le nom de l'équipe avant et au plus tard le 1er jour de la reprise.

Art.4 : Dès que toutes les équipes seront nommées et que leur nombre sera déterminé, un calendrier des rencontres sera établi, affiché et distribué à tous les capitaines.

Art.5 : Une équipe est composée d'un nombre illimité de joueurs mais ces joueurs ne seront réellement affectés à l'équipe qu'après avoir participer à une rencontre. Par la suite, ces joueurs ne pourront plus changer d'équipe durant toute la saison en cours.

Art.6 : Le capitaine :

Celui-ci est le représentant de son équipe et est responsable de la présence de celle-ci. Il est également le garant du respect des règlements sportifs et intérieurs.

Il est aussi responsable des feuilles de scores et de la rédaction de celles-ci. Après vérification de cette rédaction, il devra signer cette feuille avec le capitaine de l'équipe adverse. Une fois la feuille signée par ceux-ci, la rédaction et les scores seront entérinés définitivement !

Toute contestation sur l'exactitude des scores devra être introduite auprès d'un membre du comité ou d'un responsable présent et cela avant signature de la feuille de match par le capitaine requérant. En cas de litige, une impression des scores sera demandée à la direction du bowling et celle-ci fera foi.

Le capitaine est aussi tenu de vérifier les résultats et classements établis chaque semaine via le site du club et cela de semaine en semaine.

Art.7 : Des Sponsors :

Les équipes sont libres de sponsors.

Si plusieurs équipes ont le même sponsor et qu'elles portent le nom de celui-ci (Ex : Carré d'As), elles doivent faire suivre ce nom d'un numéro ou d'un adjectifs afin d'être différenciées l'une de l'autre (Ex : Carré d'As 1 et Carré d'as 2).

Il est recommandé aux capitaines d'équipes d'informer ses joueurs sur la somme obtenue d'un sponsor, a quoi elle servira et pour quelle durée.

Art.8 : La compétition :

Cette compétition se joue sur 2 tours en match aller/retour et cela en fonction du nombre d'équipes inscrites à la date requise. En cas de nombre impair d'équipes, il y aura une équipe « bye » toutes les semaines. Les matchs contre le bye ne sont pas joués et donc, l'équipe est au repos.

Art.9 : Les matchs se jouent scratch et handicap avec un classement individuel scratch et handicap.

Art.10 : Le handicap :

Le handicap d'un joueur sera calculé d'après une moyenne de référence. Cette moyenne de référence sera la moyenne globale des ligues de l'année précédente puis la moyenne FSBB.

Si le joueur n'a plus de moyenne représentative, une moyenne de départ de 160 lui sera attribuée pour le calcul de son handicap.

Tout joueur n'ayant jamais été affilié à un club se verra attribuer une moyenne initiale de 130.

Art.11 : Le calcul du handicap :

200 & plus	0 quilles
< 200	(210-moyenne*) x 0,5 quilles
< 190	(210-moyenne*) x 0,65 quilles
< 180	(210-moyenne*) x 0,75 quilles
< 170	(210-moyenne*) x 0,80 quilles
< 160	(210-moyenne*) x 0,90 quilles
< 150	210-moyenne*

Moyenne* = ((Moy_réf *10) + Total_quilles_Saison_en_cours / (10 + Nombre_Parties_Saison_en_cours). Pour éviter des variations trop importantes du handicap en début de ligue, le calcul du handicap sera le suivant : La moyenne de la saison précédente (ex : 160) x 10* = 1600 + (ex : 545 sur les 3eres parties*) = 2145 / 13 (10* + les 3eres parties*) soit un handicap calculé sur la moyenne 165 ! Le handicap est recalculé chaque semaine sur base de cette formule !

Art.12 : Les rencontres se déroulent sur 3 parties. Les résultats des rencontres seront déterminés sur base de points obtenus d'après les totaux-quilles de chaque partie et des duels entre joueurs en vis-à-vis.
Un classement est effectué en tenant compte des résultats scratch et un classement en tenant compte des résultats avec handicap,

Art.12b : Points et totaux-quilles :
Chaque équipe gagnant le total-quilles de chaque partie (en scratch & en handicap) se voit attribuer 3 points. Le match se déroulant sur trois parties, il y a donc 9 points pour celles-ci en scratch et 9 points en handicap. De plus, 3 points supplémentaires sont accordés pour le plus haut total-quilles des trois jeux additionnés.
Au total, cela fait 12 points répartis sur l'ensemble du match en scratch et 12 points en handicap.

En cas d'égalité de totaux-quilles :

- En cas d'égalité en scratch, les 3 points seront attribués à l'équipe qui a gagné le plus de duels scratch. S'il y a une nouvelle égalité, les 3 points seront attribués à l'équipe dont le handicap global est le plus petit.
- En cas d'égalité en handicap, les 3 points seront attribués à l'équipe qui a gagné le plus de duels « handicap ». S'il y a une nouvelle égalité, les 3 points seront attribués à l'équipe dont le handicap global est le plus élevé.

Art.12c : Points en duel :

À chaque partie, 1 point est attribué à chaque joueur qui gagne face à son vis-à-vis. Le match se déroulant sur trois parties, avec 3 duels par parties, cela fait 9 points répartis sur l'ensemble du match en scratch et 9 points en handicap.

En cas d'égalité lors des duels :

- En cas d'égalité de score en scratch entre deux vis-à-vis, le point reviendra au joueur dont l'équipe gagne la partie scratch. S'il y a une nouvelle égalité, le point reviendra au joueur dont le handicap est le plus petit.
- En cas d'égalité de score en handicap entre deux vis-à-vis, le point reviendra au joueur dont l'équipe gagne la partie handicap. S'il y a une nouvelle égalité, le point reviendra au joueur dont le handicap est le plus élevé.

Art.12d : Décompte des points :

À la fin du match, on additionne pour chaque équipe les points obtenus, en scratch ou avec handicap, avec les totaux-quilles et lors des duels soit 21 points à répartir (cf. Art.12b et 12c)

Art.13 : Des abandons en cours de match :

Tout abandon ou incident de jeu doit être signalé à un membre du Comité présent et consigné sur la feuille de score.

En cas de blessure ou de malaise d'un joueur en cours de partie, celle-ci peut être continuée par un joueur réserve, le score final de cette partie n'intervenant pas dans la moyenne de ces deux joueurs. Le handicap pris en considération sera le plus petit des deux joueurs de cette partie.

Si aucune réserve n'est présente, le score effectué par le joueur au moment de l'abandon plus son handicap sera pris en considération pour les résultats.

Un joueur ayant abandonné une partie ne peut reprendre le match par la suite.

Art.14 : Les arrivées tardives :

Un joueur arrivant en retard en début de match pourra rattraper la partie à condition que son équipe ou l'équipe adverse n'ait pas encore commencé le 4ème frame de cette 1ere partie. Dès le 4eme frame de la 1erepartie, le joueur devra commencer la partie au frame ou les autres joueurs se trouvent. Et cas d'arrivée plus tardive comme arriver en seconde partie, il commence le match au frame ou les autres se trouvent.

Art.15 : Les matchs déplacés :

À l'exception des 3 derniers matchs de cette compétition qui ne peuvent être, ni avancés ni remis, un match peut être déplacé si :

- si les deux capitaines concernés sont d'accord sur la nouvelle date.
- le Comité marque son accord
- afin que le match se joue dans les règles, l'entretien des pistes doit être fait juste avant celui-ci et donc, le bowling doit donner son approbation sur la date choisie afin que les pistes soient en ordre, à la date et l'heure voulue.
- la présence d'un membre du comité ou celle d'un joueur n'appartenant pas à l'une des deux équipes est requise lors du match
- sur la feuille de match, devra être apposée la mention « match avancé de la Xième semaine » ou « match remis de la Xième semaine »

Art.15b : Les matchs-remis :

En plus des modalités décrites dans l'article 15. :

- un match-remis doit être joué dans les 15 jours qui suivent sa date officielle.
- pour cela et sauf cas de force majeure qui reste à l'appréciation du comité, le Capitaine de l'équipe demanderesse doit avertir le directeur sportif dans les 48h qui précèdent le match à jouer. Ensuite, le Directeur sportif avertira le capitaine de l'équipe adverse ! Et dès que ces démarches seront faites, le capitaine devra officialiser sa demande de remise via le formulaire ad/hoc dûment rempli et signé par les personnes responsables.
- si la remise est autorisée mais que les deux capitaines ne trouvent pas de date commune pour jouer le match dans le délai réglementaire, l'équipe demanderesse perd le match par forfait. Dans

ce cas, l'équipe adverse doit jouer ses parties à une date fixée de commun accord entre celle-ci et le comité.

Art.16 : Le forfait :

Une équipe sera déclarée « forfait » et perdra donc une rencontre sur le score de 21-0 dans les cas suivants :

1. Si elle n'a pas été en mesure d'obtenir une remise de match et qu'elle ne se présente pas à la date et l'heure convenues par le calendrier.
2. Si seul un joueur est présent à la fin des boules d'essais.
3. Si elle n'est pas en ordre des frais de participation ou de cotisation individuelle.
4. Si le comité estime qu'une équipe ou un de ses joueurs à un comportement inacceptable par rapport à l'éthique du sport et de sa pratique.

Art.16b : L'équipe dont l'adversaire est forfait doit jouer ses trois parties réglementaires au même rythme que les autres équipes, c'est-à-dire les 3 joueurs l'un à la suite de l'autre sur le même écran.

Art, 17 : Les pannes de machines :

Toute panne de machines excédant pas 30 minutes est considérée comme un fait de jeu et le match reprendra normalement son cours une fois la panne solutionnée !

Si la panne nécessite un arrêt de match de plus de 30 minutes, Les capitaines ont le choix entre :

1. Si cela est raisonnable et possible, attendre la réparation de la machine.
2. Attendre qu'un autre match se termine afin de reprendre et terminer le match sur ces pistes.
3. Reprendre le match à une date ultérieure dans les conditions et le délai d'une remise (Voir art.15).

Mais, de toute manière, le match devra être terminé et reprit à l'endroit où il s'est arrêté. Dans le cas d'une remise, un copie des scores obtenus jusqu'à la panne sera remise aux capitaines afin que les scores puisent être ré-encodés par la suite pour finir ce match.

Art.18 : Classements finaux :

Le classement final par équipe sera établi d'après le nombre de points accumulés sur cette compétition. L'équipe ayant obtenu le plus de points dans chaque classement sera déclarée Championne en scratch ou et en handicap.

En cas d'égalité entre deux équipes, l'équipe déclarée Championne sera celle qui aura obtenu le meilleur total-quilles durant cette compétition. Ensuite, ce sera la plus petite différence entre les totaux-quilles de tous les matchs.

Un classement final individuel sera également établi et le joueur vainqueur de cette Ligue devra avoir au moins disputé les 2/3 des parties de cette compétition.

Art.19 : Le prix de participation pour chaque match est fixé forfaitairement à 45 € par équipe.

Celui-ci ne pourra s'effectuera que par virement anticipatif sur le compte ILB en mentionnant le nom d'équipe et le n° de la semaine pour laquelle ce payement est effectué.

Afin d'éviter des sanctions de forfait pour non-paiement par omission, il est conseillé, dans la mesure du possible, de régler un maximum de rencontres en début de saison. Ex : les matchs-aller.

Art.20 : Tous les cas non-prévus dans ce règlement resteront à l'appréciation du comité.