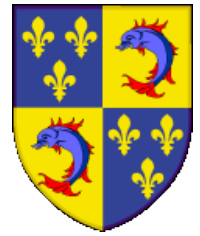




# LIGUE de BILLARD AUVERGNE-RHONE-ALPES



## DISTRICT du DAUPHINE Saison 2016-2017

# REGLEMENT des COMPETITIONS CARAMBOLE

### Article 1 - Définitions géographique et catégorielle

#### 1.1 - Géographie

Les compétitions sont ouvertes à tous les licenciés des clubs carambole du District du Dauphiné affiliés à la Ligue de Billard Auvergne-Rhône-Alpes qui ont acquitté leur licence pour la saison 2016-2017.

A la date de rédaction du présent règlement, les clubs concernés sont :

VALENCE BILLARD CLUB  
BILLARD CLUB GRENOBLOIS  
BILLARD CLUB ROMANAIS PEAGEOIS  
AMICALE BILLARD CLUB DE DAVEZIEUX  
ACADEMIE DE BILLARD D AUBENAS

#### 1.2 - Modes de jeu et catégories

Les modes de jeu et catégorie concernées sont :

- Partie Libre : Régionales 1, 2, 3 et 4
- Bande : Régionales 1 et 2
- 3 Bandes : Régionales 1 et 2 et Nationale 3

Pour chaque mode de jeu des catégories régionales, les compétitions se déroulent en 2 phases.

- Une phase qualificative.
- Une finale de District à 5 joueurs (sauf pour le 3 Bandes R2 qui n'a pas de finale).

Pour le 3 Bandes N3, seule la phase qualificative est gérée par le District (il n'y a pas de finale de District mais des ½ finales et finale au niveau Ligue et gérées par la Ligue (voir règlement de la Ligue).

### Article 2 : Calendrier

Le calendrier du District prend en compte les contraintes imposées par les calendriers de la Fédération et de la Ligue.

Il est établi par le responsable sportif du District et mis en ligne sur le site internet du District (<http://District.dauphine.free.fr>) courant septembre (cette diffusion tardive est exceptionnelle et est liée au retard pris par la Ligue compte tenu des travaux liés à la fusion des Ligues Auvergne et Rhône-Alpes).

### Article 3 : Format des compétitions

#### 3.1 - Phases qualificatives

Compte tenu des effectifs, les catégories suivantes sont regroupées :

- Partie Libre : Régionales 1 et 2 et régionales 3 et 4
- Bande : Régionales 1 et 2
- 3 Bandes : Régionales 1, 2 et Nationale 3

Il y a 4 journées de qualification par mode de jeu :

- Pour chaque journée, 1 à 3 clubs sont désignés comme organisateurs par catégorie et mode de jeu **selon les effectifs de la catégorie**.
- Utilisation de 2 à 4 billards par club organisateur en fonction de l'équipement du club et de l'effectif de la catégorie.
- Déroulement de la compétition : les joueurs sont convoqués le dimanche à 8h30 pour un début de la compétition à 9h00. 1<sup>er</sup> tour en poule de 3 sur chaque billard (répartition des joueurs par poule au serpentin **avec comme référence, le dernier classement national connu à la fin de la période d'inscription**) soit 3 tours de jeu et 2 matchs par joueur. Puis 2<sup>ème</sup> tour en poule de 3 sur chaque billard (un classement général à l'issue du 1<sup>er</sup> tour est établi et les 3 premiers sont placés dans la 1<sup>er</sup> poule, les 3 suivants dans la 2<sup>ème</sup> .. ; et ainsi de suite) soit de nouveau 3 tours de jeu et 2 matchs par joueur. Le classement final est établi à l'issue du 2<sup>ème</sup> tour et les joueurs de la 1<sup>ère</sup> poule sont classés de 1 à 3, ceux de la 2<sup>ème</sup>, de 4 à 6, etc...
- Pour chaque club organisateur, si le nombre de participants n'est pas un multiple de 3, la répartition des poules sur ce site est adaptée comme suit :
  - o Multiple de 3 +1 : x (de 0 à 2) poules de 3 + 2 poules de 2 avec croisement des 2<sup>èmes</sup> match.
  - o Multiple de 3 +2 : x (de 1 à 3) poules de 3 + 1 poule de 2 avec croisement des 2<sup>èmes</sup> match avec la dernière poule de 3.
- Le classement de chaque poule et le classement général du 1<sup>er</sup> tour ainsi que le classement de chaque poule du 2<sup>ème</sup> tour sont effectués conformément à l'article 6.2.10 alinéa B du Code Sportif Carambole FFB.
- **Le classement final par site donne lieu à l'attribution de points de « ranking » (par catégorie quand il y a un regroupement de catégorie)** selon le barème suivant (identique quel que soit le nombre de participants) :

1 <sup>er</sup>	12 points	4 <sup>ème</sup>	9 points	7 <sup>ème</sup>	6 points	10 <sup>ème</sup>	3 points
2 <sup>ème</sup>	11 points	5 <sup>ème</sup>	8 points	8 <sup>ème</sup>	5 points	11 <sup>ème</sup>	2 points
3 <sup>ème</sup>	10 points	6 <sup>ème</sup>	7 points	9 <sup>ème</sup>	4 points	12 <sup>ème</sup>	1 points
- Un bonus d'1 point est attribué au(x) joueur(s) ayant réalisé la meilleure moyenne particulière et d'1 point au(x) joueur(s) ayant réalisé la meilleure série (sauf au 3 Bandes). Ces bonus sont attribués par catégorie s'il y a un regroupement de catégorie.
- Les parties sont jouées en distance réduite, avec une limitation de reprises (voir tableau en annexe).

Après chaque tour de qualification, pour chaque mode de jeu et pour chaque catégorie, un classement de l'ensemble des joueurs est établi par le responsable sportif du District et mis en ligne sur le site internet du District.

A la fin des 4 tours de qualifications, un classement final des qualifications est établi par le responsable sportif du District et sert de référence pour la qualification à la finale de District.

**Ce classement final est établi sur le cumul des 2 meilleurs résultats parmi les 4 possibles. Les critères pris en compte sont dans l'ordre : points de ranking / moyenne générale / meilleure moyenne particulière / meilleure série.**

### 3.2 - Finales de District

Il existe une finale de District par mode de jeu et par catégorie gérés par le District à l'exception du 3 Bandes R2 et du 3 Bandes N3 (voir article 1.2).

- Les 5 premiers (au maximum dans la limite de l'effectif de la catégorie) du classement final des qualifications jouent la finale.
- Si le nombre de participants est 4 ou 5, la compétition se déroule en poule complète (3 matchs pour une poule de 4 et 4 matchs pour une poule de 5).
- Si le nombre de participants est 3, la compétition se déroule en poule de 3.
- Si le nombre de participants est 2, la compétition se déroule en 2 matchs gagnants.
- Les parties sont jouées en distance fédérale, avec une limitation de reprises (voir tableau en annexe).
- Le classement initial des joueurs dans les poules est effectué **avec comme référence, le dernier classement national connu à la date de préparation des convocations**. L'ordre des tours de jeu respecte le Code Sportif Carambole FFB et le classement final est effectué conformément à l'article 6.2.10 alinéa B du Code Sportif Carambole FFB.

- Le champion de District est qualifié pour la finale de Ligue.

## **Article 4 : Inscription aux compétitions**

### 4.1 - Phases qualificatives

Le responsable sportif de chaque club engage ses joueurs pour les compétitions sur le site internet du District.  
Les engagements sont ouverts dès le début de la saison et clos le jeudi soir de la semaine précédent celle de la compétition.

### 4.2 - Finales de District

**Dès la parution du classement final des qualifications**, le responsable sportif de chaque club confirme par mail au responsable sportif du District la participation de ses joueurs qualifiés.

En cas de forfait, le joueur suivant au classement final des qualifications est proposé en remplacement.

## **Article 5 : Convocations**

Pour les journées de qualifications, le responsable sportif du District effectue, si nécessaire (2 ou 3 clubs organisateurs), la répartition des joueurs en respectant **autant que possible** les règles suivantes :

- Un minimum de 1 et un maximum de 4 joueurs du club organisateur.
- Une limitation maximum des déplacements entre club les plus éloignés (Aubenas – Grenoble, Davézieux – Grenoble et Aubenas – Davézieux).
- Un regroupement des déplacements des joueurs d'un même club pour favoriser le covoiturage.

Les convocations à une compétition sont mises en ligne sur le site du district le vendredi de la semaine précédent celle de la compétition. Le fichier excel de gestion de la compétition est envoyé au(x) club(s) organisateur(s).

## **Article 6 : Forfaits**

A compter du vendredi de la semaine précédent celle de la compétition, le désistement est considéré comme un forfait.

Le forfait est à signaler à la fois au responsable sportif du District et au club organisateur de la compétition.

Le motif du forfait doit être fourni au responsable sportif du District ainsi que les justificatifs nécessaires (certificat médical notamment), faute de quoi le forfait sera réputé sans motif valable (voir ci-dessous).

**Pour le cas d'un joueur non présent le jour de la compétition, le directeur de jeu du club organisateur adaptera la répartition des joueurs dans les poules selon les modalités prévues par le logiciel mis à disposition.**

**Tout joueur forfait sans motif reconnu valable ainsi que tout joueur qui abandonne en cours de partie sans motif reconnu valable est disqualifié de la compétition pour la saison en cours et pour le mode de jeu correspondant à la Poule.**

## **Article 7 : Gestion de la compétition et arbitrage**

### 7.1 - Règles générales

Le Directeur de jeu est désigné par le club organisateur.

Il dispose d'un fichier Excel fourni par le responsable sportif du District. Ce fichier précise la composition des poules, les tours de jeu, permet la saisie des résultats des parties et établit le classement à l'issue de la compétition.

**Cas particulier des joueurs d'un même club dans une même poule : Le Directeur de jeu doit contrôler, et adapter si nécessaire, les tours de jeu pour respecter l'article 6.2.09 alinéa 8 du Code Sportif Carambole FFB.**

Le Directeur de jeu règle tous les litiges et en rend compte au responsable sportif du District, en les mentionnant sur la feuille du fichier Excel prévue à cet effet.

**Le fichier Excel doit être complété avec soin et renvoyé par mail au responsable sportif du District sans délai à l'issue de la compétition.**

**De plus, les résultats doivent être saisis sur le site Internet FFB (outil MatchExplorer), au fil des matchs dans la mesure du possible, sinon sans délai à l'issue de la compétition.**

**Pour chaque match, la tenue d'une feuille de marque est obligatoire. Elle doit être signée par les joueurs et l'arbitre à la fin de la partie, après mention éventuelle en cas de formulation d'une réclamation.**

**Toutes les feuilles de marque des compétitions officielles sont à conserver par le Club organisateur jusqu'au début de la saison sportive suivante (établissement de la nouvelle classification).**

**Remarque : Chaque compétiteur doit contrôler l'exactitude de la saisie de ses résultats sur le site fédéral. Aucune réclamation ne pourra être prise en compte au-delà de la fin du mois de juin 2017.**

## 7.2 - Phase de qualification

Le Directeur de Jeu désigne les arbitres et marqueurs.

**Tout joueur exempt est à la disposition du directeur de jeu pour l'arbitrage jusqu'à la fin de la compétition (inter-arbitrage).**

**Au 3 Bandes, les joueurs pourront s'arbitrer eux-mêmes (auto-arbitrage) à la condition impérative de la présence d'un marqueur.**

## 7.3 – Finale de District

Toutes les finales seront arbitrées par des membres du club organisateur ne participant pas à la compétition et ayant la compétence. En cas de difficulté, le club peut faire appel au responsable sportif du District pour qu'il demande assistance aux autres clubs du District.

Le club organisateur fournit les récompenses aux finalistes.

## **Article 8 : Respect du Code Sportif Carambole FFB**

Le déroulement de toute poule de qualification et de toute finale de District doit être conforme aux règles figurant dans le Code Sportif Carambole FFB, édition en cours de validité pour la saison.

Tout manquement caractérisé à ces règles entraînera une demande de saisine de la Commission de Discipline de la Ligue.

## **Article 9 : Litiges**

En cas de litige, tous les points non prévus dans le présent règlement sont traités par responsable sportif du District et transmis si nécessaire à la Commission Sportive de la Ligue.