AUX ATEL!ERS

FABRIQUE À LOISIRS

LIGUE DU LUNDI 20H00

SAISON 2026-2027

21 septembre 2026 - 14 juin 2027

TRIPLETTE HDP 70 %

14 ÉQUIPES	4 PARTIES	27 JOURNÉES

SPAREMARCHÉ

BOWLING PRO SHOP

Aux Ateliers - Besançon
4 chemin des Trois Croix
25480 Miserey-Salines

AA!

Article 1 : Lieu et dates

La ligue se déroule du lundi 21 septembre 2026 au lundi 14 juin 2027, Aux Ateliers à Miserey-Salines, selon le calendrier communiqué aux équipes.

L'heure de rendez-vous est fixée à 19h45 pour un début des boules d'essai à 20h00.

Adresse du centre :

Aux Ateliers
4 chemin des Trois Croix
25480 Miserey-Salines

Article 2 : Format de la ligue

La ligue est ouverte à toutes les joueuses et tous les joueurs, licenciés ou non.

Elle est composée de 14 équipes. La compétition se joue en triplette avec handicap sur 4 parties par journée.

Chaque équipe peut inscrire des remplaçants.

Article 3 : Calcul du handicap (70 %)

3.1 Moyenne de départ

Tous les joueurs se verront attribuer une moyenne de départ :

- Pour les joueurs ayant joué la saison précédente : moyenne toutes ligues confondues de la saison 2025/2026 ;
- Si non, mais joueur licencié : moyenne listing ;
- Si non, et joueur sans licence : la première journée de ligue déterminera sa moyenne.

3.2 Calcul de la moyenne de référence pour une journée

Afin d'avoir une moyenne de référence suffisamment fiable pour les premières journées, la moyenne de départ est lissée sur les 4 premières journées jouées par le joueur. Cela permet d'avoir une première journée avec un handicap défini avant le début de la journée et d'éviter de grandes fluctuations de handicap en cas de très mauvaise ou très bonne performance sur les premières journées.

Ensuite, afin de suivre l'évolution de l'état de forme du joueur, la moyenne de référence prendra en compte uniquement les 6 dernières journées jouées.

Le calcul est géré nativement par notre système de gestion de ligues et compétitions LEXER :

- Journée 1 : moyenne de départ ;
- Journée 2 : (3 × moyenne de départ + moyenne sur la ligue actuelle) ÷ 4 ;
- Journée 3 : (2 × moyenne de départ + 2 × moyenne sur la ligue actuelle) ÷ 4 ;
- Journée 4 : (moyenne de départ + 3 × moyenne sur la ligue actuelle) ÷ 4 ;
- À partir de la journée 5 : moyenne de référence calculée sur les journées déjà jouées ;
- À partir de la journée 7 : moyenne de référence calculée sur les 6 dernières journées jouées.

3.3 Calcul du handicap

(220 - moyenne de référence de la journée) × 70 %

Article 4 : Rencontres

Chaque équipe rencontrera deux fois chacune des 13 autres équipes de la ligue.

- 13 matchs aller ;
- 13 matchs retour ;
- soit 26 journées.

Les points obtenus lors de chacune des rencontres sont cumulés tout au long de la saison.

À l'issue des deux tours, une 27e et dernière journée sous forme de match de position sera organisée selon le classement général :

- 1er contre 2e ;
- 3e contre 4e ;
- 5e contre 6e ;
- 7e contre 8e ;
- 9e contre 10e ;
- 11e contre 12e ;
- 13e contre 14e.

Les points obtenus lors de ce match final s'ajoutent aux points acquis pendant les 26 premières journées. Le classement définitif est donc établi après 27 matchs.

En cas d'égalité de points au classement final, les équipes seront départagées au meilleur total quilles handicap cumulé sur l'ensemble de la saison.

Article 5 : Attribution des points d'un match

Les deux équipes de la journée sont désignées par A et B. Les joueurs de chaque équipe sont désignés par leur position dans l'ordre de jeu. Par exemple, le joueur numéro 1 de l'équipe A est appelé A1.

Pour chaque partie :

- Le joueur réalisant la meilleure partie handicap entre A1 et B1 rapporte 2 points à son équipe, 1 point en cas d'égalité et 0 en cas de défaite ;
- Le joueur réalisant la meilleure partie handicap entre A2 et B2 rapporte 2 points à son équipe, 1 point en cas d'égalité et 0 en cas de défaite ;
- Le joueur réalisant la meilleure partie handicap entre A3 et B3 rapporte 2 points à son équipe, 1 point en cas d'égalité et 0 en cas de défaite ;
- L'équipe réalisant le meilleur total handicap sur la partie remporte 6 points, 3 points en cas d'égalité et 0 en cas de défaite.

Sur la série de 4 parties :

L'équipe réalisant le meilleur total handicap remporte 10 points, 5 points en cas d'égalité et 0 en cas de défaite.

Article 6 : Composition des équipes

L'enregistrement des joueurs est ouvert dès 19h00 et jusqu'à 19h45.

L'ordre de jeu est décidé par tirage au sort. L'ordre de jeu et la composition sont définitifs pour la journée.

Les équipes avec joueurs vacants ne seront tolérées qu'en cas de force majeure. Dans ce cas uniquement, l'équipe bénéficiera d'un score « aveugle » de 140 quilles, avec handicap à zéro.

Article 7 : Tenue

Tenue libre dans la limite de la décence.

Article 8 : Boules en uréthane

Pour la saison 2026-2027, les boules en uréthane restent autorisées dans la ligue, dès lors qu'elles sont autorisées par l'USBC.

Article 9 : Conditions de jeu

Un huilage différent sera proposé chaque mois, selon la programmation sportive commune à l'ensemble des ligues organisées Aux Ateliers.

La programmation des huilages est consultable sur : **aux-ateliers.com/bowling-sportif**

Article 10 : Resurfaçage

Le resurfaçage des boules est autorisé entre chaque partie dans un espace réservé. Les boules devront être nettoyées après chaque surfaçage avant leur retour dans l'aire de jeu.

Article 11 : Litiges et réserves

L'organisateur de la ligue est Valentin Saulnier.

Tout litige ou cas non prévu dans le présent règlement sera tranché par l'organisateur de la ligue.

En cas d'absence de l'organisateur au moment d'un incident ou d'une contestation, une réserve devra être déposée par l'équipe concernée par email. Elle sera analysée et tranchée dès que possible.

Dans l'attente de la décision, la réserve ne doit entraîner aucune interruption, altercation ou trouble dans le déroulement du jeu. La journée doit se poursuivre normalement.

Article 12 : Engagements

L'engagement est fixé à 14 € par journée et par joueur, non payable en QCASH.

Article 13 : Récompenses

Toutes les équipes seront récompensées à l'issue de la saison.