



LIGUE de BILLARD des PAYS de la LOIRE



SECTION

VÉTÉRANS

ANNÉE **2017 / 2018**

RÈGLEMENT

➤ **ARTICLE 1 : LE CHALLENGE DES VÉTÉRANS**

- Il est réservé aux retraités (ées), préretraités (ées) de + de 50 ans de la LIGUE des Pays de la Loire. Un joueur inscrit n'ayant pas atteint cet âge ne peut y participer sauf si, par suite d'accident ou de maladie il est pensionné à 100 % et ne peut plus travailler (tout autre cas particulier peut être examiné par la commission vétérans).

- Il s'agit d'un challenge sportif destiné à vous détendre, à vous permettre une meilleure convivialité entre clubs et entre vous, et à vous permettre de progresser dans une activité sportive qui vous passionne, le sport **BILLARD**.

• **ARTICLE 2 : ENGAGEMENTS**

- Les clubs adressent, chaque année, avant la date butoir prévue par la commission, le nombre d'équipes engagées, accompagné d'un chèque de **11 Euros**, par équipe engagée (si l'équipe engagée à la partie "LIBRE" ainsi que celle au "3 Bandes" a le même nom, il est demandé qu'une seule cotisation). Si les deux équipes sont différentes de nom, le club règle 2 cotisations au responsable vétérans de la LIGUE (chèque libellé au nom de **LIGUE de BILLARD des PAYS de la LOIRE**

- Une redevance de 6€00 par joueurs ayant participé est demandée en fin de saison aux équipes engagées.

- Tout club n'ayant pas répondu dans les délais prévus ne pourra être retenu.

- Ils contrôlent la liste des joueurs constituant chaque équipe, en précisant pour les nouveaux joueurs leurs dates de naissance et leurs moyennes (Club ou Ligue).

- En ce qui concerne la moyenne de club celle ci est donnée en fonction **de tests objectifs**

- Ils informent des radiations et des transferts. Ces derniers sont soumis à la procédure réglementaire.

- En cours de saison, l'entrée d'un nouveau joueur dans une équipe fera l'objet d'une demande soit par écrit ou soit par messagerie à la COMMISSION des VÉTÉRANS, **seule habilitée à donner son accord**.

- Un **ancien joueur** qui reviendrait disputer ce challenge serait repris à la moyenne de ses résultats officiels en championnat, et serait, en l'absence de ceux ci considéré comme **nouveau joueur**.

- **ARTICLE 3 : LES RENCONTRES**

- Elles auront lieu de préférence le **jeudi ou le vendredi** (à préciser sur la fiche d'inscription). Toutefois les clubs ayant plusieurs équipes engagées pourront en accord avec les adversaires choisir un autre jour de la semaine.

Le responsable du club se déplaçant prendra contact avec son homologue responsable de l'équipe qui reçoit au moins **48 heures avant la rencontre** de façon à éviter des déplacements inutiles. Il pourra, pour des raisons informatiques, donner les noms, prénoms, n° de licence et distances des joueurs de l'équipe se déplaçant et le communiquer **au club et au responsable d'équipe**.

- **ARTICLE 4 : CALENDRIER**

- Le calendrier est établi par la commission et adressé en temps utile aux responsables d'équipes par l'intermédiaire du Responsable vétérans du club.

Celui-ci, dans toute la mesure du possible, doit être respecté.

- Ce calendrier prévoit une plage entre les rencontres **aller et retour** pour permettre le rattrapage de rencontres qui n'auraient pu se dérouler normalement. Cela doit être **TRES EXCEPTIONNEL** et signalé immédiatement à la commission

- **ARTICLE 5 : CALCUL DE LA DISTANCE :**

- Ce challenge est prévu selon la formule "LIBRE/HANDICAP";

Joueur ancien

- La distance retenue pour chacun est déterminée de la manière suivante : moyenne année N+1 = (moy année N-1 + moy année N)/2 et est calculée automatiquement.

Nouveau joueur

- La distance retenue pour un nouveau joueur est sa moyenne réalisée en compétition l'année précédente, multipliée par 30 à laquelle l'on ajouté 12 points

Soit par exemple : $M = 1 \times 30 = 30 + 12 = 42$ points.

- Le calcul est à trois décimales (arrondi en fin de calcul), aucune distance ne peut être inférieure à **27** (soit 0,500) ; sauf cas très exceptionnel (santé) sur accord de la commission vétérans.

- Cette moyenne est retenue jusqu'au niveau maxi de **6 de moyenne générale**. Au-delà pour faciliter le déroulement de la compétition le joueur devra faire le choix de jouer au **cadre ou à la bande**. **Ce choix devra être fait dans le cadre de l'engagement de l'équipe concernée et prit en compte pour toute la saison**. Ces moyennes seront calculées de la même façon (**moyenne en compétition x 30 + 12**).

- Cette solution a pour but de faire jouer les très bons joueurs qui le désirent, sans pour autant mobiliser le billard plus d'une heure par partie.

- Le nombre de reprises est limité à **45**. Celui qui n'atteindrait pas cette reprise verra sa distance prise en compte à ce **maximum** et le gagnant de la partie sera celui qui se rapprochera le plus de sa propre distance (coefficient de réussite). **Le second joueur fera sa reprise sur mouche**.

- **ARTICLE 6 : CORRECTION DES DISTANCES**

- **6A** Un nouveau joueur qui dépasserait sa moyenne générale à l'issue de 2 rencontres consécutives (**c'est-à-dire 4 matchs**) de + de **30 %** sera redressé **immédiatement**. (2 rencontres consécutives ne veulent pas dire deux journées consécutives). exemple : Dupont joue la 1^{ère} journée et ne joue pas la 2^{ème} et la 3^{ème} mais joue la 4^{ème} l'on prend en compte les journées 1 et 4.

D'autre part à l'issue des rencontres **ALLER**, les distances des nouveaux joueurs seront revues à la **HAUSSE** ou a la **BAISSE (+ ou -)** et cette nouvelle distance s'appliquera jusqu'à la fin de la saison (sauf dépassement de (+ ou -) de 30 %).

Pour les nouveaux joueurs **n'ayant joué qu'une journée**, la correction s'effectuera dès la 2^{ème} journée réalisée quel que soit l'importance de la modification.

- **6B** En fin de saison, tout nouveau joueur **n'ayant joué qu'une journée**, sa moyenne (N+1) sera calculée normalement mais il sera toujours considéré comme nouveau joueur la saison prochaine.

- **6C** Tout nouveau joueur qui ne jouera pas dans la saison sera toujours considéré comme nouveau joueur la saison suivante

- **6D** Un joueur qui ne joue pas une saison ou plus est réintégré comme joueur nouveau avec sa dernière distance connue et le **règlement article 6A** s'appliquera.

- **ARTICLE 7 : DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION**

- La rencontre se fait à 8 joueurs, par équipe de 4 joueurs, avec alternance des 2 meilleurs par équipe entre eux et des deux un peu plus faibles entre eux.

- **Tirage du point de départ : la bille du 2ème joueur doit être partie avant que la bille du 1^{er} n'ait touché la petite bande.**
- D'un commun accord le déroulement de la compétition se fait dans l'ordre que vous voulez. Ainsi, un joueur qui a conduit pendant tout le trajet peut demander à jouer au second tour, ce qui ne saurait être refusé.
- **Tout joueur qui abandonne une partie quelque soit la raison (sauf cas de force majeur) sera déclaré perdant pour cette partie.**

Vous devez seulement respecter les écritures de la feuille de résultats.

Pour le Fair-play de la rencontre l'équipe invitée conservera les mêmes billards.

Les joueurs au repos assurent l'arbitrage et la marque.

**En cas de match non joué : prévenir vos responsables des compétitions
(Roger TRANCHANT ou Gérard FLORANCEAU)**

• **ARTICLE 8 : HORAIRES**

- Les rencontres se font, en principe, à partir de 10 h. le matin et sur 2 billards. Les parties commencent toujours en même temps. Il est prévu 2 rencontres le Matin et 2 rencontres l'après midi.

• **ARTICLE 9 : MODALITÉS DE LA RENCONTRE**

- Le directeur de jeu doit veiller à ce que le déroulement se fasse dans la convivialité, mais sérieusement. **Il doit vérifier la feuille de présence, les noms des joueurs, la licence, la distance et la tenue.**

- Il établit, ensuite, la feuille de rencontre qui doit être **vérifiée par le représentant du club visiteur**. Il est, pour une meilleure lisibilité, souhaitable de l'envoyer en PDF plutôt que de la scanner ou la photocopier.

- Il doit veiller à ce qu'au moins un joueur assiste au déjeuner prévu à la mi-temps et que ce repas puisse se terminer **avant 14h30**, heure de reprise de la rencontre, permettant au club visiteur de rentrer dans de bonnes conditions et au club recevant d'utiliser ses billards pour d'autres joueurs aux environs de 16h30/17h30.

ATTENTION ...

- Lorsqu'un joueur joue une distance **inférieure à la distance prévue** : s'il gagne ou réalise un nul, l'adversaire bénéficiera des points de la victoire.

TOUT ANOMALIE DEVRA ÊTRE SIGNALÉE SUR LA FEUILLE DE RENCONTRE PAR LE DIRECTEUR DE JEU

Les responsables ont donc tout intérêt à vérifier les feuilles de rencontre

- **ARTICLE 10 : RENFORCEMENT D'UNE ÉQUIPE**

- Une équipe du club peut se faire renforcer par un joueur d'un autre club à la condition qu'il soit licencié et que ce club n'ait pas d'équipe de vétérans.

- **ARTICLE 11 : DÉCOMPTE DES POINTS**

- a) Points de rencontre

Rencontre gagnée	4 points
" nulle	2 "
" perdue	1 "

- b) Points de match

Match gagné	2 points
" nul	1 "
" perdu	0 "

- Les points sont importants, en fin de saison, ils serviront de goal-average en cas d'égalité absolue.

- En cas de forfait, le décompte des points sera le suivant : 1 point comme partie perdue mais 0 comme point de match ; l'adversaire du jour empochant 16.

- **ARTICLE 12 : FEUILLES DE RENCONTRE**

- **Un seul et unique modèle** doit servir tant pour l'informatique que manuellement. Il vous est fourni, éventuellement, avec les documents du début de saison.

- Il est réalisé en 3 exemplaires :

- Le 1^{er} pour le responsable vétérans de la LIGUE
- Le 2^{ème} pour le responsable du club visiteur
- Le 3^{ème} pour le responsable du club recevant

Les résultats doivent être transmis par le club recevant dans les **48 heures au responsable vétérans de la LIGUE dont le nom vous est donné en début de saison en fonction des poules.**

IMPORTANT : Bien préciser le nom complet des équipes (Nom et Club : exemple CHAPELLE HEULIN Terroir)

- **ARTICLE 13 : CONDITIONS DE PARTICIPATION**

- Chaque compétiteur doit être en possession de sa licence et à jour de sa cotisation **à partir du 15 Octobre.**

- **ARTICLE 14 : DROITS DE PARTICIPATION**

- **Une somme de 6 euros par joueur ayant participé à l'un ou l'autre des 2 challenges sera demandée en fin de saison par notre trésorier à chaque club inscrit pour financer les frais d'organisation, de gestion et l'animation du banquet annuel.**

- **ARTICLE 15 : TENUES**

Il est rappelé aux responsables de veillez à ce que les joueurs soient en tenue de leur club. Bien que ces compétitions ne soient pas officielles, ils devront veiller également au bon comportement des participants. Des avertissements ou sanctions pouvant être données aux joueurs.

- **ARTICLE 16 : FINALE ET MATCHS DE CLASSEMENT**

TOUT JOUEUR N'AYANT JOUÉ AUCUNE RENCONTRE DE L'ANNÉE NE PEUT PARTICIPER A CES MATCHS DE FINALE ET DE CLASSEMENT.

a) LA FINALE

- Elle se déroulera entre les **5 équipes classées premières de leur poule**, dans le club ayant gagné la saison précédente ou si celui-ci ne dispose pas de 4 billards dans un club volontaire pour organiser celle-ci.
- Elle se déroulera à une date fixée par le bureau du comité des VÉTÉRANS en accord avec le club organisateur.
- Les 5 équipes qualifiées se rencontreront suite à un tirage au sort effectué par le bureau au préalable, sous forme de mini championnat.
- Chaque joueur effectuera deux rencontres dans son rang (2pts si victoire – 1pt si match nul – 0pt si défaite).
- La feuille de match devra impérativement comporter le nombre de reprises qui sera bien sûr limité à **45**.
- Les clubs participants à la finale présenteront une liste principale de 4 joueurs, si possible avant le jour de la finale, une tolérance sera accordée pour un 5^{ème} joueur remplaçant un des 4 joueurs pour la 2^{ème} partie **à la condition que le rang des joueurs dans l'équipe ne soit pas modifié.**
- Il y aura au total 20 rencontres donc 5 tours de jeux ; de préférence 2 le matin et 3 l'après-midi.
- Le classement final de chaque équipe sera fait en fonction des critères suivants :
 - Les points de matchs additionnés des 4 joueurs de l'équipe
 - Le coefficient de réussite de l'équipe.

- **ARTICLE 16bis : les matchs de classement**

- Les 5 seconds, troisièmes, etc..... de chaque poule se retrouveront pour déterminer le classement final.
- Il y aura deux rencontres pour chaque équipe tirées au sort par le bureau. (un seul déplacement)

- Le classement pour chaque rang se fera en utilisant les mêmes critères que la finale.
- **ARTICLE 17 : RÉCOMPENSES**
 - Les 3 équipes du podium seront récompensées. Le champion se verra remettre le nouveau challenge des VÉTÉRANS "PARTIE LIBRE". Ce challenge sera acquis définitivement au club qui le gagnera 3 fois consécutivement ou non.

ARTICLE 18 : REPAS FINAL ET FÊTE DES VÉTÉRANS

- La clôture de nos rencontres, qui se sont voulues conviviales toute la saison, se concrétise par un banquet annuel organisé par le vainqueur de l'année précédente.
- Il serait souhaitable que **TOUS** les VÉTÉRANS de la LIGUE participent à cette grande journée qu'ils aient joué ou non. Ce repas permettant de se retrouver avec les familles dans une ambiance d'amitié.

AU MOINS UN REPRÉSENTANT DE CHAQUE ÉQUIPE SERAIT SOUHAITÉ

(Les 3 clubs du PODIUM devront se présenter en tenue à la remise des récompenses)

- L'animation du banquet annuel est prise en charge par la caisse des VÉTÉRANS de la LIGUE et gérée en partenariat avec le club vainqueur à qui il restera la charge de proposer des animations à la commission et aussi un restaurant, des menus et des dates.
- Il est souhaitable, puisque nous disposons de temps, de prévoir ce banquet en Mars ou début Avril pour permettre au plus grand nombre de VÉTÉRANS d'être présent.
- Un cahier des charges du banquet sera envoyé au club vainqueur.
