Règlement sportif de la

Coupe de Provence par Equipe de 3 joueurs

Règlement sportif du challenge par équipe de « la coupe de Provence » (et non pas la coupe des provinces).

Les équipes seront constituées de :

- 1 joueur de libre
- 1 joueur de 1 bande,
- 1 joueur de trois bandes.

Catégories et moyennes :

- ⇨ Il n'y a aucune contrainte de catégories car les matchs se jouent avec handicap.
- ⇨ Les catégories des joueurs sont celle définies au 1/09 de la saison en cours.

Les remplaçants

- ⇨ Dans le cas ou 1 joueur dans 1 mode de jeu ne pourrait pas poursuivre ce « mini championnat » il pourra être remplacé par un joueur même d'un autre niveau.
- ⇨ L'équipe constituée ne pourra pas présenter plus de 6 joueurs remplaçants (équivalent 2 joueurs par mode de jeux).

Les équipes par clubs.

Les clubs peuvent présenter 2 équipes maximum.

Les tours de jeux seront organisés avec handicap :

- ⇨ Libre R1 : 120 points / 30 Reprises
- ⇨ Libre R2 : 80 points / 30 Reprises
- ⇨ Libre R3 : 60 points / 30 Reprises
- ⇨ Libre R4 : 40 points / 30 Reprises
- ⇨ 1 bande R1 : 50 points / 30 Reprises
- ⇨ 1 bande R2 : 30 points / 30 Reprises
- ⇨ 3 bandes R1 : 15 points / 50 Reprises
- ⇨ 3bandes R2 : 11 points / 50 Reprises

Pour récompenser l'équipe gagnante, il y aura un droit d'inscription de 15 € par équipe.
Afin d'organisation les dates les clubs qui s'inscriront devront permettre l'ouverture de leur Club pour cette occasion.
Les Club recevront 12 joueurs maximum.
4 joueurs évolueront sur un Billard dans un mode de jeux avec 2 joueurs 1 arbitre et 1 marqueur.
Avec 3 Billards le Club pourra ainsi accueillir 4 équipes (ou quatre clubs)

À l'issue de chaque journée, un classement des équipes sera fait par rapport aux positionnements des résultats (voir en annexe le mode de calcul)
À l'issue de la première journée, le classement permettra via le serpentin d'organiser les journées suivantes.

A la fin de la saison l'équipe ayant le plus de points remporte le chalenge qui sera remis en jeu l'année suivante jusqu'à l'obtention de 3 victoires.

Mode de calcul des points et classement

Les joueurs font leurs matchs et seuls les points et reprises sont relevés.
Aucune information n'est transcrite sur le système de gestion des tours de jeux de la FFB, rien n'est inscrit dans E2i

Exemple 1

	libre		1 bande		3 bandes	
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 1	Joueur 2
Catégorie	R2	R3	R1	R1	R1	R1
Distances à réaliser	80 Pts/30 Rp	60 Pts/30 Rp	50 Pts/30Rp	50 Pts/30Rp	15 Pts/50 Rp	15 Pts/50 Rp
Moyenne Théo de référence	2.66	2.00	1.66	1.66	0.300	0.300
Points réalisés	72	58	50	40	14	11
Reprises	30	30	30	30	50	50
Moyenne Réalisé	2.40	1.93	1.66	1.33	0.28	0.22
Coefficient de score Moy réaliqée/moy Théo	0,90	0,97	1,00	0,80	0,93	0,73

Total des coefficients de scores	
Equipe 1	Equipe 2
Somme des coef	Somme des coef
2,83	2,50
(0,90+1.00+0,93)	(0,97+0,80+0,73)

L'équipe gagnante est l'équipe 1 = 3 points

Exemple 2

	libre		1 bande		3 bandes	
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 1	Joueur 2
Catégorie	R2	R3	R1	R1	R1	R1
Distances à réaliser	80 Pts/30 Rp	60 Pts/30 Rp	50 Pts/30Rp	50 Pts/30Rp	15 Pts/50 Rp	15 Pts/50 Rp
Moyenne Théo de référence	2.66	2.00	1.66	1.66	0.300	0.300
Points réalisés	60	55	40	40	13	11
Reprises	30	30	30	30	50	50
Moyenne Réalisé	2.00	1.83	1.33	1.33	0.26	0.22
Coefficient de score Moy réaliqée/moy Théo	0,75	0,92	0,80	0,80	0,87	0,73

Total des coefficients de scores	
Equipe 1	Equipe 2
Somme des coef	Somme des coef
2,42	2,45
(0,75+0,80+0,87)	(0,92+0,80+0,73)

L'équipe gagnante est l'équipe 2 = 3 points