

DISTRICT MARNE-ARDENNES DE BILLARD

Règlement des compétitions individuelles

2022-2023- V1.3

I - Généralités

II – Organisation des poules de 3 ou 2 joueurs

III- Classement durant les phases qualificatives

IV- Finales Marne - Ardennes

V- Inscriptions et obligations des joueurs

VI – Forfaits et Abandon

VII- Arbitrage

VIII- Convocations

Il y eut plusieurs années les éliminatoires étaient programmées sous forme de tournois en poule de 3 avec inter arbitrage, puis l'AG du 13/9/14 s'est prononcée pour un retour aux poules de 4, ce qui fut réalisé sur les 4 saisons suivantes.

Le comité a décidé un retour aux poules de 3 suite à une enquête sur le district (Cf CR de l'AG du 15/9/18).

Le district Marne modifie l'organisation des compétitions comme suit.

Le présent règlement du District peut être modifié ou précisé par le comité directeur de la Marne en cours de saison.

Toute modification donnera lieu à une diffusion sans délai du nouveau règlement.

I – Généralités

Les qualifications à la finale de la Marne, pour toutes les **catégories sous sa responsabilité** (régionales, tous modes de jeu, voire N3 certaines années), se font sous forme de :

- Tournois de qualification en poule de 3 joueurs

Ils se déroulent le dimanche après-midi (heure de convocation : 13 h 45).

Chaque joueur rencontre les deux autres joueurs, sans obligation de faire commencer les joueurs de même club.

Voir cas des poules jumelées en annexe et au §II)E

- Les qualifications donnent accès à **la finale de district** qui se déroulera :

- à 4 joueurs quand il y a 4 joueurs ou 6 joueurs et plus inscrits dans la catégorie
- avec le nombre d'inscrits dans le cas contraire (2, 3 ou 5) selon le nombre d'engagés
 - o en 3 matchs si il y a deux joueurs
 - o en 2 après midi si il y a 3 joueurs
 - o en commençant le matin si il y a 5 joueurs

A) Attributions des compétitions Marne-Ardenne

Les finales sont attribuées en priorité aux clubs preneurs le jour de l'assemblée générale.

Les finales non prises seront proposées en cours de saison au club du joueur classé premier aux éliminatoires à l'issue des qualifications, puis au club du second joueur, etc.

Si aucun club ne pouvait accueillir une finale de la Marne, le district imposera une solution (quitte à jouer un samedi, par exemple).

Les éliminatoires sont programmées dans les clubs suivant la logique suivante :

- club de la majorité des joueurs de la poule, pour diminuer les déplacements
- Ou, en absence de majorité,
- club de la tête de série

B) Nombre de billards

Chaque club **doit déclarer le nombre de billards utilisables simultanément** pour les compétitions de ce type qui se dérouleront le dimanche (ou le samedi si besoin).

Il y aura a minima 2 billards utilisés.

Chaque club doit désigner un **responsable, directeur de jeu** pour le tournoi considéré.

Les clubs doivent être ouverts a minima 15 minutes avant l'heure de convocation (13h45 la plupart du temps) afin de recevoir les participants

Les billards de chaque poule sont tirés au sort par le directeur de jeu

C) Enregistrement des résultats

Les feuilles de marque sont obligatoires pour les compétitions du district Marne organisées sous l'égide de la FFB ; les tableaux de marque (volatils) ne sont donc pas suffisants.

Les feuilles de marque **doivent être gardées jusqu'à la fin de saison**. Elles peuvent être réclamées à tout moment pour vérification dans le cas d'une réclamation ou d'une contestation. Les feuilles de marque vierges doivent être fournies aux compétiteurs par le club organisateur.

Les résultats peuvent être soit saisis directement sur le site FFB, soit inscrits dans une feuille de résultats détenue par le club

Quel que soit le support, à l'issue de la journée, la feuille de synthèse de chaque poule doit être éditée, **vérifiée par les participants et signée par eux** et le directeur de jeu.

En cas **de réclamation**, celle-ci doit être portée, de façon manuscrite ou électronique, sur la feuille de synthèse signée.

Cette feuille de synthèse signée, avec l'avis de continuer la compétition déposé par chaque compétiteur, doit être communiquée au secrétaire sportif au plus tard le lundi suivant.

Aucune contestation ne sera prise en compte ultérieurement sans motif valable ou preuve sérieuse.

Dans le cas où un directeur de jeu unique inscrit les résultats des matchs à l'aide d'un ordinateur, les joueurs doivent vérifier leurs résultats avant de signer la feuille.

Si un joueur ne signe pas la feuille de résultats, les résultats seront considérés comme acceptés et aucune contestation ne sera prise en compte (mêmes preuves à l'appui).

S'il conteste les résultats, il faut se référer à la feuille de marque (obligatoire) et stipuler la contestation au dos de la feuille de résultats laissée vierge pour ce genre de motif).

Le club doit garder une copie des feuilles de marque et des feuilles de résultats envoyées jusqu'à la fin de la saison.

II – Organisation des poules de 3 ou 2 joueurs

A) Nombre de tours de qualification

Ce nombre dépend du nombre d'engagés dans la catégorie de base.

Si le nombre d'engagés est

- Compris entre 0 et 5 joueurs : il n'y aura pas de tournois de qualification, mais une finale de district directement.
- De 6 à 8 joueurs : les éliminatoires se font sous forme de 2 tournois, avec qualification des 4 meilleurs à la moyenne générale.
- A delà de 9 joueurs : 3 tournois de qualification seront suivis d'une finale de district à 4, avec qualification sur les 4 meilleurs matchs.

B) Constitution des poules du 1er tour

Les joueurs s'inscrivent en début de saison.

Ils sont classés par ordre décroissant de moyenne générale de la saison précédente.

Les nouveaux joueurs sont intercalés avant le dernier classé de la catégorie où ils sont engagés (sous la foi de leur président de club)
Ils sont ensuite répartis dans les poules en appliquant le **système dit « serpentín »**

C) Pour les tournois de qualification suivants

Les joueurs confirment leur volonté de s'inscrire au tournoi suivant à l'issue de chaque tour. Les joueurs sont classés par ordre décroissant des points de match et de la moyenne des **meilleurs** matchs retenus sur tous les tournois joués (4 ou 5 matchs suivant le nombre de tournois fixés par catégorie).

Les poules sont alors constituées **sans faire le serpentín, en les remplissant les unes après les autres** (poule 1: joueurs 1/2/3; poule 2: joueurs 4/5/6, poule 3: joueurs 7/8/9, etc.) Elles seront donc constituées de joueurs de niveaux sensiblement équivalents.

Les joueurs inscrits qui n'ont pas encore participé à un tournoi seront intercalés avec zéro point de match à la moyenne de la saison précédente.

Les poules obtenues peuvent être modifiées pour éviter de refaire des rencontres déjà effectuées au tournoi précédent, et éventuellement réduire les déplacements.

Pour ce faire, on interchangera éventuellement les n^{os} 3, n^{os} 2 ou n^{os} 1 s'il le faut. (Cette condition est facultative et deviendra de plus en plus difficile à respecter au fur et à mesure des tournois.)

D) Déroulement des matchs en poule de 3

Chaque match est arbitré (et généralement marqué) par le joueur exempt d'une poule voisine chaque fois que c'est possible.

Un joueur peut se prévoir un accompagnateur pour le remplacer lors de son tour d'arbitrage.

	Joueur A	Joueur B	Arbitre
1^{er} match	2 ^e joueur de la poule	3 ^e joueur de la poule	<i>Joueur exempt d'une poule voisine</i>
2^e match	Perdant du 1 ^{er} match	1 ^{er} joueur de la poule	
3^e match	Gagnant du 1 ^{er} match	1 ^{er} joueur de la poule	

Les billards de chaque poule sont tirés au sort par le directeur de jeu.

Une courte pause est accordée entre chaque match.

E) Cas particulier: le nombre de joueur n'est pas un multiple de 3

Ce peut être soit prévu (les inscrits ne sont pas un multiple de 3), soit en dernière minute (forfait).

Les directeurs de jeu peuvent compléter, c'est-à-dire

- soit, utiliser un joueur volontaire licencié de la catégorie mais non inscrit en compétition
- soit, faire jouer 1 joueur volontaire licencié de la catégorie inférieure en complément

Les moyennes réalisées lors de ces remplacements sont bien entendu, prises en compte pour la saison du joueur.

Si les poules restent incomplètes, elles sont jumelées et jouent alors de façon croisée, avec un arbitre club. Cf annexe

III – Classement durant les phases qualificatives

A) Classements provisoires

Après chaque tournoi de qualification, il est établi un classement provisoire pour chaque catégorie.

Ces **classements provisoires** sont envoyés aux clubs avec les avis généraux de convocations. Ils doivent être affichés à côté de ces derniers.

Ces classements sont **basés sur les 4 ou les 5 meilleurs matchs** réalisés au cours des tournois de qualification, en fonction du nombre de tours retenu.

Ils ne prennent vraiment de l'intérêt qu'après le 2^e tournoi des qualifications.

B) Les moyennes

Les moyennes inscrites dans ces classements provisoires ne servent qu'à classer les compétiteurs, **elles n'ont aucune autre validité.**

À l'issue du dernier tournoi des qualifications, les joueurs auront une moyenne générale intermédiaire sur l'ensemble de leurs matchs de qualification.

Cette moyenne sera retenue pour le classement annuel des compétiteurs qui ne poursuivent pas. Certains compétiteurs pourront avoir d'autres moyennes générales intermédiaires s'ils poursuivent les championnats en se qualifiant (GEST, équipe...).

La moyenne générale est annuelle et établie sur l'ensemble des matchs joués.

Il n'y a **de montée possible qu'à l'issue** du 2^e tournoi pour les nouveaux joueurs.

Si un joueur ne joue qu'un seul tournoi de qualification (2 matchs) et qu'il ne rejoue pas dans la discipline au cours de la saison, il restera à la moyenne où il était classé avant la saison sportive en cours.

C) Classement final

À l'issue du dernier tournoi des qualifications d'une catégorie, un **classement définitif** est établi, toujours basé sur les **4 ou 5 meilleurs matchs** réalisés au cours de ces tournois.

Les 4 ou 5 premiers joueurs de ce classement définitif sont qualifiés pour la finale de la Marne.

Ils seront convoqués (par mel) s'ils n'ont pas oublié de signer la feuille d'engagement pour pouvoir participer à la finale.

D) Définition de la notion de « meilleurs matchs »

Pour déterminer les meilleurs matchs d'un compétiteur, le secrétaire sportif choisit en priorité parmi les matchs gagnés en les départageant à la moyenne.

Si le nombre de matchs gagnés n'est pas suffisant, les matchs nuls pourront être sélectionnés.

Si ce n'est pas encore suffisant, en dernier recours, les meilleurs matchs perdus pourront être sélectionnés.

IV – Finales Marne - Ardennes

Les finales de la Marne se jouent en poules de 4 joueurs en appliquant le déroulement indiqué dans le livret des annexes du code sportif carambole.

Les convocations se font dorénavant par voie électronique vers les clubs et vers les compétiteurs s'ils ont fourni une adresse mel lors de leur inscription.

Suite à une incompréhension lors des championnats 2013/2014, il est précisé ici, qu'en cas d'égalité parfaite entre 2 joueurs (points rouges, moyenne générale) à l'issue des matchs d'une poule de finale, le champion de district est déterminé, non pas aux prolongations mais :

- à la meilleure moyenne particulière.

Ou à défaut

- à la meilleure série

Pour la finale district 5 quilles, en cas de joueur qualifié à la finale de France par les tournois nationaux, le joueur pourra participer à la finale district et recevoir, si il gagne la finale, le titre de champion du du district. Il ne sera pas autorisé à participer à la finale ligue Grand Est conformément au règlement ce celle-ci.

V – Inscription et obligations des joueurs

A) Rappels

En compétition, la tenue du club est obligatoire et la licence en règle doit être présentée au directeur de jeu. Pour tout manquement à l'un des points précédents, le joueur pourrait se voir refuser l'accès à la compétition à laquelle il a été convoqué.

Les directeurs sont priés de se montrer ferme sur les non-respects de ces consignes et de le consigner sur les feuilles.

En s'engageant dans une compétition officielle organisée par le District, le compétiteur reconnaît avoir pris connaissance :

- des règles d'arbitrage du mode de jeu auquel il joue (livret général du code sportif, TITRE VI, règles d'arbitrage — une douzaine de page à connaître) ;
- du présent règlement.

Le compétiteur indique également, par son inscription

- qu'il est apte à appliquer et faire appliquer les règles d'arbitrage ; Une version papier du code sportif est mise à leur disposition par les clubs.
- Qu'il arbitrera les matchs qu'il lui incombera d'arbitrer
- qu'il accepte le présent règlement.

B) Engagement des joueurs

En début de saison un formulaire d'inscription est envoyé à chaque club. Les clubs inscrivent leurs joueurs avec les modes de jeu et la catégorie. Ce formulaire est à envoyer au responsable sportif du district, avant la date de l'assemblée district de mi septembre.

Il est nécessaire d'indiquer les **coordonnées personnelles** du joueur pour tout contact jugé nécessaire par le responsable sportif.

L'absence d'information disponible (adresse, téléphone, mel) pourrait lui porter préjudice en entravant une communication significative (changement de lieu, de date, etc...)

Les nouveaux joueurs en réfèrent à leur président de club avant de s'inscrire dans une catégorie et celui-ci contresigne l'engagement.

Un calendrier prévisionnel est établi par le district et fourni aux clubs lors de l'assemblée générale pour faciliter les inscriptions.

Il est mis à jour après réception des bordereaux en fonction du nombre effectif d'engagés.

Tout engagement envoyé après la date limite pourra ne pas être pris en compte.

C) Renouvellement d'engagement

Il n'y a pas d'inscription par défaut aux tournois de qualification

Chaque joueur doit avoir signaler sa participation soit lors de l'inscription globale annuelle, soit lors de l'émargement de la feuille de résultat de chaque tournoi.

Les empêchements doivent être signalés dans les temps définis au présent règlement (cf. § IV)

VI – Forfaits et abandon (finales et tours de qualification)

Forfaits

Tout **forfait doit être déclaré par écrit** en décrivant le motif du forfait avec copie au président du club.

Le courrier électronique sera privilégié afin de gagner du temps.

La déclaration de forfait par téléphone devra être confirmée par écrit dans les 48 heures.

Les joueurs ne disposant pas d'Internet préviendront leur président de club qui se chargera de la déclaration par courrier électronique.

Tous les cas de forfaits non confirmés par écrit ou dont le motif est **estimé non valable seront soumis au comité Marne** et éventuellement à la commission de discipline.

Tout forfait, signalé ou non, doit être **indiqué sur la feuille de match** par le directeur de jeu.

Seul les cas de forfaits signalés **avant j – 7**, ne feront pas l'objet d'un examen par le conseil de discipline. Les joueurs ayant déclaré forfait dans ces conditions pourront continuer sans sanction.

Forfait de dernière minute (entre j – 7 et j), signalé ou non

- Il est éliminé de fait de la catégorie concernée.

De plus, le comité Marne, en fonction des raisons invoquées a posteriori, statuera sur l'élimination de la compétition de la catégorie suivante sur le calendrier.

- Un forfait sans prévenir le jour de la compétition, et hors cas de force majeure et vital sera éliminé de toutes les compétitions de l'année.

Pour tous les cas non cités ou non prévus dans les articles précédents, le directeur de jeu en référera au président du District qui prendra une décision conforme au code sportif en vigueur, en attendant de convoquer ou pas une commission de discipline.

Tous les litiges urgents seront tranchés par le bureau du District

Si le forfait impacte une finale de la Marne

Il convient de joindre les joueurs **suivants dans la liste du classement** de qualification.

Le club ne peut **pas choisir un joueur parmi ses adhérents** en dehors de la logique de ladite liste.

Dans le cas où ce serait le cas, sans accord préalable du comité Marne, le remplaçant ne pourra représenter la champagne en ligue, quelque soit le résultat obtenu à l'issue de la finale.

Si la finale reste à 3 joueurs.

Chaque joueur doit avoir 3 matchs d'homologation de la moyenne, sur l'année dans la catégorie considérée.

- Si il n'y a pas eu de tours de qualification : les joueurs choisissent une date à leur convenance pour faire le retour et la signale sur la feuille de synthèse.

Lors d'une finale avec tours de qualification, les 2 rencontres ne sont pas nécessaires car les joueurs ont déjà enregistré des matchs pour leur moyenne générale.

Abandon

En cas d'abandon non justifié en cours de compétition, les mesures suivantes seront prises :

- pas d'enregistrement FFB des matchs disputés par le joueur concerné lors de la compétition en cours.
- Exclusion pour le reste de la saison, de toutes les compétitions district.

VII – Arbitrage

Tout licencié s'engageant dans une compétition du district est informé que tous les matchs des tournois de qualification se jouent en « interarbitrage en permutation de poules ».

Interarbitrage en permutation de poules : les compétitions étant jouées en poules de 3 joueurs, le joueur exempt arbitre dans une poule différente de la sienne de façon — dans la mesure du possible — à éviter qu'un joueur puisse rencontrer, lors des matchs suivants de la journée, un adversaire l'ayant arbitré.

Les permutations de poules, c'est-à-dire l'information indiquant quelle poule sera arbitrée par les joueurs de telle poule est, en principe, donnée sur la convocation par le secrétaire sportif.

Les cas non prévus dans la convocation et les changements de dernière minute seront gérés par le directeur de jeu.

Durant les tournois de qualification, chaque compétiteur aura 1 match à arbitrer et 2 matchs à jouer.

Cas particulier, les poules jumelées **sont arbitrées par un arbitre du club ou le directeur de jeu (obligatoire)**

En conséquence, **dès la réception de l'avis de rencontre, s'il y a des poules jumelées ou une poule de 2, le club doit se mettre en quête d'arbitre(s) pour le dimanche de la rencontre.**

S'il n'a pu être possible de trouver de bénévoles pour arbitrer les deux rencontres, elles devront avoir lieu en « **autoarbitrage** ». Le club qui n'a pas rempli ses obligations devra se justifier auprès du comité directeur ; en cas de récidive, il sera passible de sanctions.

Autoarbitrage : chaque joueur joue le rôle d'arbitre lorsque l'adversaire à la main.

Lors de l'assemblée générale de septembre 2013, il a été accordé la possibilité à un joueur de se faire accompagner d'un remplaçant, qu'il aura démarché lui-même, pour son tour d'arbitrage. Il doit s'agir d'un autre joueur licencié et compétent. Le joueur remplacé est solidairement responsable du comportement de l'arbitre remplaçant.

Le club organisateur peut faire le choix de fournir des arbitres (ou marqueurs) pour toute la compétition. Mais, en faisant ce choix, il s'engage à le faire pour tous les matchs. Dans ce cas, à la différence de l'arbitre accompagnateur, c'est le **principe du « Tout ou rien »**.

Le club organisateur doit fournir des arbitres (et marqueurs) lors des finales de district.

F) Refus d'arbitrage

Tout cas d'un joueur refusant d'arbitrer un match qui **lui est assigné** lors d'une compétition doit être signalé sur l'avis de rencontre.

Il ne pourra participer au tour suivant et son cas sera examiné par la commission de discipline

Un joueur ne peut refuser d'arbitrer au prétexte qu'il est éliminé.

Aucun joueur ne peut quitter la compétition avant son terme sans l'accord du directeur de jeu.

VIII – Convocations

Le District envoie une convocation collective pour les tours qualificatifs ou les finales de la Marne :

- a) aux engagés, si leur adresse mel est connue,
- b) aux clubs concernés par l'envoi de joueurs ou l'accueil des rencontres.

Ces avis doivent être affichés en un lieu accessible à tous (y compris les non-membres du club – *ex : joueurs des autres clubs*) et doivent le rester jusqu'aux dates qui les concernent.

Sur ces avis figurent :

- la composition des poules, la date et le lieu de ces rencontres, organisation d'arbitrage
- Les supports de résultats avec tours de jeux, notamment pour les poules croisées
- Les dates des tournois suivants pour inscription des joueurs

D'autre part, le comité, en collaboration avec les présidents de club, établira et mettra à la disposition des responsables sportifs :

- la liste et les coordonnées téléphoniques des joueurs FFB, afin de faciliter les appels et remplacements éventuels.

À l'issue d'une finale de district, la feuille de synthèse des résultats est à compléter du **bordereau d'engagement** en finale de Champagne, afin de confirmer l'engagement des joueurs pour la suite de la compétition hors du district.

Annexe 1



Poules jumelées

Lorsqu'une poule de 2 joueurs est envoyée dans un club, elle est normalement jumelée à la poule précédente.

2 Poules de 2 joueurs jumelées entre elles

1	Libre régionale 2	Club		2	Libre régionale 2	Club
1	Aaa			1	Ccc	
2	Bbb			2	Ddd	

Dans ce cas, jouer les matchs ainsi :

	Billard 1		Billard 2
1 ^{er} match	Aaa contre Bbb (arbitre club)		Ccc contre Ddd (arbitre club)

À l'issue de ces matchs, chaque perdant change de billard et affronte le vainqueur de la poule jumelée

2 ^e match	Gagnant match 1 poule 1 contre perdant match 1 poule 2		Gagnant match 1 poule 2 contre perdant match 1 poule 1
	Arbitre club		Arbitre club

Poule de 3 joueurs jumelée avec une poule de 2 joueurs

2	Libre régionale 2	Club		3	Libre régionale 2	Club
1	Aaa			1	Ddd	
2	Bbb			2	Eee	
3	Ccc			3		

Dans ce cas, jouer les matchs ainsi :

	Billard 1		Billard 2
1 ^{er} match	Bbb contre Ccc (arbitre club)		Ddd contre Eee (arbitre Aaa)

À l'issue des deux matchs, les perdants se retrouvent dans la poule 1, les gagnants dans la poule 2

2 ^e match	Aaa contre le perdant du match 1 de la poule 1		Vainqueurs des matchs 1 des poules 1 et 2
	arbitre club		arbitre : perdant du match 1 de la poule 2

3 ^e match	Aaa contre le perdant du match 1 de la poule 2		La poule 2 a fini
	arbitre : l'un des deux joueurs disponibles n'ayant pas encore arbitré		

Les résultats de chaque match sont retranscrits sur la feuille de poule.

Annexe 2

Glossaire et aide-mémoire

Avis de rencontre : à signer à l'issue d'une éliminatoire pour confirmer la participation à la finale.

Feuille de marque

Feuille à disposition de l'arbitre pour suivre l'évolution des points et reprises au fur et à mesure du déroulement d'un match. Peut être tenue par un marqueur.

Feuille de poules

Liste des matchs effectués et des résultats de ceux-ci à l'issue de chaque tournoi à 3 joueurs ; à signer par les joueurs avec leur renouvellement d'engagement pour le tour choisi suivant.

Feuille de match ou feuille de résultat

Concaténation du résultat de tous les matchs effectués lors d'une rencontre « classique » (hors tournois) ; à signer par le directeur de jeu.

Formulaire d'engagement

Diffusé au clubs lors de l'AG du district ; à remplir par les joueurs pour chaque mode et catégorie de jeu où ils désirent s'engager.

Interarbitrage en permutation de poules

Les compétitions étant jouées en poules de 3 joueurs, le joueur exempt arbitre dans une poule différente de la sienne de façon — dans la mesure du possible — à éviter qu'un joueur puisse rencontrer, lors des matchs suivants de la journée, un adversaire l'ayant arbitré.

oooOooo

Tournois de qualification

Calendrier prévisionnel des tours de jeu communiqué au club, mis à jour en fonction des inscriptions effectives

Engagement des joueurs : formulaire d'engagement à remplir

Convocation : avis de convocation + classement provisoire des joueurs communiqués aux clubs

Résultats : feuille de poules + renouvellement d'engagement à envoyer l'issue des tournois au responsable du district.

Éliminatoires et finale de district

Engagement des joueurs : formulaire d'engagement à remplir

Convocation et avis de rencontre envoyés aux clubs

Résultats : feuille de matchs et avis de rencontre à signer