



[Nom de la société]

CHALLENGE DES VETERANS

Règlement Général

[Date]

CHALLENGES DES VETERANS

REGLEMENT GENERAL

Sommaire

Article 1 - Définition.....	2
Article 2 - Calendriers	2
Article 3 - Commission Vétérans.....	2
Article 4 - Engagement des équipes et des joueurs	2
Article 4.1 - Renforcement d'une équipe	3
Article 4.2 - Nouveau Joueur.....	3
Article 4.3 - Rôle du Responsable d'Équipe du Club	3
Article 5 - Droits d'engagement.....	3
Article 6 - Billards utilisés.....	3
Article 7 - Distances	3
Article 7.1 - Challenge Libre	3
Article 7.1.1 - Ancien Joueur.....	3
Article 7.1.2 - Nouveau Joueur.....	3
Article 7.1.3 - Bon joueur	4
Article 7.1.4 - Correction des distances	4
Article 7.2 - Challenge 3 Bandes.....	4
Article 7.2.1 - Joueur déjà Classé.....	5
Article 7.2.2 - Joueur non Classé.....	5
Article 7.2.3 - Nouveau Joueur non Classé.....	5
Article 7.2.4 - Nouveau Joueur Classé	5
Article 8 - Préparation de la rencontre.....	5
Article 9 - Déroulement de la rencontre	5
Article 9.1 - Horaires	6
Article 9.1.1 - Challenge Libre	6
Article 9.1.2 - Challenge 3 Bandes	6
Article 9.2 - Tenues	6
Article 9.3 - Tours de jeu	6
Article 9.3.1 - Challenge Libre	6
Article 9.3.2 - Challenge 3 Bandes	6
Article 9.4 - Tirage.....	7
Article 9.5 - Reprises	7
Article 10 - Arbitrage.....	7
Article 11 - Décompte des points.....	7
Article 11.1 - Challenge Libre	7
Article 11.1.1 - Points de partie.....	Erreur ! Signet non défini.
Article 11.1.2 - Points de rencontre.....	Erreur ! Signet non défini.
Article 11.2 - Challenge 3 Bandes.....	7
Article 11.2.1 - Points de partie.....	Erreur ! Signet non défini.
Article 11.2.2 - Points de rencontre.....	Erreur ! Signet non défini.
Article 12 - Saisie et transmission des résultats.....	8
Article 12.1 - Challenge Libre	8
Article 12.2 - Challenge 3 Bandes.....	8
Article 13 - Rencontres de Classement Libre	9
Article 14 - Finales	9
Article 14.1 - Finale Challenge Libre	9
Article 14.2 - Finale Challenge 3 Bandes.....	10
Article 15 - Récompenses	11
Article 16 - Banquet final et fête des vétérans	11
Article 17 - Autres cas et Litiges	11

CHALLENGES DES VETERANS

REGLEMENT GENERAL

Article 1 - Définition

La Ligue des Pays de la Loire organise depuis 1988 pour la Libre et 1992 pour le 3 Bandes, deux compétitions par handicap et par équipe, réservées aux joueurs et joueuses vétérans de toutes catégories, inscrits à la Ligue des Pays de la Loire et à jour de leur licence auprès de la Fédération Française de Billard au titre de la saison sportive en cours :

- 🏆 Le Challenge Libre par équipes de 4 joueurs
- 🏆 Le Challenge 3 Bandes par équipes de 3 joueurs : Challenge Marc GAULPIER.

Ces deux challenges sont indépendants et sont ouverts à tous les clubs de la Ligue affiliés à la FFB.

Est considéré comme vétéran, tout joueur retraité, préretraité ou sans emploi de plus de 50 ans jouant habituellement dans un club affilié à la FFB. Un joueur inscrit n'ayant pas atteint cet âge ne peut y participer sauf si, par suite d'accident ou de maladie il est pensionné à 100 % et ne peut plus travailler (tout autre cas particulier peut être examiné par la Commission Vétérans).

Il s'agit d'un challenge sportif détente qui, par sa logique de jeu par handicap et par équipe, permet des rencontres conviviales entre membres de clubs et de niveaux différents mais permet aussi une progression dans une activité sportive passionnante.

Plus de 80 équipes regroupant près de 600 joueurs participent annuellement à l'un et/ou l'autre de ces deux challenges.

Article 2 - Calendriers

Après enregistrement des équipes fin juin et constitution des poules (7 au maximum pour le Challenge 3 Bandes), les rencontres se déroulent en matchs Aller et Retour suivant le calendrier établi par la Commission Vétérans. Les calendriers spécifiques à ces Challenges sont communiqués en début de saison en septembre par la Commission Vétérans au Responsable Vétérans des Clubs concernés.

Ces Calendriers définissent les poules, les distances des joueurs, les déroulements des tours, les dates butoirs et les dates de rattrapage, la date finale de chaque challenge mais aussi la date de remise des coupes qui a lieu au cours d'un banquet annuel.

Pour la bonne organisation et le bon déroulement des Challenges Vétérans qui se déroulent du mois d'octobre au mois d'avril de l'année suivante, ces calendriers doivent être respectés dans toute la mesure du possible.

Ils prévoient toutefois une plage de rattrapage après les rencontres « aller » et après les rencontres « retour » pour permettre de jouer les rencontres qui n'auraient pu se dérouler normalement. Cela doit être **très exceptionnel** et signalé immédiatement à la Commission Vétérans afin de ne pas retarder la publication des résultats hebdomadaires.

Article 3 - Commission Vétérans

La Commission Vétérans est rattachée à la Commission Sportive de la Ligue des Pays de La Loire. Elle a en charge l'organisation et le suivi hebdomadaire de ces deux Challenges et elle est composée à ce jour de :

- 🏆 Gérard Floranceau, Président de la Commission, organisation et suivi des poules C, D et E du Challenge Libre
- 🏆 Roger Tranchant, suivi des poules A, B et F du Challenge Libre
- 🏆 Jean-Bernard Largeaud, organisation et suivi du Challenge 3 Bandes
- 🏆 Pierre Huchard, réalisation et mise à jour des applications Excel de suivi des résultats.

Article 4 - Engagement des équipes et des joueurs

Chaque club affilié à la FFB peut inscrire autant d'équipes qu'il le désire.

Chaque équipe est composée au minimum de 4 joueurs pour le Challenge Libre et de 3 joueurs pour le Challenge 3 Bandes, un joueur ne peut **en aucun cas** jouer dans deux équipes différentes qui pratiquent le même mode de jeu (Libre ou 3 Bandes).

Chaque joueur doit être en possession de sa licence et à jour de sa cotisation à partir du 1^o Octobre de la saison en cours.

Article 4.1 - Renforcement d'une équipe

Tout club peut se faire renforcer par un joueur d'un autre club à condition que ce joueur soit licencié et que son club n'ait pas d'équipe engagée dans le Challenge Vétérans au même mode de jeu.

Article 4.2 - Nouveau Joueur

En cours de saison, l'entrée d'un nouveau joueur dans une équipe fera l'objet d'une demande écrite ou courriel à la Commission Vétérans, seule habilitée à donner son accord.

Un joueur inscrit pour la première fois au Challenge (Nouveau Joueur) et qui n'aurait pas joué au cours de la saison sera encore considéré comme Nouveau Joueur la saison suivante.

Un ancien joueur vétéran qui, après une ou plusieurs saisons d'absence de participation au Challenge Vétérans, reviendrait disputer ce challenge sera repris à la moyenne de sa dernière saison au Challenge Vétérans, et sera considéré comme nouveau joueur.

Article 4.3 - Rôle du Responsable d'Équipe du Club

Il appartient au Responsable de chaque Équipe dans chaque Club de :

- 🔔 Contrôler la liste des joueurs constituant son équipe, en précisant pour chaque nouveau joueur, son numéro de licence FFB et sa distance de jeu
- 🔔 Vérifier la distance de jeu d'un nouveau joueur en fonction de tests objectifs sans minimiser le niveau réel du nouveau joueur
- 🔔 Informer la Commission Vétéran des radiations, démissions, décès et des transferts. Ces derniers sont soumis à la procédure réglementaire.

Article 5 - Droits d'engagement

Avant le 30 juin, les clubs adressent à la Commission Vétérans, le nombre d'équipes engagées (Nom de l'équipe, mode de jeu de l'équipe) ainsi qu'un chèque d'arrhes de 30 € par équipe.

Avant le 10 septembre, les clubs participants adressent à la Commission Vétérans la constitution des équipes inscrites en juin (nom, prénom, distance, N° de licence FFB de chaque joueur de chaque équipe concernée).

En fin de saison, une redevance de 8 € par joueur ayant effectivement participé aux challenges Vétérans est demandée aux équipes engagées.

Les arrhes d'inscriptions des équipes sera déduit en fin de saison de la redevance globale du Club.

Article 6 - Billards utilisés

Les rencontres se jouent exclusivement sur billards de 2,60m et 2,80 m.

Article 7 - Distances

Article 7.1 - Challenge Libre

Article 7.1.1 - Ancien Joueur

La distance retenue pour un joueur ayant participé au Challenge la saison précédente est déterminée de la façon suivante :

$$\text{Moyenne de la saison } N + 1 = \frac{\text{Moyenne de l'année } N - 1 + \text{Moyenne de l'année } N}{2}$$

Cette moyenne est calculée automatiquement par la Commission Vétéran et notifiée au Responsable Vétérans du Club lors de la préparation de la saison N+1. Seul le document transmis par la Commission Vétéran fait foi de la distance à jouer.

Article 7.1.2 - Nouveau Joueur

A l'inscription d'un nouveau joueur, sa distance sera indiquée par le Responsable Vétérans du Club en fonction de sa distance estimée et contrôlée par son Club au cours de rencontres internes.

La distance est calculée comme suit :

$$\text{Moyenne Réalisée} \times 30 + 12$$

Le calcul de la moyenne est à trois décimales (arrondi sur la 3^{ème}), aucune distance ne peut être inférieure à 27 (soit une moyenne de 0,500), sauf cas très exceptionnel (santé) et sur accord de la Commission Vétérans.

Article 7.1.3 - Bon joueur

Tout joueur, ancien ou nouveau, dont la moyenne est égale ou supérieure à 6 devra obligatoirement jouer au Cadre ou à la Bande.

Tout joueur d'un bon niveau pour aussi faire ce choix s'il le souhaite. Ce choix sera fait pour toute la saison et la distance sera calculée de la façon suivante :

- 🏆 Distance à la Bande : 60% de la distance Libre du joueur
- 🏆 Distance au Cadre : 75% de la distance Libre du joueur
- 🏆 Ou utilisation de la classification FFB du joueur

La première année où un joueur choisi un nouveau mode de jeu (Bande ou Cadre), il est alors considéré comme Nouveau Joueur pour la saison.

Article 7.1.4 - Correction des distances

🏆 Un nouveau joueur qui obtiendrait une moyenne générale, en variation de plus ou de moins 30% sera redressé immédiatement pour sa prochaine journée.

🏆 A l'issue des rencontres Aller, les distances des nouveaux joueurs seront revues à la hausse ou à la baisse en fonction des résultats des matchs Aller effectivement joués et cette nouvelle distance s'appliquera à dater de la notification par la Commission Vétérans jusqu'à la fin de la saison, sauf bien sur en cas de nouveau dépassement de plus ou moins 30 %.

🏆 Le calcul de la nouvelle distance modifiée pour les bons joueurs se fera suivant :

- A la bande moy *30 +7.2
- Au cadre moy*30 +9

🏆 En fin de saison, tout nouveau joueur n'ayant joué qu'une journée sera encore considéré comme Nouveau Joueur la saison suivante.

🏆 Les distances sont établies sur billard de 2,80m. En application du Code Sportif, les corrections de distances sont donc :

- A la libre :
 - Joueur jouant habituellement sur 2,60m et devant jouer sur 2,80m : minoration de sa distance de 20%
 - Joueur jouant habituellement sur 2,80m et devant jouer sur 2,60m : majoration de sa distance de 20%
- Au 3 bandes :
 - Joueur jouant habituellement sur 2,60m et devant jouer sur 2,80m : minoration de sa distance de 9%
 - Joueur jouant habituellement sur 2,80m et devant jouer sur 2,60m : majoration de sa distance de 9%

🏆 Tout nouveau joueur qui ne jouera pas de la saison sera toujours considéré comme Nouveau Joueur la saison suivante. Un joueur qui ne joue pas une saison ou plus est réintégré comme Nouveau Joueur avec sa dernière distance connue et les paragraphes ci-dessus s'appliqueront.

Article 7.2 - Challenge 3 Bandes

Le calcul des moyennes part évidemment de 0.

La distance minimale est fixée à **8 points**, correspondant à une moyenne inférieure ou égale à 0,200.

Le calcul de la distance à jouer se fait de la façon suivante :

$$\text{Moyenne} \times 30 + 2$$

Exemple : pour une moyenne de 0,200 : $0,200 \times 30 + 2 = 6 + 2 = 8$

pour une moyenne de 0,350 : $0,350 \times 30 + 2 = 10,5$ (arrondi à 11) + 2 = 13

A noter que le résultat de la moyenne multiplié par 30 est arrondi au chiffre supérieur à partir de 0,500.

A partir de ce mode de calcul, il y a 4 types de joueurs.





Article 7.2.1 - Joueur déjà Classé

La moyenne de référence sera :

$$\frac{\text{Moyenne Vétérans Année (N - 1)} + \text{Moyenne Vétérans Année N} + \text{Moyenne Officielle}^1}{3}$$

Le joueur ne pourra pas descendre en dessous du seuil de référence de sa catégorie officielle (N - 1).

Par exemple :

	N1 = 0,698 x 30 = 21 + 2 soit	23 Points
	N2 = 0,523 x 30 = 16 + 2 soit	18 Points
	N3 = 0,360 x 30 = 11 + 2 soit	13 Points
	R1 = 0,250 x 30 = 8 + 2 soit	10 Points

Article 7.2.2 - Joueur non Classé

La moyenne de référence sera :

$$\frac{\text{Moyenne Vétérans Année (N - 1)} + \text{Moyenne Vétérans Année N}}{2}$$

Article 7.2.3 - Nouveau Joueur non Classé

Une moyenne lui sera attribuée en accord avec son président de club, mais sera revue et validée après les rencontres Aller, sur la moyenne réalisée. De même si au cours de cette 1^{ère} année, il dépasse de plus ou moins de 30 % la moyenne qui lui a été donnée, celle-ci sera revue **immédiatement** à la hausse ou à la baisse sur la base de la moyenne réalisée.

Article 7.2.4 - Nouveau Joueur Classé

La moyenne de référence sera la moyenne Officielle, et validée comme ci-dessus (paragraphe 6.2.3).

Un Nouveau Joueur qui ne joue pas au cours de la saison est toujours considéré comme Nouveau Joueur la saison suivante.

Un joueur qui ne joue pas pendant une saison ou plus est réintégré comme Nouveau Joueur avec son historique de distances.

Article 8 - Préparation de la rencontre

Pour le Challenge Libre, les rencontres auront lieu de préférence le jeudi ou le vendredi (à préciser sur la fiche d'inscription).

Pour le Challenge 3 Bandes, les rencontres auront lieu de préférence le mardi ou le mercredi (à préciser sur la fiche d'inscription).

Toutefois les clubs ayant plusieurs équipes engagées pourront en accord avec les adversaires choisir un autre jour de la semaine.

Le responsable du club se déplaçant prendra contact avec son homologue responsable de l'équipe qui reçoit au moins 48 heures avant la rencontre de façon à éviter des déplacements inutiles. Pour faciliter l'organisation, il pourra envoyer par courriel les noms, prénoms, n° de licence et distances des joueurs de l'équipe se déplaçant et le communiquer au club et au responsable d'équipe un ou deux jours avant la rencontre.

Article 9 - Déroulement de la rencontre

Le Directeur de Jeu doit veiller à ce que le déroulement se fasse dans la convivialité, mais sérieusement. Il doit vérifier la feuille de présence, les noms des joueurs, la licence, la distance et la tenue.

Il établit, ensuite, la feuille de rencontre qui doit être vérifiée par le représentant du club visiteur.

Tout joueur qui abandonne une partie quelque soit la raison (sauf cas de force majeure) sera déclaré perdant pour cette partie, le Directeur de Jeu doit seulement respecter la saisie de la feuille de résultats.

¹ Si le joueur a participé à une compétition officielle l'année N-1

Pour le fair-play de la rencontre, les joueurs de l'équipe invitée joueront sur les mêmes billards dans la mesure du possible.

Les joueurs au repos assurent l'arbitrage et la marque.

En cas de match non joué, le Directeur de Jeu doit prévenir immédiatement les responsables des compétitions de la Commission Vétérans afin de ne pas retarder la publication des résultats hebdomadaires.

Article 9.1 - Horaires

Article 9.1.1 - Challenge Libre

Les rencontres se font, en principe, à partir de 10h le matin et sur 2 billards. Les parties commencent toujours en même temps. Il est prévu 4 rencontres le matin et 4 rencontres l'après midi. A midi, le déjeuner est pris en commun pour entretenir la convivialité.

Le Directeur de Jeu doit veiller à ce que ce repas puisse se terminer avant 14h30, heure de reprise de la rencontre, permettant aux joueurs du club visiteur de rentrer dans de bonnes conditions et au club recevant de libérer ses billards pour d'autres joueurs aux environs de 16h30 - 17h.

A titre exceptionnel, la rencontre peut se dérouler le matin sur 4 billards en auto arbitrage, le déjeuner étant toujours pris en commun. Cela impose toutefois **un accord des 2 équipes à la demande du club recevant.**

Article 9.1.2 - Challenge 3 Bandes

Les rencontres se font, en principe, à partir de 9h00 le matin et sur 2 billards ou 3 billards. Les parties commencent toujours en même temps. Il est prévu 2 ou 3 rencontres le matin et 1 rencontre l'après midi si besoin. A midi, le déjeuner est pris en commun pour entretenir la convivialité.

Article 9.2 - Tenues

Il est rappelé aux responsables d'équipe de veiller à ce que les joueurs soient en tenue de leur club et au bon comportement des participants, dans le respect du Code Sportif.

Il est autorisé dans une même équipe de porter des polos manches courtes ou manches longues à condition que ce soient les polos de club.

Des avertissements ou sanctions peuvent être données aux joueurs en cas de non respect des règles relatives aux tenues de club lors des compétitions.

Article 9.3 - Tours de jeu

Article 9.3.1 - Challenge Libre

D'un commun accord le déroulement de la compétition se fait dans l'ordre souhaité par les participants. Ainsi, un joueur qui a conduit pendant tout le trajet peut demander à jouer au second tour, ce qui ne saurait être refusé.

Pour le Challenge à la Libre, la rencontre se fait à 8 joueurs, par 2 équipes de 4 joueurs, avec alternance des 2 meilleurs de chaque équipe entre eux et des 2 moins forts de chaque équipe entre eux.

Si dans l'équipe il y a un ou plusieurs joueurs à la Bande ou au Cadre, pour les classer dans les tours de jeu, il faut majorer leurs distances de la façon suivante :

$$\text{Joueur à la Bande : } \text{Distance de classement} = \frac{\text{Distance à la Bande}}{60} \times 100$$

$$\text{Joueur au Cadre : } \text{Distance de classement} = \frac{\text{Distance au Cadre}}{75} \times 100$$

Article 9.3.2 - Challenge 3 Bandes

Les joueurs jouent dans chaque équipe dans l'ordre croissant du nombre de points à jouer.

Si 2 ou 3 joueurs ont le même nombre de points à jouer, ils seront classés en fonction de leur moyenne de référence.

Éventuellement l'ordre des rencontres peut être inversé en fonction des contraintes de l'un ou l'autre joueur (Cf. Article 12.1).

Article 9.4 - Tirage

Le tirage se fait à la bande. La bille du 2^{ème} joueur doit être partie avant que la bille du 1^{er} joueur ne touche la petite bande opposée.

Le joueur qui commence joue avec la bille blanche.

Article 9.5 - Reprises

Le nombre de reprises est limité à 45. Le second joueur fera sa reprise sur mouche. Le vainqueur est celui qui a le meilleur coefficient de réussite (*Nombre de point faits / Nombre de points à faire*) calculé sur 3 décimales. En cas d'égalité du coefficient de réussite, il y a match nul².

Article 10 - Arbitrage

Le club recevant, responsable de l'organisation de la rencontre, doit veiller à l'arbitrage.

Le déroulement de la compétition est au choix de l'équipe qui reçoit.

🚩 A la Libre :

- Jeu sur 2 billards : les 4 joueurs exempts arbitrent et marquent à leur convenance, à condition d'avoir sur le même billard arbitre et marqueur issus de 2 clubs différents.
- Jeu sur 4 billards : auto-arbitrage.

🚩 Aux 3 Bandes

- Jeu sur 2 billards avec 2 joueurs exempts qui arbitrent et marquent,
- Jeu sur 3 billards et le club fourni 3 arbitres,
- Jeu sur 3 billards et auto-arbitrage.

Article 11 - Décompte des points

Attention : Lorsqu'un joueur joue une distance inférieure à la distance officielle notifiée par la Commission Vétérans, quelle qu'en soit la raison, s'il gagne ou réalise un nul, l'adversaire bénéficiera des points de la victoire de la partie.

Attention : une équipe déclarant un forfait dans la saison ne peut être retenue pour la Finale.

Les points de partie sont importants car, en fin de saison, ils serviront de goal-average en cas d'égalité absolue.

Article 11.1 - Points de partie

🚩 Partie gagnée	2 points
🚩 Partie nulle	1 point
🚩 Partie perdue	0 point

Article 11.2 - Points de rencontre

Le total des points acquis par les 4 joueurs détermine le résultat de la rencontre.

🚩 Rencontre gagnée	4 points
🚩 Rencontre nulle	2 points
🚩 Rencontre perdue	1 point
🚩 Forfait	0 point

Article 11.3 - Challenge Libre

Une équipe qui se présente avec 3 joueurs au lieu de 4 perd les deux parties du joueur absent.

En cas de forfait d'une équipe, celle-ci se voit attribuer 0 point de partie et 0 point de rencontre, l'équipe adverse étant créditée de 16 points de partie et de 4 points de rencontre, et d'un coefficient de réussite de 1,00.

Article 11.4 - Challenge 3 Bandes

Une équipe qui se présente avec 2 joueurs au lieu de 3 perd les trois parties du joueur absent.

² L'application Excel diffusée par la Commission Vétérans réalise ces calculs (et d'autres !) automatiquement.

En cas de forfait d'une équipe, celle-ci se voit attribuer 0 point de partie et 0 point de rencontre, l'équipe adverse étant créditée de 18 points de partie et de 4 points de rencontre, et d'un coefficient de réussite de 1,00.

Article 12 - Saisie et transmission des résultats

Le modèle de fiche de saisie des résultats est fourni avec les documents du début de saison. Il est important d'utiliser ce modèle de document pour faciliter le travail des 3 responsables de la Commission Vétérans qui ont la lourde tâche chaque semaine de vérifier et saisir tous les résultats (scores de chaque joueur, scores de chaque club, dépassements de moyenne de 30%, correction de distances...).

La fiche de résultats doit être **totale**ment renseignée et signée des deux responsables d'équipe. Bien préciser les noms complets du Club et de l'équipe (par Exemple : Chapelle Heulin Terroir).

Les totaux des Nombre de Points à Faire et Nombre de Points Faits doivent apparaître.

Les coefficients de réussite³ doivent être calculés après chaque rencontre.

Un exemplaire de la fiche de résultats (fichier Excel exclusivement) est adressé par courriel dès la fin de la rencontre. Il est, pour une meilleure lisibilité, souhaitable de l'envoyer directement par courriel en EXCEL plutôt que de la scanner ou la photographier.

- 🔴 Aux responsables de la Commission Vétérans en charge du mode de jeu et des poules correspondants.
- 🔴 Au responsable de l'équipe vétérans du club visiteur
- 🔴 Au responsable de l'équipe vétérans du club recevant

Toute anomalie survenue au cours de la rencontre devra être signalée sur la fiche de résultats par le Directeur de Jeu.

Les responsables d'équipe ont donc tout intérêt à vérifier les fiches de résultats.

Article 12.1 - Challenge Libre

Les joueurs sont inscrits dans l'ordre décroissant de leur distance. En cas d'égalité de distance, le responsable d'équipe décide de l'ordre de jeu avec les lettres A, B, C et D pour l'équipe recevant et W, X, Y et Z pour l'équipe visiteuse.

L'ordre de jeu est le suivant :

1 ^{er} tour		2 ^{ème} tour		3 ^{ème} tour		4 ^{ème} tour	
A	W	C	Y	A	X	C	Z
B	X	D	Z	B	W	D	Y

Éventuellement l'ordre des rencontres peut être inversé en fonction des contraintes de l'un ou l'autre joueur (handicap, conducteur du véhicule de l'équipe visiteuse...) mais d'un commun accord entre les deux équipes et sans que cela change l'ordre des saisies sur la fiche de résultats.

Article 12.2 - Challenge 3 Bandes

Les joueurs sont inscrits dans l'ordre croissant du nombre de points à jouer : A et X les nombres les plus bas C et Z les nombres les plus forts.

Dans les cas où 2 ou 3 joueurs auraient le même nombre de points à jouer les classer en fonction de leur moyenne de référence :

Éventuellement l'ordre des rencontres peut être inversé en fonction des contraintes de l'un ou l'autre joueur (handicap, conducteur du véhicule de l'équipe visiteuse...) mais d'un commun accord entre les deux équipes et sans que cela change l'ordre des saisies sur la fiche de résultats.

1 ^{er} tour		2 ^{ème} tour		3 ^{ème} tour	
C	Z	C	Y	C	X
B	Y	B	X	B	Z
A	X	A	Z	A	Y

³ Calcul du coefficient de réussite = Nombre de points que l'équipe a réalisé divisé par le nombre de points total qu'elle devait réaliser

Article 13 - Rencontres de Classement

Article 13.1 - Challenge Libre

Tout joueur n'ayant joué aucune rencontre durant la saison ne peut participer aux rencontres de classement.

Le classement des Poules après les rencontres Aller et Retour est fait d'abord sur les Points de Rencontre. En cas d'égalité, le départage se fait en utilisant le goal average qui est donné dans les classements.

Les deuxièmes, troisièmes, quatrièmes, etc. de chaque poule se rencontreront selon le calendrier adressé en début de saison pour déterminer le classement final.

Chaque équipe effectuera deux rencontres tirées au sort par la Commission Vétérans. Ceci occasionnera un seul déplacement par équipe.

Le classement pour chaque rang se fera en utilisant les mêmes critères que pour la finale.

Les rencontres de classement sont souhaitables mais non obligatoires. Les résultats individuels ne sont pas pris en compte pour le calcul de la moyenne (et donc de la distance) de chaque joueur pour la saison suivante.

Article 13.2 - Challenge 3 Bandes

Le classement des Poules après les Matches « Aller et Retour » est fait d'abord sur les Points de Matches, en cas d'égalité c'est le nombre de Points de parties gagnées et nulles, qui départage, et ensuite c'est le coefficient de réussite.

Les Vainqueurs de chaque poule et si besoin les meilleurs seconds sont qualifiés pour la finale à 8 équipes qui se déroule, en principe, dans le club vainqueur de l'année précédente.

Si le Club organisateur n'a pas d'équipe qualifiée, il pourra présenter sa meilleure équipe engagée.

Article 14 - Finales

Tout joueur inscrit à l'un des Challenges n'ayant joué aucune rencontre durant la saison ne peut participer à la finale.

Les vainqueurs de chaque poule, et si besoin les meilleurs seconds, sont qualifiés pour la finale qui se déroule, en principe, chez le club vainqueur de l'année précédente.

Les deux finales Challenge Libre et Challenge 3 Bandes ont lieu deux jours différents à une date fixée par la Commission Vétérans en accord avec les clubs organisateurs. Elles se déroulent entre les équipes classées premières de leur poule, dans le club ayant gagné le Challenge la saison précédente, ou si celui-ci ne dispose pas de 4 billards dans un club volontaire pour organiser cette finale.

Une dotation de 250 euros est allouée à chaque club organisateur de Finale.

Pour l'organisation de la Finale :

- 🏆 Un directeur de jeu, membre de la Commission Vétérans sera chargé :
 - De surveiller la bonne tenue des compétiteurs,
 - D'organiser le tirage au sort de la compétition,
 - D'assurer le bon déroulement du challenge dans l'esprit du code sportif.

Le club doit prévoir :

- 🏆 Un adjoint chargé de la mise à jour du tableau de résultats et du suivi de ceux-ci.
- 🏆 Les arbitres : si le club en a la possibilité il organise l'arbitrage, si non l'arbitrage sera fait par les joueurs ne jouant pas.
- 🏆 L'organisation du déjeuner : le club retient une salle et prévoit les repas pour les joueurs et les accompagnateurs éventuels.

Suite à un tirage au sort effectué par la Commission Vétérans au préalable, les équipes qualifiées se rencontrent sous forme de « mini championnat ».

Article 14.1 - Finale Challenge Libre

La finale comprend 6 équipes (les 1^{ères} de chaque poule).

Les clubs participants à la finale présenteront une liste principale de 4 joueurs, avant le jour de la finale. Une tolérance sera accordée pour un 5^{ème} joueur remplaçant un des 4 joueurs pour la 2^{ème} partie.

Il y aura au total 24 rencontres donc 6 tours de jeux sur 4 billards (de préférence 3 le matin et 3 l'après-midi) ou 4 tours sur 6 billards.

Chaque joueur effectuera deux rencontres dans son rang (2pts si victoire – 1pt si match nul – 0pt si défaite).

La feuille de match devra impérativement comporter le nombre de reprises qui sera bien sûr limité à 45, la dernière reprise se faisant sur mouche pour la bille pointée.

Le classement final de chaque équipe sera fait en fonction des critères suivants dans l'ordre :

- 🏆 Addition des points de parties des 4 joueurs de l'équipe
- 🏆 Coefficient de réussite de l'équipe.

Article 14.2 - Finale Challenge 3 Bandes

La finale comprend 8 équipes, soit un total de 36 matchs en continu sur 4 billards (minimum) à partir de 8 h 00 avec une pause méridienne tous ensemble et reprise à 14 h 00.

Chaque équipe réalise 9 matchs.

Chaque équipe présente un minimum de trois joueurs, mais peut en présenter jusqu'à 9.

Si l'équipe présente plus de trois joueurs, composer deux ou trois équipes de trois joueurs, non modifiables le jour de la Finale, une pour chaque tour de jeu.

A chaque tour de jeu, les joueurs sont inscrits dans l'ordre croissant de leur moyenne de référence.

Un numéro de 1 à 8 est tiré au sort pour chaque équipe. Sur un tableau préalablement établi, les équipes sont inscrites dans l'ordre de leur tirage au sort, ainsi que le nom des joueurs dans l'ordre de leur classement.

1° TOUR de JEU				
N° Joueur	Équipes	Équipes	Équipes	Équipes
N°1	1 contre 2	3 contre 4	5 contre 6	7 contre 8
N°2	1 contre 3	2 contre 4	5 contre 7	6 contre 8
N°3	1 contre 4	2 contre 3	5 contre 8	6 contre 7
2 ° TOUR de JEU				
N° Joueur	Équipes	Équipes	Équipes	Équipes
N°1	1 contre 5	3 contre 7	4 contre 8	2 contre 6
N°2	1 contre 6	3 contre 2	4 contre 5	7 contre 8
N°3	1 contre 7	2 contre 5	4 contre 6	3 contre 8
3° TOUR de JEU				
N° Joueur	Équipes	Équipes	Équipes	Équipes
N°1	1 contre 8	2 contre 7	3 contre 5	4 contre 6
N°2	1 contre 4	2 contre 7	5 contre 6	3 contre 8
N°3	1 contre 5	2 contre 8	3 contre 6	4 contre 7

Le tirage à la bande est effectué à chaque partie, le joueur qui commence, a la bille blanche et il n'y a pas de reprise s'il termine en premier.

Pendant cette phase Finale, toutes les parties sont limitées à 40 reprises, le vainqueur est celui qui a le meilleur coefficient de réussite, puis la meilleure série « relative » (par rapport à sa distance).

En cas de parfaite égalité le match est déclaré nul avec 1 point pour chaque joueur.

L'enregistrement des résultats se fait au fur et à mesure de leur communication. Il est utile de totaliser dès que possible les points de partie puis les points de classement obtenus par chaque joueur.

La feuille de résultats doit impérativement comporter le nombre de reprises pour l'établissement des moyennes de chaque joueur.

Le classement final de chaque équipe est fait en fonction des critères suivants dans l'ordre :

- 🏆 Les points de parties additionnés des joueurs de l'équipe.
- 🏆 Le coefficient de réussite de l'équipe : Points Faits / Points à Faire.
- 🏆 Le coefficient de performance de l'équipe : Moyenne Réalisée / Moyenne de Base.

Article 15 - Récompenses

Les 3 équipes du podium de chaque Challenge seront récompensées. Le champion se verra remettre le Trophée du challenge des Vétérans de sa discipline.

Le trophée sera conservé par l'équipe gagnante durant l'année sportive pour être remis en jeu la saison suivante.

Ce challenge sera acquis définitivement au club qui le gagnera 3 fois, consécutivement ou non.

Article 16 - Banquet final et fête des vétérans

Les rencontres, qui se veulent conviviales durant toute la saison, se terminent par un banquet annuel, commun aux deux disciplines, organisé par le vainqueur à la Libre de l'année précédente. Les Coupes des vainqueurs de la saison en cours seront remises au cours de ce banquet.

Il est souhaitable que tous les vétérans de la Ligue participent à cette grande journée, qu'ils aient joué ou non. Ce banquet permet de se retrouver avec les familles dans une ambiance d'amitié.

Au moins un représentant de chaque équipe est souhaité !

Les 3 clubs de chaque podium devront se présenter en tenue de Club à la remise des récompenses.

Une participation au coût du banquet annuel est versée par la caisse des vétérans de la Ligue et gérée en partenariat avec le club vainqueur à qui il restera la charge de proposer des animations à la commission, ainsi que le restaurant, les menus et la date (obligatoirement après les deux finales).

Article 17 - Autres cas et Litiges

Les cas non prévus au présent règlement ou les litiges seront tranchés par la Commission Sportive de la Ligue sur proposition de la Commission Vétérans en application du Code Sportif..