

# LA PYRAMIDE

## Règlement

**Objet** : La Pyramide, compétition « loisir » handicap, est ouverte à tous les joueurs licenciés du Club Aixois de Billard. Les matches seront enregistrés dans *FFB Sportif* en conformité avec les règles éditées par la Ligue Nouvelle Aquitaine.

**Présentation de la Pyramide** : 6 niveaux, le Puits et l'Ascenseur.

- Chaque niveau est composé de 1, 2 ou 3 pièces.
- Le Puits récupère les joueurs éliminés dans les dernières pièces des niveaux 0, 1 et 2
- L'Ascenseur permet aux vainqueurs du puits de parvenir directement au niveau 3 (pièce de droite = dernière chance !).

**But du jeu** : atteindre le sommet de la Pyramide en progressant dans les niveaux supérieurs.

**Avantages de cette formule** : le mode d'élimination n'est pas rapide. En effet, les perdants disputent autant de matches que les gagnants (parfois plus).

**Début de la compétition** : dès que 12 candidats sont inscrits. Les joueurs seront placés dans les 3 premiers groupes (A, B, C) par tirage au sort.

**Lecture de la Pyramide** :

- Les joueurs qui passent dans un niveau supérieur sont indiqués à l'aide des flèches verticales.
- Les perdants de chaque groupe restent au même niveau et se déplacent vers la pièce de droite.
- Les perdants des pièces de droite des niveaux 0, 1 et 2, tombent dans le puits (MAIS RIEN N'EST PERDU !!!).
- Chiffres et lettres dans les cases de chaque groupe : par exemple dans le groupe D, 3A désigne le 3<sup>ème</sup> du groupe A et 4B désigne le 4<sup>ème</sup> du groupe B.
- 

**Points de matches** :

- Chaque match disputé dans un groupe donne 1 point.
- Chaque victoire donne 2 points.
- Remise sur mouche habituelle.
- Les matches nuls n'existent pas (vainqueur d'un match désigné par la **série**).
- Deux ou plusieurs joueurs à égalité de total de points dans un groupe sont encore départagés par la **série**.

**Série** : Le vainqueur d'un match (en cas de match nul), ou les premiers d'un groupe (en cas d'égalité de points) sont départagés par :

$$\text{Le coefficient K : } \frac{\text{meilleure série}}{\text{Distance}}$$

Le premier sera déterminé par le plus grand coefficient K.

Exemple : joueur A (distance 100, série 20) :  $K = 20 / 100 = 0,20$

Joueur B (distance 60, série 15) :  $K = 15 / 60 = 0,25$

Le joueur B l'emporte.

**Cas particulier** : si les joueurs réalisent tous les deux leur distance et que leurs coefficients sont égaux, Ils marquent tous les deux **1 seul point**.

Ils ont toutefois la possibilité de rejouer le match.

# LA PYRAMIDE à 14 joueurs (2 poules de 5, 1 poule de 4)

Niveau 6


Niveau 5

1Y)	1Z)
2Z)	2Y)

Niveau 4

1er ↑ 2ème

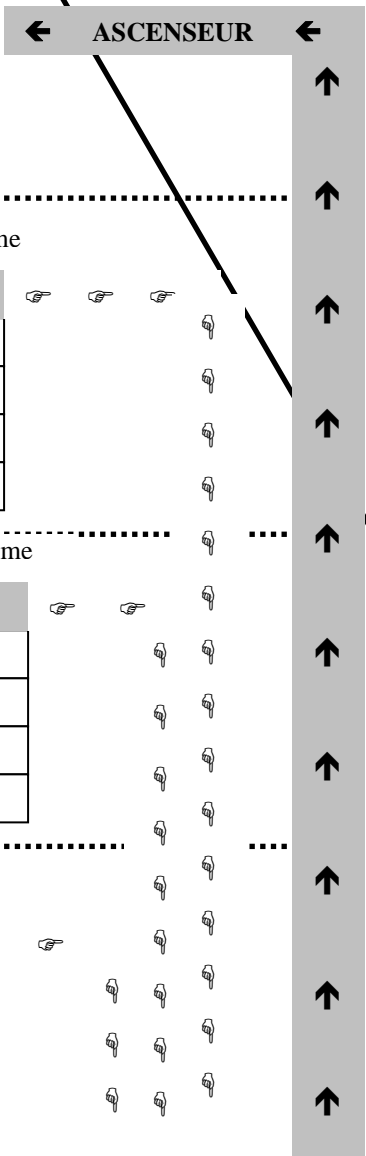
Y	Z
1R)	1S)
2S)	2R)
1U)	1V)

Niveau 3

1er ↑ 2ème

1er ↑

R	S	U	V
1M)	2M)	Puits1)	Puits2)
1N)	1O)	2P)	1P)
2O)	2N)	3R)	3S)



Niveau 2

1er ↑ 2ème

1er ↑ 2ème

1er ↑ 2ème

M	N	O	P
1G)	1J)	1K)	1L)
1H)	2K)	2J)	2L)
2G)	3M)	4M)	3N)
2H)			3O)

Niveau 1

1er ↑ 2ème

1er ↑ 2ème

1er ↑ 2ème

G	H	J	K	L
1A)	1B)	1D)	1E)	3J)
1C)	2A)	2E)	2D)	3K)
2B)	2C)	3D)	3E)	4J)
		3G)	3H)	4K)

Niveau 0

1er ↑ 2ème

1er ↑ 2ème ↑ 3ème

A	B	C	D	E
			3A)	3B)
			4C)	3C)
			4B)	4A)
			5C)	5B)

Niveau - 1

PUITS → 1<sup>er</sup> de chaque poule

4D)	4E)
4L)	3L)
3P)	4P)