

Principe d'organisation des journées de l'amitié

Nombre de joueurs : 24 soit 12 équipes de 2 joueurs.

Salle : 6 billards

En cas de nombre impair de joueurs, on peut constituer des équipes de 3 joueurs mais lors de chaque rencontre, seuls deux d'entre eux forment l'équipe (avec handicap calculé en fonction de ces deux joueurs).

On peut également envisager de faire jouer un joueur seul en cas de manque de joueurs. Sa distance est alors égale au double de son handicap.

Le nombre d'équipes doit être pair pour que toutes les équipes puissent jouer à chaque tour. Eventuellement 10 équipes de 2 joueurs sur 5 billards mais plus on est nombreux, mieux c'est.

Tirages au sort :

En début de journée, les équipes formées tirent au sort leur numéro d'équipe.

A chacun des 5 tours de jeu, l'une des équipes opposées tire au sort le numéro du billard de la rencontre.

Mode de jeu : 3 bandes par équipes

Equipes : 2 joueurs, soit par affinité, soit par tirage au sort pour favoriser les échanges entre personnes qui ne se connaissent pas encore

Distance des parties :

Distance d'une équipe = somme des distances de ses 2 joueurs

Limite de reprise : 20 reprises (lors de chaque reprise, les 4 joueurs jouent à tour de rôle)

Organisation de la journée :

- 2 rencontres le matin, 3 rencontres l'après-midi
- Un large créneau horaire doit être réservé au repas pour laisser du temps aux échanges

Déroulement d'une rencontre :

- Tirage à la bande entre 2 joueurs (1 de chaque équipe)
- Le joueur gagnant le tirage à la bande commence. Lorsqu'il a terminé sa série, il marque la reprise et sa série (il est le seul joueur des 4 à marquer la reprise). C'est ensuite le premier joueur de l'équipe adverse qui joue, puis le second joueur de la première équipe et enfin le quatrième joueur.
- Si la distance est atteinte par la première équipe avant la limite des reprises, le joueur suivant remet sur mouches et essaie d'égaliser.
- Si la distance n'est pas atteinte à la vingtième reprise, les 4 joueurs jouent la vingtième reprise mais seul le dernier remet sur mouches.

Les distances (handicap) :

- La distance d'un joueur = moyenne au classement national (3,10m) x 24 arrondi au plus proche avec un minimum de 6

Résultat des rencontres :

Lorsqu'aucune équipe n'atteint sa distance, la victoire est attribuée à l'équipe qui a réalisé la plus grande partie de sa distance.

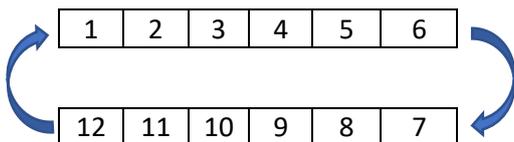
Victoire = 2 points (+ 1 point de bonus si la distance de l'équipe est atteinte dans les 20 reprises)

Défaite = 0 points

Tableau de résultats (si possible affiché sur un grand tableau) :

| N° | Composition de l'équipe | Tour1 | Tour2 | Tour3 | Tour4 | Tour5 | Total |
|----|-------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | |

L'ordre des rencontres suivant le serpent in traditionnel :



Soit :

Tour 1 : 1/12, 2/11, 3/10, 4/9, 5/8, 9/7

Tour 2 : 12/11, 1/10, 2/9, 3/8, 4/7, 5/6

Tour 3 : 11/10, 12/9, 1/8, 2/7, 3/6, 4/5

Tour 4 : 10/9, 11/8, 12/7, 1/6, 2/5, 3/4

Tour 5 : 9/8, 10/7, 11/6, 12/5, 1/4, 2/3