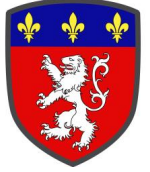




DISTRICT



LYONNAIS

District du Lyonnais



Catégories Régionales



Règlement des compétitions Carambole Saison 2023 - 2024

Sommaire

- | | |
|---|-----|
| 1. Dispositions générales | p.1 |
| 2. Palier de qualification à la finale de district | p.2 |
| 3. Règles en cas d'arrêt d'une compétition en cours | p.4 |
| 4. Gestion des étapes du palier de qualification | p.5 |
| 5. Palier de la finale de district | p.6 |
| 6. Documents de référence | p.7 |

1. Dispositions générales

1.1 Objets de la révision



1.2 Domaine d'application



1.3 Engagements



- Pas de modifications par rapport à la version de la saison précédente

- Le District du Lyonnais gère les compétitions des catégories Régionales de la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes, incluant tous les modes de jeu / spécialités suivants:

Mode	Libre			1 Bande		3 Bandes	
Categ.	R4	R3	R2	R2	R1	R2	R1
Moy.	0 à 1,19	1,20 à 2,29	2,30 à 3,99	0 à 0,99	1,00 à 1,74	0 à 0,249	0,250 à 0,359

- Pour les étapes qualificatives du 3bandes, les compétiteurs Régionales 1 & 2 sont regroupés dans la même compétition

- Les joueurs engagés doivent être licenciés; la vérification de la contrainte médicale (certificat valable 3 saisons avec auto questionnaire) est de la responsabilité du club
- Pour chaque mode de jeu / spécialité, les joueurs classifiés peuvent s'engager dans la catégorie correspondant à leur classification officielle éditée par la FFB
- Pour les joueurs non classifiés, le Président du club concerné indique au Responsable Sportif du District du Lyonnais le(s) mode(s) de jeu et la(les) catégorie(s) associées. Selon les résultats obtenus au palier des qualifications, la participation aux paliers suivants répond aux règles du code sportif de la FFB (article 7.1.04 Nouveaux Joueurs).
- Disposition transversale applicable à tous les districts de la ligue LBARA:
Les joueurs de Libre avec une moyenne supérieure ou égale à 3,20 peuvent s'engager au Cadre R1
- Les joueurs ont la possibilité théorique de s'inscrire jusqu'à la veille du premier palier du mode de jeu concerné. Pour des raisons pratiques évidentes (définitions du calendrier, des poules pour les rencontres, ...), il est toutefois demandé aux clubs de fournir la liste de leurs joueurs pour **le 31 juillet au plus tard**.
- Toute demande effectuée après la réalisation d'une étape est soumise à la décision du Responsable Sportif du District.

1.4 Types de compétitions

- Les compétitions gérées par le District Lyonnais se déroulent en 2 paliers:
 - Palier de qualification à la finale de district
 - Palier de la finale de district

2. Palier de qualification à la finale de district

2.1 Généralités



➤ Dans le District du Lyonnais, les qualifications, à chaque mode de jeu pour la finale de District, et dorénavant y compris pour la libre, se déroulent sous la forme de 3 étapes, pour lesquelles la participation des joueurs engagés est requise à toutes les étapes.

➤ Les compétitions se déroulent par poule de 3 joueurs, chaque joueur rencontrant les 2 autres lors de 3 tours de jeu.

Tous les joueurs sont tenus d'arbitrer un match lorsqu'ils sont exempts (inter-arbitrage). Pour le 3 bandes, l'auto-arbitrage est autorisé.

➤ Il appartient au Club de faire en sorte que les joueurs s'inscrivent et précisent leur éventuelle contrainte pour le jour de compétition (vendredi soir ou samedi après-midi). Il faut distinguer les choix qui sont la conséquence directe d'impératifs professionnels et ceux qui ne sont que du domaine de la préférence.

➤ Les engagements ainsi transmis par les Clubs sont enregistrés pour toutes les étapes de qualification

2.2 Constitution des poules



➤ Plusieurs principes sont utilisés pour constituer les poules :

- Application à la base de la méthode du serpent in sur la liste des joueurs classés à la moyenne. **Le serpent in est appliqué de façon stricte.**
- **Suppression :** Prise en compte des préférences exprimées par les joueurs (jour de compétition)
- **Suppression :** Regroupement de joueurs pour des déplacements lointains
- **Suppression :** Eviter (ou limiter) les rencontres entre joueurs d'un même club
- **Suppression :** Eviter (ou limiter) de reprogrammer un match entre 2 joueurs s'étant déjà rencontrés (pour une même saison)

2.3 Convocation



➤ Pour chaque étape, dans chaque catégorie, les convocations sont établies puis publiées sur le site internet LBARA (District du Lyonnais / Convocations) au plus tôt le vendredi de la semaine avant la compétition.

➤ Les clubs doivent prendre toutes les dispositions nécessaires pour prévenir les joueurs convoqués.

➤ Les convocations précisent la date et l'heure des compétitions et rappellent la distance et la limitation en reprises qui s'appliquent.

➤ Les joueurs doivent se présenter en tenue réglementaire. Le Directeur de Jeu est habilité à refuser la participation d'un joueur qui ne serait pas en tenue correcte.

2.4 Non participation à une étape



- Deux cas sont à distinguer:
 - **Forfait annoncé avant la publication de la convocation sur le site LBARA**
Le joueur devra signaler son indisponibilité à son club et au responsable de constitution des poules du mode de jeu et de la catégorie correspondants

L'indisponibilité sera prise en compte et le joueur ne sera pas convoqué.
 - **Forfait annoncé une fois la convocation publiée sur le site LBARA**
Le joueur devra :
 - En cas de forfait entre la publication de la convocation et 2 jours avant la compétition, prévenir le responsable de constitution des poules du mode de jeu et de la catégorie correspondant qui, de son côté, refera les poules en conséquence et préviendra les clubs des joueurs concernés
 - En cas de forfait la veille ou le jour même de la compétition, prévenir également le club organisateur.

Dans les deux cas, le joueur devra également produire, au plus tard dans la semaine suivant la compétition, un justificatif par écrit (courrier ou email) explicitant le caractère impérieux du forfait

La raison invoquée et les conséquences sportives du forfait seront prises en considération par le responsable sportif du District en fonction des éléments fournis pour la justification, faute de quoi le joueur sera suspendu dans le mode de jeu pour le reste de la saison.

2.5 Qualification pour la finale de district



- Le barème est le suivant : victoire 3 points, match nul 2 points, défaite 1 point, non-participation 0 point.
- Toutes les étapes de qualification sont prises en compte.
- Après la dernière étape de qualification, les joueurs sont classés selon les critères points de matchs puis moyenne générale.
- Les 6 qualifiés seront les 4 premiers du classement selon les critères ci-dessus et parmi les autres joueurs classés, les 2 joueurs qui auront les 2 meilleures moyennes générales
 - Pour les 4 qualifiés aux points, il n'est pas nécessaire d'avoir participé à toutes les étapes
 - Pour les 2 qualifiés à la moyenne, il est nécessaire d'avoir participé à toutes les étapes qualificatives
- Dans les cas où le nombre d'engagés est ≤ 4 , le palier des qualifications n'est pas nécessaire et les joueurs sont directement qualifiés pour disputer la finale de district.
- Tous les nouveaux engagements signalés une fois la saison démarrée, et ce jusqu'à 3 semaines avant la date de la finale, seront pris en compte tant que le nombre de 6 joueurs ne sera pas dépassé.

3. Règles en cas d'arrêt d'une compétition en cours



Pour des raisons particulières (panne de courant, inondation des locaux, décision du Directeur de jeu suite à des problèmes majeurs constatés et/ou d'urgence, etc.), une compétition en cours peut se trouver arrêtée et non reprise dans l'heure suivant cet arrêt.

Dans ce cas, le règlement ci-dessous sera appliqué:

- Si **tous** les matchs du 1^{er} tour ne sont pas finis au moment de l'arrêt => s'il y en a, les matchs joués sont malgré tout annulés et l'ensemble de la compétition sera à rejouer à une autre date planifiée par le Responsable Sportif du District
- Lorsque tous les matchs du 1^{er} tour ont été joués, et quelque soit ensuite le moment de l'arrêt de la compétition (pendant le 2^{ème} ou le 3^{ème} tour):
 - Le Directeur de jeu garde les feuilles de match de tous les matchs joués qui sont donc valides, et fera la saisie de leurs résultats dès que possible
 - Les matchs non joués sont reportés à une autre date définie par le Responsable Sportif du District

NB: s'il est difficile de trouver une date commune, les matchs pourront se faire isolément, à la convenance des joueurs concernés, et ce:

- Avant une date butoir donnée par le Responsable Sportif du District
- Avec arbitrage et feuille de match dont copie est adressée au Responsable Sportif du District qui se chargera de saisir les résultats sur FFB sportif

Les matchs qui n'auront pas pu être joués dans les délais impartis ne seront pas pris en compte et les joueurs concernés auront donc le ou les matchs considérés comme forfait



4. Gestion des étapes du palier de qualification

4.1 Outils



➤ Fichier Excel

Le fichier Excel, dont la dernière version est disponible sur le site internet de la Ligue (District du Lyonnais / Téléchargements) sera utilisé.

Un tutoriel pour aider à son utilisation est également disponible dans la même rubrique du site internet de la Ligue.

Pour garantir l'utilisation de la dernière version applicable, il convient de télécharger ce fichier à chaque compétition.

Une fois l'ensemble des résultats saisi et vérifié, la feuille **Synthèse - Remarques** sera imprimée et donnée aux joueurs qui le souhaitent

- La copie PDF du fichier Excel est envoyée à tous les clubs dont un ou plusieurs joueurs étaient présents à la compétition.
- Le fichier Excel est envoyé au plus tard le lendemain de la compétition, au Responsable du District et au responsable des classements

➤ Saisie FFB (**IMPORTANT Nouvelle application GSC qui remplace FFB Sportif**)

Afin que les résultats soient directement pris en compte au niveau de la FFB, ils sont également saisis, pendant la compétition, sur GSC via le portail E2I.

Cette saisie sera à faire par un responsable sportif enregistré comme tel dans la fiche E2I du club organisateur. En tant que Directeur de jeu, il devra utiliser ses identifiant et mot de passe personnels qu'il aura reçu après sa prise de licence.

- Le fichier Excel "Poules de 3" permet de déterminer les matchs croisés dans les cas de 1 ou 2 poule(s) incomplète(s) pour autant que les joueurs soient correctement saisis dans la feuille Engagements (voir feuille "Aide").

- Dans le cas de 2 poules de 2, le Directeur de Jeu peut imposer que les 2 matchs restant à jouer après le premier tour se déroulent successivement, sur un seul billard, pendant les deux derniers tours, en imposant aux joueurs exempts d'assurer l'arbitrage et la marque

4.2 Cas des poules incomplètes (poule(s) de 2 joueurs)



4.3 Retards



- En cas de retard (arrivée au-delà des 30 min après la convocation), le joueur est tenu de prévenir le club organisateur et annoncer l'heure prévue de son arrivée.

Le Directeur de Jeu pourra alors procéder à une inversion entre 2 tours de jeu (pour une poule complète) dans la mesure où il disposera d'un arbitre disponible.

- Tout retard une fois le deuxième tour commencé est considéré comme forfait.

4.4 Incidents



- Dans sa version courante, la feuille Résultats nécessite que soit cochée une des deux cases de la rubrique Observations du Directeur de Jeu.

- Dans le cas où un incident sera survenu, le Directeur de Jeu devra cocher la case correspondante et relater l'incident dans la feuille dédiée.

- En l'absence d'incident, il devra cocher la case RAS. Aucun incident ne pourra être traité par la suite s'il n'a pas fait l'objet d'un rapport du Directeur de Jeu.

4.5 Feuilles de marque



- Les feuilles de marque constituent des documents officiels qui doivent être signés par les deux joueurs et par l'arbitre.
- En cas d'une réclamation d'un des joueurs, relative au déroulement de la partie, cela doit être consigné sur la feuille de marque avant qu'elle ne soit signée
- Ces feuilles sont conservées par le club organisateur jusqu'à la fin de la saison.

4.6 Distances de jeu pour les qualifications



	LR2	LR3	LR4	1B R1	1B R2	3B R1&2
Points	80	60	40	50	30	15
Reprises	25	30	30	35	30	40

5. Palier de la finale de district

5.1 Modalités



- La finale de District se joue à 6 joueurs pour toute catégorie dans laquelle **au moins 12 joueurs** ont été engagés.
- Elle se dispute en poule unique sur 3 billards, en 5 tours de jeu, selon les distances suivantes :

	LR2	LR3	LR4	1B R1	1B R2	3B R1	3B R2
Points	100	70	50	60	40	20	15
Reprises	25	30	40	35	40	50	50

- En dessous de 12 joueurs engagés en qualifications, le nombre de participants sera traité spécifiquement en fonction de la catégorie et du mode de jeu.

5.2 Pré-convocation



- Une pré-convocation sera diffusée aux clubs des joueurs concernés, à qui il appartiendra de confirmer la participation effective de leur(s) joueur(s) qualifié(s) dans le délai demandé.
- Le but de cette pré-convocation est de vérifier la disponibilité des joueurs qualifiés, afin de pallier toute défection en faisant appel le plus tôt possible à un remplaçant.

5.3 Convocation



- La convocation sera diffusée aux clubs des joueurs concernés en pièce jointe d'un courriel le lundi précédent la finale.

5.4 Fichier de la compétition



- Le fichier Excel à utiliser par le Club en charge de l'organisation de la finale lui sera envoyé 2 à 3 jours avant, avec la liste des compétiteurs engagés renseignée pour une utilisation immédiate, y compris pour l'ordre des premiers tours de jeu (en fonction des joueurs appartenant à un même club).

6. Documents de référence



- Code Sportif Billard Carambole FFB
- Code de Discipline de la FFB
- Règlement Ligue Billard Auvergne – Rhône -Alpes.



**BONNE SAISON
A TOUS**

DISTRICT



LYONNAIS

15 septembre 2023

Mise à jour faite à partir du règlement **2022/2023**