

**COMPETITIONS CARAMBOLE - SAISON 2017-2018**  
**CATEGORIES REGIONALES - DISTRICT DU LYONNAIS**

**A) DISPOSITIONS GENERALES**

**1) MODIFICATIONS**

Sur la base du règlement 2017 - 2018 de la Ligue, les éléments nouveaux principaux sont les suivants:

- Compétitions de cadre R1 reprises par les Districts
- Compétitions de 3 bandes N3 reprises par la Ligue

**2) TYPE DE COMPETITION**

Dans le District du Lyonnais, les qualifications pour la finale de District se déroulent sous la forme de plusieurs 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).**

**3) ENGAGEMENTS**

Les joueurs licenciés sont engagés par leur Club, pour chaque mode de jeu :

- en fonction de leur classification (pour ceux qui sont déjà classifiés)
- sur avis de leur Président de Club pour les joueurs non encore classés dans le mode de jeu concerné et sous réserve des restrictions en vigueur dans la LBARA.

Les joueurs de libre R1 ou de Libre R2 avec une moyenne > 3,2 peuvent s'engager au Cadre R1

Les joueurs de Libre R2 avec une moyenne > 3,00, sous réserve qu'ils s'engagent également pour les compétitions de libre R2, peuvent s'engager en Libre R1, sans possibilité de se qualifier pour la finale de libre R1.

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 (4 à la Libre, et 3 dans les autres modes de jeu).

**4) PRINCIPES DE CONSTITUTION DES POULES**

Plusieurs principes sont utilisés pour constituer ces poules :

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

**5) CONVOICATIONS**

Pour chaque étape, dans chaque catégorie, les convocations sont établies puis affichées 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.

## **6) NON PARTICIPATION A UNE ETAPE**

Deux cas sont à distinguer:

### **a) Forfait annoncé avant l'affichage de la convocation sur le site internet de la Ligue**

Le joueur devra signaler son indisponibilité à son club et au responsable de constitution des poules du mode de jeu et de la catégorie correspondant

L'indisponibilité sera prise en compte et le joueur ne sera pas convoqué.

### **b) Forfait annoncé une fois la convocation affichée sur le site internet LRAB**

Le joueur devra :

- En cas de forfait entre l'affichage 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, il 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.

## **7) 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 qualifications 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 et qui auront disputé toutes les étapes.

## **B) GESTION DES COMPETITIONS DES ETAPES QUALIFICATIVES PAR LE CLUB ORGANISATEUR**

### **1) OUTILS DE GESTION**

#### **a) 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.

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

#### **b) Match Explorer**

Afin que les résultats soient directement pris en compte au niveau de la FFB, ils sont également saisis, pendant la compétition, sur FFB sportif à l'aide du logiciel Match Explorer.

Un tutoriel « Aide match Explorer » est disponible sur le site internet de la FFB (carambole / Téléchargements).

#### **2) CAS DE POULES INCOMPLETES (Poule de 2 joueurs)**

Avec 2 poules et plus dans un même club, 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.

#### **3) RETARD**

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) INCIDENT**

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.

#### **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.

#### **6) DISTANCES POUR LES QUALIFICATIONS**

|          | LR1 | LR2 | LR3 | LR4 | Cadre R1 | Bande R1 | Bande R2 | 3 bandes R |
|----------|-----|-----|-----|-----|----------|----------|----------|------------|
| Points   | 120 | 80  | 60  | 40  | 60       | 50       | 30       | 15         |
| Reprises | 20  | 25  | 25  | 25  | 20       | 25       | 25       | 40         |

## C) FINALE DE DISTRICT

### 1) JOUEURS QUALIFIES

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 :

|          | LR1 | LR2 | LR3 | LR4 | Cadre R1 | Bande R1 | Bande R2 | 3 bandes R |
|----------|-----|-----|-----|-----|----------|----------|----------|------------|
| Points   | 150 | 100 | 70  | 50  | 80       | 60       | 40       | 20         |
| Reprises | 25  | 25  | 30  | 40  | 25       | 35       | 40       | 50         |

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

### 2) PRE 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.

### 3) CONVOCATION

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

### 4) FICHIER DE COMPETITION

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 jeux (en fonction des joueurs appartenant à un même club).

## D) DOCUMENTS DE REFERENCE

Code Sportif Billard Carambole FFB

Code de Discipline de la FFB

Règlement 2017 - 2018 Ligue Billard Auvergne - Rhône Alpes.