



Fédération Française de Billard

Ligue Rhône-Alpes de Billard

**SAISON 2015/2016**

**Compétitions de Ligue**  
**Catégories Nationales**  
**CARAMBOLE**

**REGLEMENT**

**LIBRE**  
**CADRE**  
**BANDE**  
**3 BANDES**

## **Article 1 : Définition géographique**

Le championnat est ouvert à tous les licenciés de la Ligue Rhône-Alpes de Billard qui ont acquitté leur licence pour la saison 2015-2016 et qui évoluent en catégorie(s) nationale(s) Carambole.

## **Article 2 : Championnat officiel de la Ligue Rhône-Alpes de Billard des catégories nationales carambole**

La commission sportive de la Ligue Rhône Alpes de Billard a la responsabilité de l'organisation de ce championnat et est seule habilitée à une telle organisation sur le territoire de la ligue.

Il existe un Championnat par mode de jeu et par catégorie, c'est-à-dire 10 championnats individuels.

Dans chacun de ces championnats individuels, les joueurs participeront à des poules de qualification aux dates prévues sur le calendrier de la Ligue (3 tours de qualification par mode de jeu et catégorie).

Ces poules servent de phases qualificatives aux finales (et demi-finales pour le 3 Bandes N3) de Ligues.

## **Article 3 : Calendrier**

Le calendrier sportif établi par la commission sportive de la Ligue Rhône Alpes de Billard est le document de référence pour l'organisation des poules de qualification.

Ce calendrier est décliné sous deux formats, téléchargeables sur le site LRAB :

Un calendrier général en format paysage (établi à partir du calendrier fédéral) et un calendrier en format portrait reprenant le détail des compétitions.

## **Article 4 : Différentes formules et répartition des participants**

### **a) JEU DE SERIE 3m10 (Cadre N1 et N2, Libre N1 et 1 Bande N1)**

Les parties sont jouées sur billard de match, en distance fédérale et avec une limitation de reprises.

Pour chacune des dates du calendrier, **seuls les joueurs qui auront confirmé leur participation (voir article 6-2) seront convoqués.**

Dans chaque catégorie, les joueurs seront répartis en poules de 3 selon le principe du serpent, mais cette répartition pourra être adaptée pour des considérations d'éloignement géographique.

En fonction des joueurs engagés, les poules seront réparties dans les clubs des joueurs : 1 poule de 3 si 1 seul billard 3m10, 2 poules (avec 6 ou 5 joueurs) si 2 billards 3m10. En présence de 2 poules (3+2 ou 2+2 joueurs), les joueurs numéro 2 ou 3 de chaque poule seront croisés pour le 2<sup>ème</sup> match pour éviter la répétition des rencontres du 1<sup>er</sup> tour.

Les poules seront constituées en évitant, autant que possible, que 2 joueurs ayant déjà été opposés se rencontrent à nouveau (dans le même mode de jeu pour la saison en cours).

Pour un effectif engagé inférieur à 5 joueurs, la formule des poules de 3 pourra être adaptée.

### **b) 3 BANDES 3m10 (3 Bandes N1 et N2)**

Les parties sont jouées sur billard de match, en distance fédérale et avec une limitation de reprises.

Pour chacune des dates du calendrier, **seuls les joueurs qui auront confirmé leur participation (voir article 6-2) seront convoqués.**

- 1) Sur 2 billards : 5 joueurs convoqués - 4 matchs par joueur - 5 tours de jeu
- 2) Sur 3 billards : 7 joueurs convoqués - 4 matchs par joueur - 5 tours de jeu
- 3) Sur 2 billards : 4 joueurs convoqués - 4 matchs par joueur - 4 tours de jeu (comme solution de complément uniquement si le nombre d'inscrits ne permet pas une répartition en poules de 5 et de 7). (Pour le 4<sup>ème</sup> tour de jeu – répétition du 1<sup>er</sup> tour pour autant que cela ne fasse pas se rencontrer 2 joueurs du même club – dans ce cas répétition du 2<sup>ème</sup> tour).

Si le club organisateur dispose **de suffisamment de marqueurs** mais pas de suffisamment d'arbitres, les matchs pourront se disputer en auto-arbitrage (arbitrage mutuel entre les 2 joueurs du match) **avec un marqueur.**

### **c) CATEGORIES 2m80 (Libre N3, Cadre N3, 1 Bande N3 et 3 Bandes N3)**

Les parties sont jouées sur billard ½ match, en distance fédérale avec une limitation de reprises.

Pour chacune des dates du calendrier, **seuls les joueurs qui auront confirmé leur participation (voir article 6-2) seront convoqués.**

- 1) Sur 2 billards : 5 joueurs convoqués - 4 matchs par joueur - 5 tours de jeu
- 2) Sur 3 billards : 7 joueurs convoqués - 4 matchs par joueur - 5 tours de jeu
- 3) Sur 2 billards : 4 joueurs convoqués - 4 matchs par joueur - 4 tours de jeu (comme solution de complément uniquement si le nombre d'inscrits ne permet pas une répartition en poules de 5 et de 7). (Pour le 4<sup>ème</sup> tour de jeu – répétition du 1<sup>er</sup> tour pour autant que cela ne fasse pas se rencontrer 2 joueurs du même club – dans ce cas répétition du 2<sup>ème</sup> tour).

#### **Article 5 : Désignation des clubs organisateurs et cas de désistement de club**

L'attribution des poules aux clubs organisateurs est faite par la Commission Sportive de la Ligue Rhône Alpes en **prenant en compte les clubs ayant des joueurs inscrits en début de saison**. Une répartition prévisionnelle sera établie dans un délai de 15 jours à l'issue des inscriptions de début de saison (article 6-1), soit au plus tard le 30 septembre 2015, et sera notifiée sur le calendrier en format portrait téléchargeable sur le site LRAB. Elle pourra 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 Commission Sportive trente jours avant la date prévue.

#### **Article 6 : Participation des joueurs aux compétitions**

Pour pouvoir participer au championnat officiel, tout joueur doit d'abord formaliser son intention de participer (l'engagement initial), puis s'inscrire ponctuellement aux compétitions et enfin participer aux compétitions auxquelles il sera convoqué.

Ces différentes phases successives sont décrites ci-après.

##### **6-1 : Engagement initial du joueur dans un mode de jeu**

Tout joueur désirant participer aux compétitions pour la saison 2015-2016 ne peut s'engager dans un mode de jeu donné, conformément au Code Sportif, que dans la catégorie dans laquelle il a été classifié à l'issue de sa dernière saison de compétition (information à demander le cas échéant au responsable sportif de son club).

Il doit pour cela :

- 1) Remplir le formulaire d'engagement individuel (document téléchargeable sur le Site LRAB), 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) Etablir un chèque de caution de 30 euros (article 8), chèque libellé à l'ordre de la LRAB ;
- 3) Envoyer le bulletin et le chèque, par courrier à l'adresse mentionnée sur ce bulletin, **courrier qui devra parvenir au plus tard le 15 septembre 2015.**

##### **6-2 : Inscription des compétiteurs**

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

**Les joueurs doivent impérativement confirmer leur participation à chaque étape pour chaque mode de jeu.** Un « tournoi fictif » par étape et par catégorie sera ouvert pour chacune des dates mentionnées au calendrier LRAB général (format paysage, dates en horizontal), permettant de recueillir les confirmations, et des poules seront ensuite créées avec les joueurs qui auront confirmé (**et eux seuls**). 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. Le créneau d'inscription dure 11 jours de J-22 à J-12.

##### **6-3 : Convocation des compétiteurs (compétitions catégories nationales)**

Les convocations ne sont pas diffusées aux clubs ou joueurs par messagerie électronique **mais sont uniquement consultables (et téléchargeables) sur le site internet de la LRAB**. Il appartient donc aux clubs d'assurer l'information de leurs joueurs ne disposant pas d'un accès internet (ce qui était déjà le cas auparavant pour une convocation envoyée en pièce

jointe d'un email adressé aux clubs). Tout joueur qui aura demandé à son club de l'inscrire pour une compétition (poule) 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 pourra pas être considérée comme une excuse en cas de non-participation de ce joueur à la compétition à laquelle il avait été inscrit, à sa demande, par son club.

### **Article 7 : Désistement, joueur forfait, abandon en cours de partie**

#### **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.

#### **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 au responsable sportif et au club organisateur de la compétition.

Le motif du forfait doit être fourni au responsable sportif ainsi que les justificatifs nécessaires (certificat médical notamment), faute de quoi le forfait sera réputé sans motif valable (voir article 8).

Pour le cas d'un joueur non présent le jour de la compétition, le directeur de jeu du club organisateur adaptera les tours de jeu en conséquence :

- Passage de 3 à 2 joueurs = match aller et retour (maintien de 2 matchs/joueur)
- Passage de 5 à 4 joueurs = gestion d'une poule de 4 (4<sup>ème</sup> tour de jeu = répétition d'un des tours précédents comme pour le cas de l'Article 4-b) 3 BANDES 3m10 section c)
- Passage de 7 à 6 joueurs = gestion d'une poule de 6 sur 3 billards

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

### **Article 8 : Caution d'inscription**

Le chèque unique de caution de 30 € à l'ordre de la **Ligue Rhône Alpes de Billard**, envoyé par voie postale lors de l'engagement des joueurs, sera valable pour tous les modes de jeu (comme précisé sur le bulletin).

*A défaut de la réception du chèque, le responsable sportif bloquera la possibilité d'inscription pour le joueur.*

Ce chèque est valable pour toute la saison sportive, finales de Ligue incluses.

Il est détruit en fin de saison sportive pour les joueurs ayant participé et arbitré selon les règles de l'article 12.

Tout joueur voulant que son chèque lui soit retourné à la fin de la saison au lieu d'être détruit, devra joindre une enveloppe timbrée à son adresse avec son bulletin d'engagement.

**Dans les cas de forfait sans motif valable justifié par un écrit sous 10 jours, le chèque sera alors encaissé immédiatement par la Ligue et la moitié de la somme sera reversée au club organisateur.**

**Pour pouvoir continuer dans les autres modes de jeu, le joueur devra faire parvenir un nouveau chèque de 30 euros.**

### **Article 9 : Respect du Code Sportif**

Le déroulement de toute Poule de qualification et de toute finale de Ligue, doit être conforme aux règles figurant dans le Code Sportif Carambole, 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 10 : Mécanisme des tours de jeu**

Une Poule se déroule selon le tableau des mécanismes des tours de jeux édité spécifiquement.

Un fichier Excel est fourni à l'organisateur : ce fichier, qui simplifie et automatise la saisie des résultats des parties, permet une gestion très aisée de la compétition.

Il est à renvoyer par e-mail au responsable de la Commission Sportive à l'issue de la compétition selon les modalités de l'Article 15.

### **Article 11 : Format des billards et distances de jeu**

### **a) Format des billards**

Les parties se jouent sur le format de billard qui correspond à la catégorie.

### **b) Distance de jeu et limitation de reprises**

Les distances de jeu appliquées sont les distances fédérales avec limitation de reprises.

Limites pour les catégories sur billard de match 3m10 :

Libre N1	20 reprises	Cadre N1	20 reprises	1 Bande N1	30 reprises	3 Bandes N1	50 reprises
		Cadre N2	20 reprises			3 Bandes N2	55 reprises

Limites pour les catégories sur billard ½ match 2m80 :

Libre N3	20 reprises	Cadre N3	25 reprises	1 Bande N3	35 reprises	3 Bandes N3	60 reprises
----------	-------------	----------	-------------	------------	-------------	-------------	-------------

### **Article 12 : Règles et conditions d'arbitrage imposées aux compétiteurs**

Pour les catégories sur 2m80, tout joueur exempt est à la disposition du directeur de jeu pour l'arbitrage jusqu'à la fin de la Poule (inter-arbitrage).

Pour les catégories sur 3m10, l'arbitrage est assuré par le club organisateur. En poule de 3, le joueur exempt pourra cependant être sollicité par le Directeur de Jeu pour participer, au moins partiellement, à l'arbitrage (inter-arbitrage).

Si un club, ayant 2 billards 3m10 et pas de joueur sur ce format, est sollicité / désigné pour organiser une Poule, il sera demandé aux joueurs participants d'être accompagnés d'un arbitre.

### **Article 13 : Joueurs en retard**

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

### **Article 14 : Directeur de jeu et supervision de l'arbitrage d'une Poule**

Le Directeur de jeu est désigné par le club organisateur.

Il règle tous les litiges et en rend compte au responsable de la Commission Sportive de la Ligue, en les mentionnant sur la «fiche de renseignements de la Poule» dans l'onglet «Dir Jeu » du fichier Excel adressé au club organisateur.

**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'à la fin de la saison sportive en cours.**

### **Article 15 : Transmission des résultats sportifs**

Les résultats doivent être saisis sur le site fédéral par **le club organisateur**, au fil des matches dans la mesure du possible. Ils seront également transmis au responsable sportif dans les quarante-huit heures suivant la clôture de la compétition.

### **Article 16 : Attribution des points de classement**

Le classement en vue de la qualification pour la finale de Ligue sera établi sur la prise en compte du total des points de matchs sur les 2 meilleures compétitions, avec départage des éventuels ex-aequo à la moyenne générale calculée sur ces 2 meilleures compétitions.

### **Article 17 : Qualifications pour les finales de Ligue**

**Les Finales de Ligue se jouent sur distance fédérale et avec limitation de reprises (voir article 11-b).**

Le classement à l'issue des 3 étapes proposées au calendrier sera établi en prenant en compte les 2 meilleures étapes pour chacun des joueurs. Le nombre de joueurs qualifiés à partir de ce classement pour les finales de Ligue dépend du mode de jeu :

☞ **Catégories N1 et N2 sur 3m10 :**

Libre N1 et Cadre N1 : Les 4 premiers seront qualifiés pour la finale de Ligue (poule unique et 3 tours de jeu)

Bande N1, 3 Bandes N1, Cadre N2 et 3 Bandes N2 : Les 5 premiers seront qualifiés pour la finale de Ligue (poule unique et 5 tours de jeu).

☞ **Catégories N3 sur 2m80 :**

Aux JDS, les 5 premiers seront qualifiés pour la finale de Ligue (poule unique et 5 tours de jeu)

Au 3 Bandes, les 10 premiers seront qualifiés pour des 1/2 finales de Ligue (2 poules au serpent et 5 tours de jeu). Les 2 premiers de chaque 1/2 finale plus le meilleur 3<sup>ème</sup> (départagé aux points de match, puis à la moyenne générale, puis à la meilleure série) seront qualifiés pour la finale de Ligue (poule unique et 5 tours de jeu).

Si un joueur qualifié pour une finale ne peut pas y participer, il doit en informer le responsable de la Commission Sportive, en respectant le délai mentionné par le responsable sportif lors de la transmission des résultats définitifs du mode de jeu correspondant. Dans ce cas, un joueur remplaçant est choisi selon le classement.

**Article 18 : Attribution des finales de Ligue**

L'attribution des 6 finales de ligues (et 1 ou 2 de secteur) sur 3m10 sera faite par appel à candidature avant l'AG. 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 2 x 3m10 et des joueurs évoluant dans la catégorie et n'ayant pas (ou peu) organisé de compétition les années précédentes, sera désigné d'office.

L'attribution des 4 finales de ligues N3 sur 2m80 se fera par roulement sur les 4 districts soit 1 finale par district et par an. L'attribution des demi-finales du 3 Bandes sera faite par appel à candidature auprès des clubs ayant au moins 4 billards 2m80 (1 seul club pour les 2 demi-finales). En cas de candidatures multiples, la priorité sera donnée au club du district n'ayant pas organisé cette épreuve les années passées.

Par ailleurs, les finales de ligue des catégories Régionales seront également réparties par roulement entre les Districts. Chaque District aura la charge de désigner les clubs organisateurs des compétitions qui lui sont attribuées. Le club désigné pour l'organisation d'une finale pourra se désister (au plus tard 10 jours avant la date prévue pour la finale concernée) au profit d'un autre club qui lui en ferait la demande express et après accord de la CSC LRAB.

**Article 19 : Litiges**

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