

LA LIGUE TRIO

Art. 1 : La Ligue I.L.B. (championnat en équipes de 3) est, de loin la principale organisation du Club. Ces équipes seront composées d'un nombre indéterminé de joueurs dont les noms devront être fournis en début de saison (au plus tard le 1er jour de la Ligue).

Des équipes ayant le même sponsor doivent porter leur nom (nom générique) suivi d'un numéro ou d'un autre nom afin de les différencier. Si plus de 2 équipes portent le même nom générique, celui-ci devra être suivi obligatoirement d'un autre nom et non plus d'un numéro. Par défaut, ce sont les noms des capitaines des équipes qui seront choisis. Les équipes sont libres de sponsors. Il est recommandé aux joueurs de se tenir informés du montant et de la durée de ceux-ci.

Les joueurs ne sont réellement affectés à une équipe qu'après la 1ère boule jouée. Ils ne pourront plus en changer durant toute la saison.

Art. 2 : - Ligue du mercredi (Scratch & handicap)

La Ligue est prévue, en principe, sur 2 tours de 11 rencontres, chaque équipe rencontrant 2 fois les adversaires de série, pour autant qu'elle soit complète.

En cas de nombre impair d'équipes : 1 équipe bye. Les matchs contre le bye ne sont pas joués,

La ligue disputera ses rencontres le mercredi à 20 heures quinze (boules d'essais à 20 heures).

Le calendrier des rencontres sera affiché dès la composition des ligues connues et distribué à tous les capitaines d'équipes.

Art. 3 : Les résultats des rencontres seront déterminés sur base de points. Chaque équipe gagnant une partie au total-quilles (scratch & handicap) de ses 3 joueurs se voit attribuer trois points. Le match se déroule sur 3 parties.

De plus, pour chaque jeu, 1 point sera attribué par joueur qui gagne face à son vis-à-vis en scratch et 1 point également en handicap.

En cas d'égalité en scratch, 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 en handicap, 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.

Trois points supplémentaires seront attribués à l'équipe ayant réalisé le plus grand total-quilles (scratch & handicap) sur l'ensemble des 3 parties.

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 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 est le plus élevé.

Chaque match (scratch & handicap) donne ainsi lieu à l'attribution de 21 points (12 points totaux-équipes + 9 points vis-à-vis).

Art. 4 : Le classement final est établi d'après le nombre de points de chaque équipe. En cas d'égalité, les équipes seront départagées d'après le total des quilles, puis à la plus petite différence entre les séries extrêmes.

L'équipe classée première sera déclarée Championne (scratch & handicap).

Art. 5 : Le handicap sera individuel et calculé comme décrit ci-dessous d'après la moyenne de référence (Moy_réf). Aucun handicap ne sera accordé sur les scores d'absence. La moyenne de référence (à partir de septembre) est la moyenne globale de la ligue de l'année précédente, puis la moyenne FSBB.

Si un joueur n'a pas de moyenne, une moyenne de départ de 160 lui sera attribuée. Si c'est un nouveau joueur (n'ayant jamais fait partie d'un club), 130. Le handicap sera recalculé chaque semaine.

Art. 6 : Calcul du handicap.

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

Pour éviter des variations trop importantes du handicap dans les premières semaines, une moyenne de base sur 10 semaines est appliquée.

Moyenne* = $\frac{((\text{Moy_réf} * 10) + \text{Total_quilles_Saison_en_cours})}{(10 + \text{Nombre_Parties_Saison_en_cours})}$

Art. 7 : Chaque équipe de Ligue devra désigner un capitaine. Celui-ci est responsable de l'organisation et de la présence de son équipe ainsi que du respect des règlements. Il est responsable de l'exactitude des feuilles de résultat des matchs. Il signera donc avec le capitaine de l'équipe adverse la feuille de match, après en avoir vérifié les totaux.

Toute contestation sur les scores devra être introduite avant la signature de la feuille de match, par les 2 capitaines, auprès d'un membre du comité ou du responsable présent. En cas de litige, une impression des scores sera demandée à la direction du bowling. Le capitaine est, en même temps, tenu de vérifier les résultats et classements donnés chaque semaine par le biais de l'ordinateur.

Art. 8 : Le **prix de participation** pour chaque match est fixé forfaitairement à **36€** par équipe. Celui-ci s'effectuera uniquement par virement (anticipativement) sur le compte ILB en mentionnant le nom d'équipe et le n° de la semaine.

En cas de non-paiement de la somme due, avant la rencontre, toute équipe sera déclarée forfait et perdra d'office la partie par 21-0.

Une équipe doit présenter au moins 2 joueurs pour entamer une rencontre. Une absence vaudra un score de 0.

Art. 9 : Un classement individuels sera établi : le joueur vainqueur individuel de la Ligue doit avoir disputé 2/3 des parties.

Art. 10 : En cas de blessure ou de malaise d'un joueur au cours d'une partie, celle-ci peut être continuée par un joueur réserve. Le score obtenu n'interviendra pas dans la moyenne de ces joueurs. Le joueur ayant quitté la partie ne peut reprendre le match par la suite.

Si aucune réserve n'est disponible, le score effectué au moment de l'abandon sera pris en considération, sauf si celui-ci a lieu avant la 4ème frame. Dans ce cas, le score de la partie sera celui prévu lors d'une absence (cf. art 8).

Un tel incident de jeu doit être signalé à un membre du Comité et consigné sur la feuille de score.

Art. 11 : Un joueur arrivant en retard lors d'une rencontre, pourra rattraper sa partie, à condition que son équipe ou l'équipe adverse n'ait pas encore commencé la 4ème frame de celle-ci.

Art. 12 : Le capitaine d'une équipe peut demander le report d'un match en prévenant le directeur sportif, au plus tard, 48h à l'avance sauf en cas de force majeure. Ce match devra être rejoué (date libre ou mardi) en présence d'un membre du comité ou d'un joueur externe à la rencontre.

Tout renvoi de match ne peut, en aucun cas excéder 10 jours.

Dans le cas d'un renvoi autorisé, si les deux capitaines ne peuvent trouver une date commune dans les limites réglementaires, l'équipe demanderesse perdra le match par forfait.

Toute demande de renvoi devra être effectuée sur le formulaire ad hoc et signée par le(s) responsable(s). Ce formulaire devra être rentré au plus tard le jour prévu pour le match.

Deux demandes de renvoi seront tolérées par équipe et par saison, à l'exception des 3 derniers matchs.

Art. 13 : Une équipe sera déclarée forfait et perdra donc une rencontre sur le score de 21-0 dans les cas suivants :

- si un seul joueur se présente à l'heure convenue.
- si, se voyant refuser une demande de renvoi, l'équipe n'est pas présente à l'heure convenue.
- si elle refuse de disputer les parties réglementaires.
- si elle refuse d'acquitter le montant de la participation.

Art. 14 : L'équipe dont l'adversaire est forfait doit disputer ses trois parties réglementaires, au même rythme que les autres équipes, c'est-à-dire les 3 joueurs inscrits sur le même écran.

Art. 15 : En cas de piste(s) en panne, les équipes devront jouer sur deux autres pistes désignées par le responsable du contrôle.

Art. 16 : En cas de problème non prévu dans le règlement, les joueurs doivent en informer un membre du comité.