



Le Casin en Yvelines

Le site du tournoi de Casin dans les Yvelines



Règlement

Le mode de jeu

Le seul mode de jeu ouvert à cette compétition sera le CASIN.

Chaque club pourra, dans un premier temps, présenter au maximum 2 équipes.

Chaque équipe inscrite sera composée de :

au minimum de 2 joueurs

au maximum de 5 joueurs

Au cours d'une rencontre, seulement 2 des joueurs inscrits dans une équipe affronteront les 2 joueurs de l'équipe adverse.

Chaque équipe devra nommer son capitaine.

Celui-ci communiquera obligatoirement ses coordonnées téléphoniques ainsi que son adresse mail.

L'organisation

Chaque club devra transmettre au responsable de l'organisation du tournoi la composition de ses équipes. La composition des équipes sera enregistrée sur un site informatique dédié mentionnant les joueurs et leur handicaps.

Chaque rencontre se déroulera sur une seule table de billard où les deux équipes se confronteront. Toutefois, rien n'empêche que plusieurs équipes de club différents puissent se rencontrer comme il leur plaît

puissent se rencontrer comme il leur plaît.

Les résultats de chaque rencontre seront enregistrés sur un site approprié et seront visibles par tous ainsi que le classement des équipes.

Selon l'affluence dans un club, les parties de casin pourront se jouer indifféremment sur des billards 2,80m ou 3,10m sans changer le nombre de pattes.

Prise de rendez-vous

Le site internet de casin vous propose une prise de rendez-vous pour laquelle vous devrez saisir le noms des équipes, le lieu et la date de la rencontre.

Si, au jour fixé par les responsables, une équipe ne se présente pas au rendez-vous, alors celle-ci sera considérée forfait et l'autre équipe comme gagnante et marquera le nombre de points prévu au règlement en vigueur.

Les inscriptions et les joueurs

Cette compétition est ouverte aux personnes des 2 sexes et de tous âges, adhérents à la FFB dans un club des Yvelines et à jour de cotisations.

Toutefois, un cotisant d'un club des Yvelines et licencié dans un au département pourra s'il le désire participer à ce tournoi.

Au préalable, une demande expressive devra être formulée par écrit au responsable sportif du tournoi qui inscrira la personne et attribuera son nombre de pattes.

Le nombre d'équipes par club est limité à 2.

Le nombre de joueurs potentiels sur les fiches d'inscriptions est de 2 au minimum (y compris le capitaine) et de 5 au maximum.



La date de fin d'inscription des équipes sera définie, (à savoir : 1 ou 2 équipes d'au minimum 2 joueurs chacune).

Aucune date de fin d'inscription n'est imposée pour l'inscription de joueurs supplémentaires dans chaque équipe, et ce, jusqu'à concurrence d'un effectif total de 5 par équipe.

Les capitaines d'équipe pourront saisir leurs inscriptions depuis le site internet "casin78.fr", par l'envoi d'un formulaire dédié.

Au final, si un club est dans l'impossibilité de présenter 2 équipes, d'autres clubs pourront présenter une 3^{ème} équipe.

Le calendrier

<p>Afin d'éviter certaines contraintes de dates, les rencontres se dérouleront au fil du temps, sans fixer de jours et d'heure, sur rendez-vous pris par les capitaines d'équipes. Il n'y a donc pas de calendrier imposé, seule la date de fin du tournoi sera indiquée en temps voulu sur le site internet "casin78.fr".</p>	
<p>Chaque capitaine d'équipe se rapprochera des capitaines des autres équipes pour décider de la programmation d'une rencontre (lieu, date et heure).</p>	
<p> Le calcul des points en mode championnat</p>	
<p>Points de match : 3 Points de victoire : 4 Points de défaite : 0</p>	
<p>Le nombre de points total est défini comme suit :</p>	
	<p>Points totaux = nombre de matchs joués * 3 + Nombre de victoires * 4 + Nombre de défaites * 0</p>
	<p>Si par exemple, 10 équipes participent et qu'une équipe joue tous les matchs, c'est-à-dire 9. Son nombre de points minimum sera de : $(9 * 3) + (0 * 4) + (9 * 0) = 27$ Son nombre de points maximum sera de : $(9 * 3) + (9 * 4) + (0 * 0) = 63$</p>
<p>Il va de soi que l'importance du score final est fonction du nombre de matchs joués. Cette modalité de calcul contribue à encourager les équipes à participer aux rencontres pour espérer une place sur le podium.</p>	
<p> La transmission des résultats</p>	
<p>Immédiatement à la fin de chaque rencontre, le capitaine de l'équipe recevant transmettra le résultat depuis le site internet "casin78.fr", par l'envoi d'un formulaire dédié. Sans transmission de ces résultats, la rencontre ne sera pas enregistrée et considérée comme non jouée.</p> <p>Il est conseillé aux capitaines de contrôler que les résultats</p>	

Il est convenu aux capitaines de contrôler que les résultats saisis par le responsable du tournoi (dans le délai d'une semaine) soient exacts.

En cas d'anomalie constatée, en informer en utilisant le formulaire dédié accessible depuis le site internet "casin78.fr".

Un match joué entre deux équipes ne pourra être rejoué. Si tel était le cas, le deuxième match sera considéré comme nul et non avenu, il ne sera donc pas enregistré.

La phase finale

A la fin de la saison, les points totalisés correspondant aux matchs joués seront calculés tel que défini précédemment et le classement sera déterminé. En cas d'égalité de points, un système de départage sera mis en place considérant le nombre de matchs joués, nombre de victoires, nombre de défaites.

Nous suggérons que pour départager les 4 premières équipes, une phase finale soit organisée dans un club sous forme de demi finale et finale.

Pour que cette journée soit festive, nous demandons que tous les participants à cette compétition soient présents pour venir encourager leurs favoris.

Lors de cette manifestation, un repas (voire un apéritif dînatoire) sera organisé moyennant une participation financière par personne.

L'équipe vainqueur d'une saison devra organiser la finale dans son club la saison suivante.

Le règlement du jeu

1/ Au cours d'une rencontre, chaque équipe est composée de 2 joueurs d'un même club.

Les catégories de chacun des 4 joueurs sont connues et visibles sur le site internet "casin78.fr".

Niveau FFB	Nombre de pattes par joueur
R4	1

Le casin en Yvelines

R3	2
R2	3
R1	4
N3	5
N1	6

Le nombre de pattes à réaliser par une équipe lors d'une rencontre sera égal à la somme des pattes de chacun des 2 équipiers.

Exemples :

Equipe		Nombre de pattes à jouer
Joueur 1	Joueur 2	
R4	R3	3
R3	R3	4
N3	R3	7
N3	N1	11

Le nombre pattes a été fixé 3 au minimum, même si deux joueurs R4 jouent ensemble.

2/ Les points à réaliser sont :

Direct – libre – rouge – 1 bande – 2 bandes – 3 bandes – bande avant – main gauche – casin

Chacun de ces points doit être réalisé en nombre égal au nombre de pattes prévu au total pour l'équipe.

Un point ne peut plus être annoncé et joué lorsque son nombre de pattes a été atteint.

3/ Début de match :

L'ordre de jeu est déterminé par le tirage à la bande.

En application du nouveau règlement : défense de toucher la grande bande !

Le vainqueur du tirage décide de qui commence. Soit il laisse la main à l'adversaire, soit il commence. Ce sont dans tous les cas, les deux personnes qui ont fait le tirage qui doivent impérativement commencer.

A la fin de la série de points de la première première reprise, les billes sont remises sur mouche pour faire jouer le joueur de l'équipe adverse.

4/ Fin de match :

L'équipe qui réalise en premier son contrat (toutes les pattes réalisées pour chaque point) est déclarée vainqueur.

Pas de reprise égalisatrice en fin de partie.

5/ Rappel de quelques règles de base du casin :

Le point à effectuer doit obligatoirement être annoncé par le joueur avant l'exécution du coup.

Le point n'est validé que si cette annonce a été faite clairement auparavant.

Une fois l'annonce faite, elle est DEFINITIVE et OBLIGATOIRE.

Si la bille du joueur est en contact avec une autre bille, il n'y a pas de remise sur mouche et néanmoins une annonce doit être faite.

5.1 : Pour ne pas défavoriser l'équipe adverse, aucun conseil à son partenaire ne sera possible sous peine de ne pas jouer et passer son tour.

5.2 : De la même façon si un joueur s'avance pour jouer avec une bille qui n'est la sienne, le partenaire n'a pas le droit de lui dire "prends ta bille".

5.3 : 2 annonces similaires ne peuvent pas être consécutives.

5.4 : Une annonce pour un point dont le nombre de pattes est déjà atteint ne peut pas être jouée et donc, le joueur fautif passe son tour.

5.5 : Si, après avoir joué un point, une bille sort de la table, le coup est considéré comme faute et les billes sont remises sur mouche

Dans ces 2 cas, le joueur passera son tour.

Toutes les fautes classiques du jeu de billard sont applicables (fausse queue, queutage, etc ...)

Pour qu'un casin soit valable, il faut :

Que la bille rouge fasse au moins une bande avant de toucher la bille de l'équipe adverse.
Qu'il n'y ait **AUCUNE BOSSE**, même après la réalisation du casin.
Que le point normal de carambole ne soit pas fait, même après la réalisation du casin.

6/ Divers :

L'arbitrage est assuré par les équipes ne jouant pas ou éventuellement en auto-arbitrage.

Si absence ou forfait, le match non joué doit être déclaré avec mention du forfait.
Dans ce cas, 7 points seront alloués à l'équipe présente.

Tenue correcte exigée. Ecusson du club d'appartenance obligatoire.

Il est rappelé à tous qu'il s'agit d'abord d'une rencontre amicale dont l'objet principal de développer la convivialité au sein de nos clubs.

