

Règlement des Ligues Corporatives du Mardi et du Jeudi Saison 2022/2023

Article 1 - Organisation

Les ligues corporatives sont organisées par Le Roazhon Bowling Club (35).

Elles se jouent en équipe de 3 joueurs, sur 27 semaines le mardi et 22 semaines le jeudi.
Elles se déroulent selon les règles de la F.F.B.S.Q. et du C .N.B. Le port du maillot de l'Entreprise est obligatoire (le port d'un maillot uniforme pour l'ensemble des joueurs d'une équipe sera à privilégier) . Il est interdit, sur les pistes, de fumer et de vapoter.

Article 2 - Horaires

Les ligues se jouent tous les mardi, pour la 2^{ème} Division, et tous les jeudis, pour la 1^{ère} division, à 19h00 précises.
(Boules de Chauffé 10mn avant).

Article 3 - Calendrier

Le calendrier, établi sur 9 équipes pour la ligue corporative de 2^{ème} division le mardi (matches Aller – Retour & Aller) et 12 équipes pour la ligue corporative de 1^{ère} division le jeudi, est affiché, dans le bowling de Rennes-Alma, pendant toute la durée de la ligue.

Article 4 - Bureau de la Ligue

Le bureau de la ligue est composé du représentant du Bowling-Alma, du représentant du club organisateur et des Capitaines d'équipe.

Il est chargé de la gestion de la ligue et du jugement des litiges qui pourraient survenir.

Article 5 – Équipes

Tous les joueurs participant à la ligue doivent être en règle avec la F.F.B.S.Q ; donc, être obligatoirement détenteur d'une licence compétition mixte (Du 1/09 au 31/08 de la saison)

(Par nécessité, il peut être toléré deux joueurs sans licence mixte, mais avec une licence compétition fédérale ou une licence loisir, et ce, dans la limite d'un seul joueur par équipe, sur les pistes).

Tout joueur ayant joué dans une équipe est considéré comme membre de cette équipe.

Aucun joueur ne peut changer d'équipe, sauf accord du bureau de la ligue et des Capitaines des autres équipes, sans possibilité de réintégrer son ancienne équipe.

Article 6 - Handicap

La ligue se joue avec un handicap de 70%, la moyenne retenue comme base de calcul est 220, le handicap est calculé en multipliant le taux par la différence entre 220 et la moyenne du joueur.

En début de saison, la moyenne retenue sera celle de la fin de saison de la ligue corporative de la saison précédente.

Aucune moyenne n'est attribuée à un joueur n'ayant pas joué, au moins, une série.

La moyenne utilisée pour un joueur n'ayant pas joué la saison précédente sera, alors, calculée à la fin de la première série jouée lors de la nouvelle année.

Après cette série, tout joueur a une moyenne homologuée de ligue.

Article 7 – Classement

Pour une ligne gagnée, l'équipe gagnante marque 2 points.

En cas d'égalité, les 2 équipes marquent 1 point.

Les rencontres se jouent sur 4 lignes consécutives.

Pour la série gagnante de 4 lignes, l'équipe marque 2 points.

Le Classement s'effectue en totalisant le nombre de points obtenus à chaque match et du point obtenu sur la série des 4 lignes (10 points par match à distribuer).

Bonus offensif : 1 point supplémentaire peut être attribué à l'équipe ayant gagné sa ligne avec un écart supérieur ou égal à 90 quilles.

Bonus défensif : 1 point supplémentaire peut être attribué à l'équipe ayant perdu sa ligne avec un écart inférieur ou égal à 9 quilles.

En fin de saison, et en cas d'égalité de points, c'est le résultat des quilles avec handicap qui départagera les équipes.

Article 8 – Montées et Descentes

En fin de saison, la dernière équipe du classement de 1^{ère} Division descend, la saison suivante, en 2^{ème} Division; inversement, la première équipe de 2^{ème} Division monte en 1^{ère} Division.

Si la première équipe de 2^{ème} Division refuse la montée, c'est l'équipe classée en 2^{ème} position qui se voit proposer la montée, et ce, à condition que sa moyenne équipe (avec handicap) soit supérieure à la moyenne de l'équipe qui descend (avec handicap).

Article 9 – Équipe Incomplète

Toute équipe ne présentant pas au moins 2 joueurs ne peut entrer en jeu.

Toute équipe incomplète doit commencer le match à l'heure prévue.

Le retardataire a la possibilité de « rattraper » 2 frames, si les Capitaines des 2 équipes sont d'accord. Après la 3^{ème} frame, le joueur absent sera remplacé par un « blind ». Le joueur retardataire peut intégrer l'équipe à la ligne suivante.

En cas d'absence d'un joueur de 1^{ère} Division, un joueur de 2^{ème} Division peut remplacer un joueur de 1^{ère} division (et ce, dans la limite de 4 remplacements dans la saison).

En cas d'absence d'un joueur de 2^{ème} Division, un joueur de 1^{ère} Division peut remplacer un joueur de 2^{ème} division, à condition que sa moyenne scratch, soit inférieure à 165.

Toute équipe ne satisfaisant pas à cette règle se verra infliger un « blind » de 130 quilles à la place des scores du joueur non en règle, ou absent, et le calcul des points de l'équipe se fera en fonction de ce « blind ».

Article 10 – Report de Match

Le report de match est autorisé, en cas de force majeure, ou de panne mécanique ; et après accord des 2 Capitaines et du responsable de la ligue.

Le match doit avoir lieu, si possible, entre 1 semaine avant et 1 semaine après la date normale du match.

Article 11 - Cotisations

Pour participer aux Ligues du Mardi et (ou) du Jeudi, chaque entreprise paie un engagement de 40€, par saison et par nouvelle équipe ; cet engagement permet l'achat des coupes et trophées remis en fin de saison.

La cotisation par équipe est de 37,20€ par soirée.(12,40€ par joueur).

Article 12 – Secrétaire

Le Responsable de la Ligue est chargé :

-- d'établir les classements hebdomadaires.

-- d'afficher les résultats.

-- d'envoyer les scores obtenus par joueur à la F.F.B.S.Q., à la fin de chaque période.

M.....Responsable de la Ligue

Signature :