Ligue Auvergne Rhône-Alpes de Billard

Championnats de Ligue Discipline Carambole

PARTIE LIBRE
CADRE
BANDE
3 BANDES

CODE SPORTIF

Saison 2016 / 2017

Version 3 : Décembre 2016

Article 1 : Définition géographique

Les championnats de Ligue sont ouverts à tous les licenciés des clubs affiliés à la Ligue de Billard Auvergne-Rhône-Alpes qui ont acquitté leur licence pour la saison 2016-2017. Ils sont également accessibles aux licenciés indépendants de la Ligue de Billard Auvergne-Rhône-Alpes moyennant le paiement préalable d'un droit d'inscription de 50 € par mode de jeu.

La Ligue de Billard Auvergne-Rhône-Alpes est découpée en 5 districts :

- Auvergne : Allier, Cantal, sud et nord-ouest Haute-Loire et Puy de Dôme (*)
- Dauphiné : Ardèche, Drome et sud-Isère
- Forez : Loire et nord-est-Haute-Loire
- Lyonnais : Rhône et nord-Isère
- Montagnes : Ain, Savoie et Haute-Savoie

(*) Le Billard Club Lozérien situé à Saint Chély d'Apcher en Lozère est rattaché par dérogation au Puy de Dôme.

Article 2 : Championnats officiels de la Ligue de Billard Auvergne-Rhône-Alpes - discipline carambole

La Commission Sportive Carambole de la Ligue de Billard Auvergne-Rhône-Alpes (CSC) a la responsabilité de l'organisation de ces championnats **et est seule habilitée à une telle organisation sur le territoire de la ligue.**

Le présent règlement concerne exclusivement les championnats individuels de toutes les catégories des modes de jeu Partie Libre, Cadre, Bande et 3 Bandes à l'exclusion de la catégorie Masters gérée par la Fédération Française de Billard (FFB).

Le mode de jeu Artistique est géré par la FFB et le mode de jeu 5 Quilles et les championnats par équipes disposent de règlements spécifiques.

Il existe une compétition par mode de jeu et par catégorie, c'est-à-dire 19 championnats individuels.
Chacun de ces championnats individuels est divisé en 2 phases : phases qualifications et phases finales. Les regroupements de catégorie sont possibles lors de la phase de qualification mais chaque catégorie dispose de sa propre finale de Ligue à l'exception du 3 Bandes R2 qui n'a pas de finale de Ligue.

La CSC délègue aux Responsables Sportifs des 5 districts sportifs l'organisation de la phase de qualification et de la finale de District des catégories régionales. Ils devront établir les règlements correspondants qui devront être transmis à la CSC pour validation avant le 15 septembre 2016.

La CSC organise les qualifications des catégories nationales et de l'ensemble des finales de Ligue comme précisé dans le présent règlement. Deux exceptions :

- Le Cadre R1 est géré par la CSC. (qualification et finale de Ligue),
- La phase de qualification du 3 Bandes N3 est gérée par les districts. (il n'y a pas de finale de District mais une demi-finale et une finale de Ligue gérées par la CSC).

Article 3 : Calendrier

Le calendrier sportif établi par la CSC est le document de référence pour l'organisation des phases de qualifications dont elle a la responsabilité et de toutes les finales de Ligue. Ce calendrier en format portrait reprend le détail des compétitions et précisant les clubs (ou districts) organisateurs.

Il sert également de référence pour chaque District qui doit établir son calendrier spécifique pour les qualifications et les finales de District dont il a la responsabilité.

Le calendrier District doit fixer impérativement les finales de district au plus tard 2 semaines avant la finale de Ligue. Le non-respect de cette règle entraînerait la non-qualification du champion de District à la Finale de Ligue.

Le club organisateur de chaque finale de District doit communiquer par mail sans délai à la CSC, le résultat de la compétition et le nom du joueur ayant confirmé sa participation à la finale de Ligue.

Article 4 : Championnats gérés par la CSC - Phase de qualification

a) Principe

- Il y a 3 journées de qualification par mode de jeu.
- Pour chaque, un ou plusieurs clubs sont désignés comme organisateurs par catégorie et mode de jeu, suivant le nombre d'engagés. Pour chaque mode de jeu, et dans la mesure du possible, les clubs organisateurs seront situés 2 weekends au centre de la Ligue (districts Forez et/ou Lyonnais) et 1 weekend en périphérie de la Ligue (districts Auvergne et/ou Dauphiné et/ou Montagnes) selon les effectifs de la catégorie.
- Utilisation de 2 à 6 billards par club organisateur en fonction de l'équipement du club et de l'effectif de la catégorie (**utilisation des 2 formats de billard : 2m80 et 3m10 pour les catégories 3m10**), suivant tableau ci-après.

b) Mixité des formats

- La mixité des formats permet de regrouper dans un même club plus de joueurs pour les compétitions 3m10, jusqu'à 18.
- La solution retenue pour se servir de la mixité est d'utiliser des systèmes en poules de 4 à 7 joueurs, où chaque joueur fait 4 matchs, mais en associant un 3m10 à un 2m80 lorsqu'on a plus de 7 joueurs, mais **un seul 2m80 par poule**, ce qui donne, en nombre de joueurs, le tableau ci-après, élaboré avec les hypothèses suivantes :
- **4 ou 5 joueurs** = 2 billards, 1 x 3m10 et 1 x 2m80 (la poule de 4 est utilisée en cas de forfait)
- **6 ou 7 joueurs** = 3 billards, 2 x 3m10 et 1 x 2m80 (ou 3 3m10 en fonction de la répartition des joueurs).

De même, pour les compétitions 2m80, sans mixité des formats, on obtient :

- 4 ou 5 joueurs : 2 billards
- 6 ou 7 joueurs : 3 billards
- Jusqu'à 10 joueurs : 4 billards
- Jusqu'à 12 joueurs : 5 billards
- Jusqu'à 15 joueurs : 6 billards

Exemples de compétitions en mixité 3m10 / 2m80

Nbre de joueurs	Nombre de clubs	Nombre de 3m10	Nombre de 2m80	Nombre total de billards	Compétition
4	1	2	0	2	1 x 4
4	1	1	1	2	1 x 4
5	1	1	1	2	1 x 5
5	1	1	1	2	1 x 5
6	1	2	1	3	1 x 6
6	1	3	0	3	1 x 6
7	1	2	1	3	1 x 7
7	1	3	0	3	1 x 7
8	1	2	2	4	2 x 4
9	1	2	2	4	1 x 4 + 1 x 5
10	1	2	2	4	2 x 5
11	1	1 2	1 1	5	1 x 5 1 x 6
11	2	3 1	0 1	5	1 x 6 1 x 5
11	2	2 1	1 1	6	1 x 6 1 x 5
12	2	2 1	1 1	5	1 x 7 1 x 5
13	2	2 2	1 1	6	1 x 7 1 x 6
14	1	3	3	6	1 x 4 + 2 x 5
14	2	2 2	2 0	6	2 x 5 1 x 4
14	2	2 2	1 1	6	1 x 7 1 x 7
15	1	3	3	6	3 x 5
15	2	2 1	2 1	6	2 x 5 1 x 5
15	2	2 2	2 0	6	2 x 5 1 x 5
16	2	2 2	2 1	7	2 x 5 1 x 6
16	2	2 3	2 0	7	2 x 5 1 x 6
17	2	2 3	0 3	8	1 x 5 2 x 6
17	2	2 3	2 0	8	2 x 5 1 x 7
17	3	1 2 2	1 1 1	8	1 x 5 1 x 6 1 x 7

Nbre de joueurs	Nombre de clubs	Nombre de 3m10	Nombre de 2m80	Nombre total de billards	Compétition
18	2	3 3	2 0	8	1 x 5 et 1 x 6 1 x 7
18	2	3 2	2 1		1 x 5 et 1 x 6 1 x 7
18	3	1 2 2	1 1 1	8	1 x 5 1 x 6 1 x 7
18	3	1 2 3	1 1 0	8	1 x 5 1 x 6 1 x 7

Surligné jaune : solutions nécessitant un club avec 3 billards de 3m10
Certaines solutions n'ont pas été indiquées à cause de déséquilibres entre les matchs sur 2m80 et 3m10 par joueur.

Il y a bien sûr d'autres combinaisons encore possibles et utilisables, afin d'optimiser le nombre de billards disponibles.

A l'inverse des systèmes à poules de 3 qui restent sur un billard (ou qui demanderaient au directeur de jeu une réaffectation difficile à gérer en cours de compétition), cette formule assure à **tous les joueurs de ne faire qu'un ou deux tours maxi sur le 2m80** :

- 5 joueurs : 2 matchs sur 3m10 et 2 sur 2m80 pour tous les joueurs
- 6 joueurs : 2 joueurs font 2 matchs sur 2m80, les 4 autres 1 seul
- 7 joueurs : 1 joueur fait 2 matchs sur 2m80, les 6 autres 1 seul

(hormis en poules de 4, qui sont souvent des cas avec forfaits, pour un joueur) à chaque étape, et donc de jouer 50% et plus de matchs sur le format 3m10.

Tout club avec 1 billard 3m10 et 1 billard 2m80 peut prendre 5 joueurs, 2 billards 3m10 et 2 billards 2m80 : 10 joueurs, 15 joueurs dans le cas de 3 billards 3m10 + 3 2m80.

c) Déroulement de la compétition :

- les joueurs sont convoqués (sauf dispositions contraires sur la convocation) le samedi à 08h30 pour un début de la compétition à 09h00. Poules de 4, 5, 6 ou 7 joueurs, chaque joueur faisant **4 matchs** par journée, quel que soit le nombre de participants de la poule.
- Le classement de chaque poule est fait au nombre de points de matchs, départagés en cas d'égalité à la moyenne générale, la moyenne particulière, la série, suivant code sportif.
- Les parties sont jouées en **distance fédérale réduite 1**, suivant tableau du code sportif national, avec une limitation de reprises correspondant à la limite basse de la catégorie.
- En cas de regroupement de catégories, la distance, identique pour les 2 joueurs, est celle du joueur de la plus haute catégorie (voir tableau en annexe).

d) Répartition des catégories par mode de jeu

Les regroupements de catégories ne sont pas reconduits.

e) Répartition des joueurs

Pour chacune des dates du calendrier, **seuls les joueurs qui ont confirmé leur participation (voir article 7-2) sont pris en compte.**

Dans chaque catégorie, s'il y a plusieurs clubs organisateurs, **les joueurs sont répartis par la CSC en tenant compte en priorité de l'éloignement (club du joueur / club organisateur)** puis le classement à la moyenne selon la méthode du serpentin.

f) Classement à l'issue des qualifications

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

A la fin des 3 tours de qualifications, un classement final est établi par la CSC et sert de référence pour la qualification à la finale de Ligue.

Ce classement final est établi sur le cumul des 2 meilleurs résultats parmi les 3 possibles. Les critères pris en compte sont dans l'ordre : points de matchs / moyenne générale / meilleure moyenne particulière / meilleure série.

Article 5 : Championnats gérés par la CSC - Phase finale de ligue et ½ finales

a) Participants

- 2m80 - catégories régionales (hors Cadre R1 et 3 Bandes R2) : le champion de chaque District (ou le 2ème, ou le 3ème … , en cas de forfait) soit **5 joueurs**.
- 2m80 - catégories N3 (hors 3 bandes) et Cadre R1 : les 8 premiers du classement final des qualifications, pour 2 ½ finales à 4 joueurs et une finale à 4 joueurs.
- 2m80 - Cas particulier du 3 Bandes N3 : la finale de ligue est précédée de demi-finales auxquelles participent les qualifiés de chaque district :
  - 8 joueurs pour 2 ½ finales à 4 joueurs et une finale à 4 joueurs.
  - 1 qualifié par district, soit 5 joueurs
  - 3 qualifiés complémentaires au prorata des joueurs ayant effectivement participé aux phases districts.
- 3m10 - Cadre N1 : Le nombre de participants sera précisé ultérieurement en fonction des inscriptions.
- 3m10 - Libre N1 : les 4 premiers du classement final des qualifications.
- 3m10 - Bande N1, Cadre N2 et 3 Bandes N1 et N2 : les 8 premiers du classement final des qualifications, pour 2 ½ finales à 4 joueurs et une finale à 4 joueurs.
- NOTA : pour une catégorie regroupant 10 participants maximum : pas de ½ finale : finale directe à 4 joueurs.

Le classement initial des joueurs dans les poules (demi-finales au serpentin et finales) est effectué avec comme référence :

- Pour les catégories nationales : la dernière moyenne générale calculée en qualification pour les 2 tournois retenus, ou à défaut pour le 1er tour la classification nationale calculée à la date de préparation des convocations.
- Pour les catégories organisées par les districts : la dernière moyenne générale réalisée.

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.

b) Format de compétition

- 2m80 - catégories régionales (hors Cadre R1 et 3 Bandes R2) : 1 poule de 5 joueurs sur 2 billards. Convocation des joueurs le samedi à 8h30, 2 tours le matin et 3 tours l'après-midi à partir de 9h00.
- 2m80 - catégorie N3 : ½ finales et finales : poules de 4 joueurs sur 2 billards. Convocation des joueurs le samedi à 09h30, 1 tour samedi matin et 2 tours samedi après-midi à partir de 10h00.
- 3m10 - Cadre N1 : Le format sera précisé ultérieurement en fonction des inscriptions
- 3m10 - Libre N1 : 1 poule de 4 joueurs sur 2 billards. Convocation des joueurs le samedi à 9h30, 1 tour le matin à 10h et 2 tours l'après-midi.
- 3m10 - Bande N1, Cadre N2 et 3 Bandes N1 et N2 : ½ finales et finales : poules de 4 joueurs sur 2 billards 3m10. Convocation des joueurs le samedi à 09h30, 1 tour samedi matin à partir de 10h00 et 2 tours samedi après-midi.

Les ½ finales et finales se jouent en distance fédérale sans limitation de reprises.

c) Phase nationale

Les champions de Ligue (ou le 2ème, ou le 3ème … , en cas de forfait) de Libre R1 et R2, Bande R1 et 3 Bandes R1 forment l'équipe de la Ligue qui participe à la finale de France de la Coupe des Provinces.

Les champions de Ligue (ou le 2ème, ou le 3ème … , en cas de forfait) de Libre N1 et N3, Cadre N1, N2 et N3, Bande N1 et N3 et 3 Bandes N1, N2 et N3 sont qualifiés pour la finale de France de leur catégorie.

Il est rappelé qu'il appartient à chaque joueur de s'inscrire à la finale de France sur le site fédéral.

Article 6 : Désignation des clubs organisateurs

a) Qualifications

La désignation des clubs organisateurs est faite par la CSC en **prenant en compte les clubs ayant des joueurs inscrits en début de saison et, pour les catégories sur 3m10, les clubs disposant d'au moins 1 billard 3m10**. Une répartition prévisionnelle est établie dans un délai maximum d'une semaine à l'issue des inscriptions de début de saison (article 7-1), et est notifiée sur le calendrier téléchargeable sur le site Internet de la Ligue (Les clubs organisateurs de la 1ère journée sont contactés directement immédiatement après la clôture des inscriptions). La répartition prévisionnelle peut être adaptée à l'issue de la période d'inscription de chaque étape qualificative en cas de variation significative du nombre d'inscrits pour l'étape par rapport au nombre d'inscrits initial.

Le désistement, dûment justifié, d'un club pour l'organisation d'une poule doit être notifié à la CSC trente jours avant la date de l'organisation concernée.

b) ½ Finales

L'attribution des ½ finales de ligue est faite en fonction des joueurs qualifiés. Après création des poules suivant la méthode du serpentin, chaque ½ finale est proposée par la CSC aux clubs concernés, dans l'ordre décroissant du classement de la poule.

En cas de carence d'organisateur une semaine avant la date, la poule sera annulée, ainsi que toute qualification à la finale correspondante.

c) Finales

- **Billard 3m10**

  L'attribution des finales de ligues sur 3m10 est faite par appel à candidature avant le 15 septembre 2016 auprès des clubs ayant au moins 2 billards 3m10. En cas de candidatures multiples pour une même compétition, la priorité sera donnée au club n'ayant pas organisé la compétition l'année précédente.

  En absence de candidature, un club ayant au moins 2 billards 3m10 et des joueurs évoluant dans la catégorie et n'ayant pas (ou peu) organisé de compétition les années précédentes, sera désigné d'office (concernant les jeux de série, compte tenu du peu de joueurs et de clubs concernés, la CSC souhaite que les attributions se fassent en bonne intelligence et sans intervention autoritaire de sa part).

  Le désistement, dûment justifié, d'un club pour l'organisation d'une finale doit être notifié à la CSC trente jours avant la date de l'organisation concernée.

- **Billard 2m80**

  L'attribution des finales de ligues sur 2m80 est faite par roulement sur les 5 districts soit 2 ou 3 finales par district par an. La CSC communique avant fin août la liste des attributions pour la saison à venir. L'attribution des finales N3 est faite par appel à candidature auprès des clubs du district concerné. **Pour les finales de catégories régionales, chaque district aura la charge de désigner ses clubs organisateurs des compétitions qui lui sont attribuées et transmettra à la CSC le nom de ces clubs au plus tard 15 jours avant la date de la finale concernée**.

Article 7 : Participation des joueurs aux compétitions

Pour pouvoir participer au championnat officiel, tout joueur doit d'abord retourner par mail le formulaire d'engagement initial mis en ligne sur le site Internet de la Ligue, puis s'inscrire ponctuellement aux compétitions et enfin participer aux compétitions auxquelles il est convoqué.
Ces différentes phases successives sont décrites ci-après.

7-1 : Engagement initial du joueur dans un mode de jeu

Tout joueur désirant participer aux compétitions pour la saison 2016-2017 ne peut s'engager dans un mode de jeu donné, conformément au Code Sportif Carambole FFB, que dans la catégorie dans laquelle il a été classifié à l'issue de sa dernière saison de compétition (information disponible sur le site Internet fédéral, à demander le cas échéant au responsable sportif de son club).
Tout nouveau joueur (= joueur non répertorié sur la classification du site Internet fédéral) peut s'engager dans la catégorie qu'il estime correspondre à son niveau de jeu sous la responsabilité du Président de son club. Il se trouve soumis aux règles spécifiques des nouveaux joueurs précisées dans le Code Sportif Carambole FFB.
Cas particulier du Cadre R1 : Les conditions préalables de 1ère inscription au Cadre R1 fixées par la CSC sont la classification du joueur à Libre R2 avec une dernière moyenne annuelle supérieure ou égale à 3,20.

L'engagement doit être formalisé comme suit :

1) Remplir le formulaire d'engagement individuel (document téléchargeable sur le Site Internet de la Ligue), en précisant le (ou les) mode de jeu, le signer (**ce qui implique expressément l'acceptation par le joueur de l'intégralité du présent règlement et en particulier les dispositions applicables en cas de forfait**),

2) Envoyer le bulletin à l'adresse mail indiquée **au plus tard le 15 septembre 2016**.
3) **Exclusivement pour un licencié indépendant**, envoyer, par courrier au Trésorier de la Ligue, une copie du formulaire accompagnée d'un chèque à l'ordre de LBARA correspondant au montant de son (ses) engagement(s) à l'adresse suivante : Dominique CORVAISIER 4, chemin du Cantonniau – 69530 BRIGNAIS **au plus tard le 15 septembre 2016**.

7-2 : Inscription des compétiteurs

Les inscriptions se font uniquement via un module spécifique sur le site Internet de la Ligue soit par le Club du (des) joueur(s) à inscrire soit par le joueur lui-même s'il dispose d'une adresse de messagerie déjà enregistrée sur sa fiche par son club. Un mode d'emploi de ce module d'inscription est disponible sur le site Internet de la Ligue.

Pour la phase de qualification, les joueurs doivent impérativement confirmer leur participation à chaque étape pour chaque mode de jeu. Un tournoi par étape et par catégorie est ouvert pour chacune des dates mentionnées au calendrier de la Ligue au format paysage, permettant de recueillir les confirmations. La CSC effectue, si nécessaire, la répartition des joueurs qui auront confirmé (**et eux seuls**) sur les clubs organisateurs. La période d'inscription débute le vendredi, 22 jours avant la date de la compétition et se termine 12 jours avant cette même date, le lundi de la semaine précédente. Les dates limites sont explicitement mentionnées pour chaque tournoi sur le site Internet. Le créneau d'inscription dure 11 jours de J-22 à J-12.

Pour la phase ½ finale / finale, concernant les compétitions qualificatives qu'elle gère, les classements mis en ligne indiquent les qualifiés aux différentes finales. **Il appartient à chaque joueur qualifié de signaler par mail tout forfait au moins une semaine avant le tour de jeu concerné**. Les convocations aux compétitions seront mises en ligne sur le site de la ligue.

7-3 : Convocation des compétiteurs

Pour chaque phase, les convocations ne sont pas diffusées aux clubs ou joueurs **mais sont uniquement consultables (et téléchargeables) sur le site Internet de la Ligue**. Il appartient donc aux clubs d'assurer l'information de leurs joueurs ne disposant pas d'un accès internet. Tout joueur qui a demandé à son club de l'inscrire pour une compétition donnée doit, en cas de doute, demander la confirmation de sa convocation auprès de son club. **La non-transmission à un joueur par son club d'une convocation ne peut pas être considérée comme une excuse en cas de non-participation de ce joueur à la compétition à laquelle il a été inscrit, à sa demande, par son club**.

Un délai maximum de trente minutes à partir de l'heure de convocation est accordé aux retardataires éventuels pour commencer la compétition. Passé ce délai, le joueur est déclaré forfait.

Article 8 : Désistement, joueur forfait, abandon en cours de partie

a) **Désistement :**
Le désistement d'un joueur initialement inscrit à un tour qualificatif est autorisé sans conditions pourvu qu'il intervienne avant la fin de la période d'inscription, donc avant le mardi J-11.

b) Joueurs forfait :

A compter du mardi J-11 avant la date de la compétition, le désistement est considéré comme un forfait.
Le forfait est à signaler à la fois à la CSC et au club organisateur de la compétition. Le motif du forfait doit être fourni à la CSC 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 est disqualifié de la compétition pour la saison en cours et pour le mode de jeu correspondant à la poule. Le dossier est soumis à la commission de discipline de la ligue, qui pourra aggraver la sanction suivant les textes et procédures officiels.

De plus, il est suspendu de toute participation à une autre compétition organisée par la Ligue (individuelle ou par équipe) jusqu'à réception par le Trésorier de la Ligue (Dominique CORVAISIER 4, chemin du Cantonniau – 69530 BRIGNAIS d'un chèque de 30 € à l'ordre de LBARA à titre de réparation du préjudice (50 % de la somme sera reversé au club organisateur).

Article 9 : Gestion de la compétition et arbitrage

a) Règles générales

Le Directeur de jeu est désigné par le club organisateur. Il dispose d'un fichier Excel fourni par la CSC. 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 à la CSC, 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 à la CSC 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 dans les 24 heures suivant la compétition.

Pour chaque match, la tenue d'une feuille de marque est obligatoire, y compris en auto arbitrage. 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.

b) 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 tenue d'une feuille de marque. Cette disposition sera également testée cette saison à la bande.

c) Phases Finales

Toutes les finales seront arbitrées par des arbitres officiels. Le club organisateur doit fournir à la Commission d'Arbitrage de la Ligue (CAL) la liste des arbitres qu'il propose au plus tard 15 jours avant la date de la finale. La CAL valide et/ou amende et/ou complète cette liste (**2 arbitres par billard**). Les arbitres, s'ils sont convoqués par la CAL, sont indemnisés aux conditions prévues dans les dispositions financières de la Ligue. Le club fournit le directeur de jeu et les marqueurs.

La Ligue fournit le trophée du vainqueur et le club, les autres récompenses.

Article 10 : Respect du Code Sportif Carambole FFB

Le déroulement de toute poule de qualification et de toute finale de Ligue doit être conforme aux règles figurant dans le Code Sportif Carambole FFB, édition en cours de validité pour la saison, complété par les dispositions du présent règlement, qui adapte les textes fédéraux généraux aux particularités de la ligue.
Tout manquement caractérisé à ces règles entraînera une demande de saisine de la Commission de Discipline de la Ligue.

Article 11 : Litiges

En cas de litige, tous les points non prévus dans le présent règlement sont traités par la CSC après consultation du Comité Directeur de la Ligue.