

Règlement championnat d'hiver EN SIMPLE 2016/2017

Champ de joueurs réparti en 11 poules de 5 joueurs tirées au sort. 16 qualifiés accèdent à la phase finale, la répartition se fait comme suit :

- Les vainqueurs de poule sont qualifiés d'office
- Les 5 meilleurs 2ème complètent la liste des qualifiés
- La phase finale se joue en élimination directe

Rappel du calcul des points

Victoire 4 pts

Match nul 2 pts

Défaite 1 pt

Départage des meilleurs 1ers

Cas où il y a 2 meilleurs 1er : le départage se fait en fonction de la confrontation directe entre les 2 joueurs concernés.

Cas où il y a 3 meilleurs 1er : le départage se fera en fonction du score average* entre les 3 joueurs.

Départage des meilleurs 2èmes

Dans un premier temps nous allons départager les meilleurs 2èmes en additionnant le total des points

Si égalité, nous prendrons en compte la différence de points marqués (score average*) :

*ex : **Match 1** => victoire 4/3 (+4), **Match 2** => victoire 4/2 (+4), **Match 3** => défaite 3/2 (-3) => **score average** de + 5

IMPORTANT

Obligation de jouer 3 matchs pour accéder à la phase de finale. Si le premier d'une poule, à l'issue de la date de fin, n'a pas joué les 3 matchs requis*.

Nous sélectionnerons la personne de rang inférieur au sein de cette même poule qui aura joué ses 3 matchs. Si personne dans la poule ne répondait à ce critère, un meilleur 2ème serait sélectionné en remplacement. Deux meilleurs seconds seront choisis à l'issue des phases de poule, et seront privilégiés les personnes ayant joué 3 matchs,

**Aucune dérogation ne sera acceptée par la commission sportive, sauf cas exceptionnel justifié.*

Date limite de jeu **DIMANCHE 8 JANVIER 2017**

Boules de départs

0 - 54 BOULES BLANCHES (posées par les jardiniers)

0 - 54 BOULES BLEUES (posées par les jardiniers)

Pour les juniors de moins de 13 ans : BOULES BLEUES (posées par les jardiniers)

Tous les joueurs partent des boules de départs posées au sol par les jardiniers

Le nombre de coups rendus correspond aux 3/4 de la différence des **handicaps de jeu** (arrondi à l'entier supérieur) les handicaps de jeu de chaque joueur ou équipes sont calculés à partir des repères **blancs** et **bleus**.