

Règlement de la Ligue Corporative du Mercredi

Saison 2025/2026

Article 1 - Organisation

La ligue corporative est organisée par Le Roazhon Bowling Club (35), avec le Bowling de Cap-Malo.

Elle se joue en équipe de 3 joueurs, le mercredi, sur 22 semaines, matches Aller sur 15 semaines et Matches retour sur 7 semaines (en prenant, dans l'ordre, les 7 premières semaines de la saison).

Elle se déroule 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

La ligue se joue tous les mercredis, à 19h40 précises. (Boules d'essai à 19h30). Enregistrement des équipes entre 19h00 et 19h20.

Article 3 - Calendrier

Le calendrier, établi sur 15 équipes pour la ligue corporative est affiché, dans le bowling de Cap-malo, pendant toute la durée de la ligue. Chaque semaine, une équipe est exempte de match.

Article 4 - Bureau de la Ligue

Le bureau de la ligue est composé du représentant du Bowling, 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 est toléré, par équipe, 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 des points obtenus sur la série

des 4 lignes (10 points par match à distribuer).

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

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

Il n'est pas attribué de point supplémentaire si l'équipe adverse joue avec un « blind ».

Par contre, une équipe avec un « blind » peut marquer des points défensifs.

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 – Cas particuliers

Après un lancer, une quille qui se retrouve debout dans la gouttière est considérée comme abattue.

En cas de rebond d'une quille et si celle-ci reste debout, elle sera considérée comme non-abattue.

Quand une quille n'est pas tombée lors d'un lancer, mais que la machine la compte comme tombée, elle ne doit pas être comptabilisée. (il faut alors la remettre si c'est lors du 1^{er} lancer), et le score est, alors, à rectifier.

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.

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 à la Ligue du Mercredi, 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. Cette année, et pour les équipes ayant réglé leur engagement la saison dernière, il ne sera pas demandé de frais d'engagement d'équipe ; par contre, celles n'ayant pas réglé leur engagement la saison dernière auront à le faire cette saison.

La participation par équipe est de 39,00€ par soirée.(13,00€ 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 :