

Tournois pétanque « échelle mobile » 2024

2 tournois sont proposés du 15 avril au 22 septembre :

- 1 tournoi en doublettes formées
- 1 tournoi en tête-à-tête

Inscriptions :

- Les inscriptions sont autorisées indifféremment dans 1 des 2 tournois ou dans les 2.
- Les inscriptions sont prises jusqu'au 7 avril inclus, par mail chez Carine D'Hamers cdhac@skynet.be pour publication des échelles et début des tournois le 15 avril.
- Une doublette ou un joueur en individuel peut toujours s'inscrire après le 7 avril. Le nouveau joueur est rajouté en bas de l'échelle.

Ci-après, le terme « joueur » représente soit une doublette, soit un joueur en individuel. Les organisateurs trancheront tous les cas non prévus au présent règlement.

Chaque tournoi est organisé suivant le principe de l'échelle mobile.

- Les joueurs sont classés initialement dans l'ordre inverse des résultats des tournois des années précédentes. Le « meilleur » est donc en bas de l'échelle et le « moins bon » en haut.
- Chaque joueur doit défier un joueur classé plus haut dans l'échelle mais sans dépasser 4 échelons « disponibles », c'est-à-dire sans compter les absents ou les joueurs déjà engagés dans un défi.
- Par dérogation, afin de garantir qu'il y ait toujours 4 joueurs défilables, les joueurs peuvent également être amenés à défier des joueurs moins bien classés.
- Sauf cas particulier à soumettre aux organisateurs, les défis ne peuvent pas être refusés et la rencontre doit se jouer dans un délai raisonnable. Les joueurs ont la possibilité de se mettre indisponibles (période de vacances, par exemple).
- Les joueurs qui lancent un défi ou qui sont défiés ne peuvent pas lancer d'autres défis ni être défiés tant que le défi en cours n'est pas terminé.
- Au terme de la rencontre :
 - Si le mieux classé est vainqueur, il garde sa place, tout comme le perdant.
 - Si le mieux classé est perdant, il échange sa place avec le vainqueur.
- Le perdant d'une rencontre ne peut pas défier à nouveau directement le vainqueur. Il doit défier d'abord au minimum un autre joueur.
- Si un joueur reste inactif pendant 2 semaines, il descend automatiquement d'une place. Que veut dire inactif (y compris pendant les périodes d'absence) ?
 - Pour un joueur non défié, ne pas avoir lancé de défi dans les 2 semaines depuis la date de l'enregistrement de son dernier résultat
 - Pour un joueur défié, ne pas avoir relevé le défi dans les 2 semaines depuis la date du lancement du défi
 - Pour un joueur défié et ayant relevé le défi, ne pas avoir joué dans les 2 semaines qui suivent la date du défi relevé
 - Pour un joueur ayant lancé un défi, ne pas avoir joué dans les 2 semaines qui suivent la date où le défi a été relevé

Classements : 2 classements seront établis :

- Le 1^{er} classement est l'échelle elle-même. Objectif : terminer en haut de l'échelle.
- Un 2^{ème} classement aux points est calculé :
 - A chaque défi qu'il lance, le joueur reçoit 1 point
 - Pour une rencontre perdue en 3 manches, le perdant reçoit 1 point
 - Classement : nombre de points (décroissant), nombre de rencontres (décroissant), âge (décroissant)

Rencontres :

- Le terrain doit être réservé par le joueur qui a lancé le défi
- Les rencontres se déroulent en 2 manches gagnantes en 13 points. Si des conditions imposent des parties plus courtes, les rencontres se dérouleront en 2 manches. En cas d'égalité (1 manche partout), le mieux classé est considéré comme vainqueur par 2 manches à 1.
- Le règlement de la FIJPP est d'application.

Afin d'avoir une situation toujours à jour, le déroulement des échelles est informatisé.

Qui	Lancer un défi	Défié.e.s par	Relever le défi	Pts
1 CAPITAINE Marguerite				0
2 LOWIES Irène	<input type="radio"/>			5
3 VAN DURME Christiane	<input type="radio"/>			0
4 <i>DEMEUR Marie-france</i>				0
5 DE MEERSMAN Cédric		VAN DEN HEUVEL Nicole		0
6 DE HAENE Jean-jacques	<input type="radio"/>			3
7 LECOCQ Andrée	<input type="radio"/>			0
8 ROBBEN Georges	<input checked="" type="radio"/>			12
9 D HAMERS Carine				7
10 VAN DEN HEUVEL Nicole				0
11 DONNEZ Nicolas				1
12 VAN BELLE Eliane				2
13 DE MEERSMAN Francois				0
14 MATTERNE Felix				0
15 VERKINDER Guy				0

Confirmer choix

Mode d'emploi

- Sur le site, se connecter avec son code et mot de passe
- Aller sur la page échelle mobile (dans le menu pétanque)
- Choisir la formule tête à tête ou doublette

Qui	Lancer un défi	Défié.e.s par	Relever le défi	Pts
1 CAPITAINE Marguerite				0
2 LOWIES Irène				5
3 VAN DURME Christiane				0
4 <i>DEMEUR Marie-france</i>				0
5 DE MEERSMAN Cédric		VAN DEN HEUVEL Nicole		0
6 DE HAENE Jean-jacques				3
7 LECOCQ Andrée				0
8 ROBBEN Georges		D HAMERS Carine	<input checked="" type="radio"/>	12
9 D HAMERS Carine				7
10 VAN DEN HEUVEL Nicole				0
11 DONNEZ Nicolas				1
12 VAN BELLE Eliane				2
13 DE MEERSMAN Francois				0
14 MATTERNE Felix				0
15 VERKINDER Guy				0

Confirmer choix

Pour lancer un défi : (exemple : joueur qui lance le défi = Carine et joueur défié = Georges)

Cliquer à côté du joueur choisi dans la colonne *Lancer un défi* puis cliquer sur le bouton *Confirmer choix*. L'adversaire choisi est informé par mail.

Pour relever un défi : (exemple : joueur qui doit relever le défi = Georges)

- Via le mail : si un joueur vous défie, vous recevez un mail pour vous en informer mais aussi avec un lien « Je relève le défi » sur lequel il suffit de cliquer.
- ou Via le site : Cliquer à côté du joueur qui vous a défié dans la colonne *Relever le défi* puis cliquer sur le bouton *Confirmer choix*. Votre adversaire est informé par mail.

Pour enregistrer le résultat d'une rencontre :

Le résultat peut être introduit par l'un ou l'autre des joueurs. Indiquer le nombre de manches gagnées – perdues puis cliquez sur *Confirmer résultat*. Les 2 joueurs reçoivent confirmation par mail. (exemple : Georges gagne par 2 manches à 1).

Enregistrez le résultat en nombre de manches. Votre adversaire sera informé par mail.

Résultats d'un défi

Défi D HAMERS Carine vs ROBBERN Georges : -

Les classements sont automatiquement mis à jour (échelle et points). Il ne reste qu'à penser au défi suivant 😊

Les classements, selon l'échelle et par points, sont disponibles en permanence, tout comme les résultats des différentes rencontres.

Pour réserver un terrain :

Le terrain doit être réservé comme d'habitude mais il faut cocher « échelle » plutôt que « 1h » ou « 2h ».