



CHALLENGE INTERCLUBS 2022-2023

JEUX DE SÉRIE

PROPOSITION DE RÈGLEMENT

Article 1 : LE CHALLENGE

Il est ouvert à tout joueur membre de l'un des quatre clubs concernés et à jour de sa cotisation, **licencié FFB ou non**. Il n'y a pas de limite d'âge minimum ou maximum.

Article 2 : LE PRINCIPE

Chaque rencontre se fait par équipe de 3 joueurs, chacun d'eux rencontrant les 3 autres et dans le mode de jeu attribué (ou choisi) selon sa force lors de l'inscription. (Voir l'article 6 : **Calcul des distances**).

Cependant, une équipe peut comporter plus de trois joueurs qui pourront jouer certaines rencontres et pas d'autres (absence, maladie, impossibilité...) mais **un remplacement n'est pas possible durant la rencontre** et un joueur ne peut pas changer d'équipe s'il a déjà joué une rencontre.

Article 3 : LES ENGAGEMENTS

Ils doivent être faits sur le document prévu à cet effet. Pour cette première saison, limitée en temps, on peut estimer de 4 à 6 (maximum) le nombre d'équipes engagées.

Compte tenu des effectifs des clubs cela pourrait donner : une ou deux équipe(s) pour Clermont-Fd et St Chély et une pour Issoire et Brioude. Il y aurait dans ce cas six à dix rencontres à jouer en aller et retour.

Article 4 : LES JOURS DE RENCONTRES

Aucune journée de la semaine n'est privilégiée, seule une **date butoir** sera fixée afin de pouvoir établir le tableau des résultats avant la rencontre suivante. Le

club receveur contactera le club visiteur quelques jours auparavant afin de fixer une date.

Il est cependant **souhaitable d'écarter les dimanches**, jours des rencontres officielles du district Auvergne.

Article 5 : LE CALENDRIER

Il sera établi et présenté peu après connaissance du nombre et de la localisation des équipes inscrites. Une rencontre reportée post-date butoir devra très rapidement être signalée au responsable. Quelle que soit la date de début du challenge, celui-ci se terminera au **plus tard** à mi-juin.

Article 6 : CALCUL DE LA DISTANCE

Le challenge étant placé selon la formule handicap, chaque joueur se verra attribuée une distance correspondant à sa valeur en prenant en compte ses résultats en tournois internes ou en compétitions officielles ou d'après l'estimation proposée par le Président de son club (question de confiance). **Aucun joueur ne jouera en dessous de 30.**

Le principe du calcul est celui adopté pour les éditions du " Challenge des Vétérans ", créé par Paul Joly, et dont j'avais repris la gestion après la première édition !
Souvenirs, souvenirs !!!

Je vous le rappelle :

- Afin de limiter le temps de jeu, toutes les rencontres sont limitées à 30 reprises.
- La distance d'un joueur est calculée en partant de sa Moyenne Générale (MG), multipliée par 30 (reprises) puis par 1,15 (soit une augmentation de 15%) sauf pour les **bandistes** pour lesquels on appliquera, en plus, un coefficient de 0,4 car la difficulté à la bande est déjà bien assez grande.
- Mais qui jouera en Libre et qui jouera à la **Bande** ? C'est selon la distance " d " calculée.
- Si d est ≤ 100 c'est la Libre
- Si $100 \leq d \leq 120$ le joueur choisit son mode jeu.
- Si $d > 120$ c'est la **Bande** obligatoire.

Quelques exemples

- **Machin** vaut ou a une MG de 2,48 à la Libre. Sa distance sera $d = 2,48 \times 30 \times 1,15 = 85,56$ que l'on arrondit à 80 pts.
- **Chose** vaut ou a une MG de 3,42 à la Libre. Sa distance sera $d = 3,42 \times 30 \times 1,15 = 117,99$ que l'on arrondit à 118 pts. Mais s'il préfère jouer à la Bande sa distance devient $d = 3,42 \times 30 \times 0,4 = 41,04$ soit 41 pts. Cependant **Chose** est peut-être classé officiellement dans ce mode de jeu. Dans ce cas, s'il choisit la Bande, sa distance sera $d = \text{MG Bande} \times 30$ et si, de plus il évolue sur 3,10 en compétition mais sur 2,80 en challenge, ce sera $d = (\text{MG Bande} \times 30) / 0,89$ (coefficient de conversion d'un format à l'autre).

- **Bidule** est trop fort à la libre et sa distance dépasse 120. Il joue obligatoirement à la bande soit avec la formule $d = MG \text{ Libre} \times 30 \times 0,40$ ou alors, **s'il est classé à la bande**, avec la formule $d = MG \text{ Bande} \times 30$ ou $d = (MG \text{ Bande} \times 30) / 0,89$ si conversion nécessaire.

OUF ! : reprenez votre souffle, allez chercher une boisson revigorante, faites quelques pas, tranquille, libérez votre esprit puis revenez calmement reprendre votre lecture, la suite étant plus facile ! Et puis, de toute façon c'est moi qui vais me farcir les calculs, alors !!!

Article 7 : CORRECTION DE LA DISTANCE

Mais attention, car il y a un **MAIS** : si un joueur dépasse de plus de 50% sa moyenne de départ à la mi-compétition, sa distance d' sera réévaluée pour le reste du challenge par la formule $d' = Nlle \text{ MG} \times 30$. Ce qui revient à dire qu'il devra assumer sa nouvelle moyenne jusqu'à la fin tout en conservant le même mode de jeu.

Article 8 : MODALITÉS DES RENCONTRES

Selon le nombre de billards disponibles, il y aura soit 3 soit 3 tours de jeu. Tenez-en compte pour l'heure de début de la compétition. Les parties doivent toujours commencer en même temps. Il est prévu 2 à 3 parties le matin et 1 à 2 l'après-midi.

Dans tous les cas, une pause déjeuner doit être prévue par le club receveur, si possible très proche du club et limitée dans le temps pour permettre aux équipes venant de loin de rentrer dans de bonnes conditions.

L'arbitrage, sujet toujours épineux, sera assuré par les bénévoles du club receveur (si disponibles), renforcés par les compétiteurs en pause (s'il y en a !) ou par les joueurs eux-mêmes. Il est rappelé que c'est une compétition AMICALE !

Article 9 : DÉROULEMENT DES RENCONTRES

Dès l'accueil de l'équipe visiteuse, le directeur de jeu doit remplir la feuille de match, onglet INSCRIPTIONS du fichier " **Résultats Interclubs** ", (si ce n'est déjà fait!) et la faire contrôler par le capitaine adverse. Il doit également vérifier la tenue correcte des joueurs et leur rappeler qu'il s'agit d'une compétition amicale, certes, mais sérieuse !

Si, de plus, il a bien lu le document " **Utilisation du fichier Résultats Interclubs 2022-2023** ", il aura à sa disposition les documents nécessaires pour les tours de jeu ainsi qu'une feuille permettant la collecte des résultats durant la rencontre. En fin de rencontre, ou le lendemain, il devra faire parvenir le fichier dûment rempli au responsable du tournoi.

Remarque : le fichier est établi au format natif Excel. Pour les clubs ne dispo-

sant pas de ce logiciel, partie intégrante de la suite Microsoft Office, sachez que l'on peut se procurer cette suite, en toute légalité, pour 1 € sur plusieurs sites internet. J'utilise la version 2021 sans aucun problème. Me contactez au besoin !

Article 10 : DÉCOMPTE DES POINTS

10.1 Points de match (rappel : une rencontre comporte neuf matchs ou parties)

Match gagné : **2 points**

Match nul : **1 point**

Match perdu : **0 point**

10.2 Points de rencontre

Lorsque la feuille de résultats de la rencontre est entièrement remplie, le total des points de match apparaît pour chaque équipe ainsi que le pourcentage de points réalisés par rapport au nombre de points espéré.

Pour le classement général, les points de rencontre attribués sont les suivants :

Rencontre gagnée : **3 points pour le vainqueur**

Rencontre à parité de points : **2 points par équipe ***

Rencontre perdue : **1 point pour le perdant**

Forfait : **0 point**

* Je propose de partager les points de rencontre en cas de parité du score à la fin de celle-ci, **quels que soient les pourcentages réalisés**. Ces pourcentages n'interviendront qu'en toute fin de challenge **pour le classement final**, et ne seront pris en compte que si les deux équipes concernées se retrouvent à égalité simultanément en **total de points de match ET en total de points de rencontre**.

Pour cette première édition toutes les rencontres devraient normalement se faire en aller-retour. Prenons le cas de deux équipes Club A et Club B se retrouvant dans le cas (bien improbable), ci-dessus.

2 possibilités peuvent se présenter :

1ère possibilité : A et B ont fait égalité à l'aller et B l'emporte au retour. C'est B qui l'emporte au final.

2ème possibilité : A et B ont fait égalité à l'aller et au retour. C'est l'équipe ayant réalisé le meilleur pourcentage global qui l'emporte et s'il y a encore égalité on prend en compte la meilleure série des deux rencontres.

Article 11 : PRÉPARATION DE LA COMPÉTITION

Dans un premier temps, le responsable du challenge fera parvenir à chaque club les documents nécessaires à l'établissement des données de base : le règlement définitif (si celui-ci est modifié), le fichier d'engagement(s), le fichier de résultat de rencontre et une demande de résultats individuels des joueurs engagés et ayant disputé des compétitions officielles la saison précédente.

Dans un deuxième temps il enverra à ces mêmes clubs un listing des distances calculées pour tous les joueurs engagés, le tableau général des équipes engagées avec les coordonnées et un calendrier des rencontres. Après acceptation de tous ces éléments par toutes les équipes la compétition pourra commencer.

Après chaque tour, le responsable du challenge publiera les éléments suivants :

- l'évolution du calendrier
- les feuilles de résultats des rencontres
- le classement temporaire des équipes
- le bilan évolutif des prestations de chaque joueur
- le bilan statistique des nombres de reprises par rencontre et global.

Ces éléments seront regroupés dans un fichier au format pdf et devront être vérifiés par les capitaines et joueurs. Le responsable a beau avoir l'habitude de gérer ce genre de travail, il a pris de l'âge et *nobody is perfect* !!!

Article 12 : PHASE FINALE DE LA COMPÉTITION

Contrairement au challenge des Vétérans, il n'y a qu'une seule zone, donc pas de phase finale nord-sud.

Cependant, même si cette manifestation a lieu en nombre restreint, rien n'empêche de prévoir une coupe pour l'équipe vainqueur.

Celle-ci pourrait être remise lors d'un pot d'honneur suivi d'un repas (frais partagés) et pourrait avoir lieu à Brioude (ville centrale des quatre clubs !). On peut envisager une participation de 4 € par joueur pour la coupe et le pot y afférant !
A vous de décider si cela vous convient.

Je rappelle que ce règlement, largement inspiré de celui des " Vétérans " est une proposition sujette à modifications. Alors n'hésitez pas à me faire part de vos changements souhaités !

Fait à Brioude, le 03 janvier 2023

Le responsable de la compétition

Jacques Boidard

