



Règlement de la Ligue de Billard des Pays de la Loire Championnats de France par Équipes de Clubs Qualifications à l'échelon Ligue

Article 1 - Déroulement d'un championnat :

Un championnat par équipes se déroule en plusieurs paliers de sélection, dans cet ordre : qualifications, éliminatoires nationales (EN), finale de France. Chaque palier est constitué d'une ou plusieurs compétitions, elles-mêmes subdivisées en une ou plusieurs phases dont la formule sportive est l'élimination directe ou la répartition par poules.

Article 2 - Qualifications :

Ce premier palier du championnat peut être disputé, selon la division, à l'échelon ligue ou à l'échelon national.

Échelon ligue :

Chaque ligue engageant des équipes dans une division organise sa propre compétition qualificative. Dès la fin de la compétition, et au plus tard à la date fixée par le calendrier fédéral, les ligues en adressent le classement au chargé de gestion sportive. Le chargé de gestion sportive détermine, dans l'ordre du classement au sein de chaque ligue, les équipes sélectionnées pour le palier des EN. Chaque ligue ayant engagé au moins une équipe dans une division a droit à une équipe qualifiée. Les autres places sont attribuées aux ligues au prorata du nombre de leurs équipes engagées dans la division. Les ligues sont informées de leur nombre d'équipes qualifiées au plus tard le 10 octobre.

Article 3 - Inscription :

L'inscription d'une équipe se fait obligatoirement sur le site de Gestion Sportive Carambole, accessible via le site fédéral. Le portail pour inscrire une équipe est ouvert du 1er au 30 septembre. Au moment de l'inscription, chaque membre de l'équipe doit être licencié.

Le chèque de règlement du droit d'inscription (voir les conditions financières de la FFB) et un chèque de caution de 150€ en cas de forfait ou abandon (attention 2 chèques distincts), sont à envoyer au responsable sportif de la Ligue pour le 5 octobre, date butoir pour qu'il valide et confirme l'inscription de l'équipe.

Le nom d'une équipe peut être composé au maximum de deux éléments parmi les suivants :

- ✓ nom du club ;
- ✓ nom de la ville ;
- ✓ sponsors.

Le chargé de gestion sportive et le responsable de la ligue vérifient la conformité des équipes au présent règlement et suivent la publication faite sur le site de Gestion Sportive Carambole.

Article 4 - Composition d'une équipe :

Le nombre de joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement doit être entre 4 et 9 joueurs pour trois matchs.

La tenue sportive (polo, pantalons, chaussures) doit être identique pour tous les joueurs de l'équipe.

Pour les joueurs non classifiés, le président du club propose l'indice le plus proche de la valeur du joueur :

- ✓ Pour le 3 Bandes, moyenne du joueur sur 3m10 x 1000.
- ✓ Pour les jeux de série, indice de la catégorie.

Le responsable du premier palier valide cette proposition. Un nouvel indice individuel lui est attribué :

- dès qu'il a atteint trois matchs dans une spécialité, par équipes ou en individuel ;
- puis à chaque palier des compétitions par équipes ou en individuel auxquelles il participe et sur la totalité des matchs disputés dans cette spécialité depuis le début de la saison.

L'indice d'équipe est ensuite recalculé et s'il dépasse le plafond divisionnaire, le joueur ne peut plus participer aux rencontres ultérieures de son équipe. Si les joueurs non classés et non classifiés ont au moins disputé cinq matchs dans un championnat la saison précédente, l'indice renseigné est déterminé par rapport à leur moyenne annuelle.

En Fédérale 3 et 4 au JDS et en Fédérale 4 et 5 au 3 bandes, au moins la moitié des joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement et présentés par une équipe pour disputer une rencontre doivent être classés ou classifiés par la FFB dans chaque spécialité où ils sont inscrits.

Tout club peut aligner dans chacune de ses équipes et pour chaque rencontre un joueur d'un autre club, à condition que ce club n'engage pas d'équipe dans le même championnat. Un joueur invité ne peut être inscrit que dans une seule équipe dans chaque mode de jeu.

Un joueur peut être inscrit dans plusieurs des équipes engagées par son club à condition que ce soit dans des modes de jeux différents ou des divisions différentes pour chaque mode de jeu. Au cours du premier palier du championnat, ce joueur peut disputer plusieurs rencontres dans chaque division, sans limitation de nombre.

Pour information, à partir du deuxième palier (EN), un joueur ne peut continuer que dans une seule équipe.

Pour les engagements par spécialités et divisions se référer au code sportif :

TITRE XI - CHAMPIONNATS PAR ÉQUIPES DE DIVISIONS :

CHAPITRE 2 - JEUX DE SÉRIES ;

CHAPITRE 3 - 3-BANDES ;

CHAPITRE 4 - 5-QUILLES.

L'ensemble des matchs concernés par le présent règlement sont régis par le code sportif carambole en vigueur de la FFBillard. Les manquements ou inobservations du code sportif carambole entraînent la saisine de la Commission de discipline de la Ligue de Billard des Pays de la Loire.

Article 5 - Organisation des qualifications de la Ligue des pays de la Loire :

Le gestionnaire de la compétition de la Ligue, élabore un championnat par mode de jeu et division selon le nombre d'équipes inscrites dans chacune de celles-ci, dès que toutes les équipes sont confirmées. Celui-ci est diffusé après la connaissance des proratas attribués aux ligues dans chaque division pour les EN avec leurs dates et les dates des Finales Nationales.

Article 6 - Les critères de classement des équipes dans chaque division sont les suivants :

- 1 - Indice de l'équipe et dans le cas où deux équipes ont le même indice :
- 2 - Classement de l'année précédente (Finale de France, EN et Ligue) ;
- 3 - Date d'inscription.

Article 7 - Déroulement des journées :

La date prévue au calendrier pour une rencontre est une date butoir. Les équipes peuvent d'un commun accord jouer la rencontre à une date antérieure, le gestionnaire de la compétition doit en être informé.

- ✓ Une journée avec deux équipes se déroule en rencontres aller/retour.
- ✓ Une journée avec trois équipes se déroule en trois rencontres aller simple.

Groupe de 2 équipes : convocation 14h00, les rencontres se jouent en matchs aller/retour. Le club organisateur prévoit des arbitres, sinon auto-arbitrage.

Si les deux équipes opposées se rencontrent deux fois dans la phase en cours :

- lors de la première rencontre, le responsable d'une équipe tirée au sort présente par écrit au directeur de jeu la composition de l'équipe, l'ordre des joueurs, le choix des billards et de leur format (*Pour rappel, au 3 bandes Fédérale 4, on a 3 choix possibles entre Trois 2m80, Un 3m10 et Deux 2m80 ou Deux 3m10 et Un 2m80*) ; le responsable de l'équipe adverse en prend connaissance et présente sa liste dans un délai maximum de cinq minutes ;
- lors de la seconde rencontre, l'ordre de présentation des listes est inversé en respectant les mêmes conditions suscitées.

Groupe de 3 équipes : convocation 10h00, les équipes se rencontrent une seule fois sur la journée prévue, 1 tour le matin (pause déjeuner) et 2 tours l'après-midi. L'équipe qui ne joue pas arbitre (inter-arbitrage), sauf si le club organisateur prévoit des arbitres.

Une rencontre est composée des matchs opposant une seule fois tous les joueurs de deux équipes. Le club organisateur choisit le nombre et les billards mis à disposition selon les spécificités de la division.

Lors de chaque journée, prendre l'ordre de la convocation : 2 contre 3, puis perdant contre 1 et le dernier match.

Si deux équipes d'un même club se rencontrent lors d'une même journée, elles doivent s'affronter au premier tour, quel que soit le classement ou l'ordre de convocation.

L'équipe qui reçoit est chargée de saisir les résultats de la rencontre dans les 24 heures sur le site de Gestion Sportive Carambole.

Article 8 - Répartition :

	JOURNÉES							
	1	2	3	4	5	6	7	Finale
1 équipe			Directement qualifiée pour les EN					
2 équipes	1 - <u>2</u>	<u>1</u> - 2						NON
3 équipes	1 - 2 - <u>3</u>	1 - <u>2</u> - 3	<u>1</u> - 2 - 3					NON
4 équipes	2 - 3 - <u>4</u> <i>Ex : 1</i>	1 - <u>3</u> - 4 <i>Ex : 2</i>	1 - <u>2</u> - 4 <i>Ex : 3</i>	<u>1</u> - 2 - 3 <i>Ex : 4</i>				NON
5 équipes	<u>2</u> - 5 <u>3</u> - <u>4</u> <i>Ex : 1</i>	1 - <u>5</u> 2 - <u>3</u> <i>Ex : 4</i>	<u>1</u> - 4 3 - <u>5</u> <i>Ex : 2</i>	1 - <u>3</u> <u>2</u> - 4 <i>Ex : 5</i>	1 - 2 <u>4</u> - 5 <i>Ex : 3</i>			NON
6 équipes	<u>1</u> - 6 <u>2</u> - 4 <u>3</u> - 5	1 - <u>5</u> 2 - <u>3</u> <u>4</u> - 6	1 - <u>4</u> <u>2</u> - 5 3 - <u>6</u>	<u>1</u> - 3 <u>2</u> - 6 4 - <u>5</u>	<u>1</u> - 2 <u>3</u> - 4 5 - <u>6</u>			NON
7 équipes	<u>2</u> - <u>7</u> <u>4</u> - 5 <u>3</u> - <u>6</u> <i>Ex : 1</i>	<u>3</u> - <u>4</u> <u>2</u> - 5 <u>1</u> - 7 <i>Ex : 6</i>	<u>5</u> - 7 <u>2</u> - 3 <u>1</u> - <u>6</u> <i>Ex : 4</i>	4 - <u>6</u> <u>3</u> - 7 <u>1</u> - <u>5</u> <i>Ex : 2</i>	<u>3</u> - 5 <u>2</u> - 6 <u>1</u> - 4 <i>Ex : 7</i>	1 - <u>3</u> 2 - <u>4</u> 6 - <u>7</u> <i>Ex : 5</i>	<u>1</u> - 2 4 - <u>7</u> <u>5</u> - 6 <i>Ex : 3</i>	NON
8 équipes	<u>1</u> - 8 2 - <u>5</u> - 6 3 - <u>4</u> - 7	<u>2</u> - 7 1 - 4 - <u>6</u> <u>3</u> - 5 - 8	<u>3</u> - 6 1 - 5 - <u>7</u> <u>2</u> - 4 - 8	<u>4</u> - 5 <u>1</u> - 2 - 3 6 - 7 - <u>8</u>				NON
9 équipes	1 - 6 - <u>8</u> <u>2</u> - 4 - 9 <u>3</u> - 5 - 7	1 - <u>5</u> - 9 2 - <u>6</u> - 7 <u>3</u> - 4 - 8	<u>1</u> - 4 - 7 <u>2</u> - 5 - 8 3 - 6 - <u>9</u>	<u>1</u> - 2 - 3 <u>4</u> - 5 - 6 <u>7</u> - 8 - 9				NON
10 équipes	2 Poules de 5 équipes sur 5 journées							OUI
11 équipes	1 poule de 5 équipes sur 5 journées 1 poule de 6 équipes sur 5 journées							OUI
12 équipes	2 Poules de 6 équipes sur 5 journées							OUI
13 équipes	1 poule de 6 équipes sur 5 journées 1 poule de 7 équipes sur 7 journées							OUI
14 équipes	2 poules de 7 équipes sur 7 journées							OUI
15 équipes	3 Poules de 5 équipes sur 5 journées							OUI
16 équipes	2 Poules de 8 équipes sur 4 journées							OUI
17 équipes	1 poule de 8 équipes sur 4 journées 1 poule de 9 équipes sur 4 journées							OUI
18 équipes	2 Poules de 9 équipes sur 4 journées							OUI

En gras et souligné les équipes qui reçoivent, en rouge l'équipe exempt de la journée.

Cependant, le gestionnaire de la compétition peut inverser l'ordre des journées (mais pas les clubs recevant) si un club engage plusieurs équipes dans différentes divisions, permettant ainsi à toutes les équipes de recevoir selon le nombre de billards du club.

D'autre part, le gestionnaire de la compétition peut modifier l'ordre des rencontres tout en privilégiant les têtes de série pour recevoir, si et seulement si, plusieurs équipes d'un même club sont engagées dans la même division. En effet, elles doivent toutes se rencontrer dès la première journée du championnat, puis la deuxième journée, si le nombre d'équipes d'un même club est trop important pour pouvoir se rencontrer lors de la première journée.

Dans le cas de plusieurs poules et dans la mesure du possible, le gestionnaire privilégie une répartition géographique, sauf si l'indice moyen entre les poules est trop important, impliquant une répartition par serpentín intégrale.

Jusqu'à 9 équipes, l'équipe en tête à la fin du championnat est déclarée championne de Ligue et les suivantes sont éligibles pour les EN dans leur ordre du classement selon le prorata de la division.

À partir de 10 équipes, finale de ligue entre les premiers de chaque poule pour déterminer l'équipe championne de Ligue. L'équipe organisatrice est l'équipe qui a la meilleure moyenne ou le meilleur indice TQR. Selon le prorata de la division pour les EN et dans les mêmes conditions, un barrage peut être envisagé entre les deuxièmes de chaque poule et si nécessaire entre les troisièmes de chaque poule, etc.

Important : en cas de réclamation à la suite d'une erreur de saisie, pour la modification d'un match, la feuille de match doit être signée des deux joueurs et envoyée par mail au gestionnaire de la compétition. Sur celle-ci doit apparaître : la date, la nature de la Fédérale (ex : JDS - F2, 3B - F4, etc.), le mode de jeu, le format de billard, le nom des clubs, le nom des joueurs, les scores, le nombre de reprise et la meilleure série de chaque joueur accompagné de la signature des deux joueurs.

Article 9 - Incident lors d'une rencontre :

Si une équipe se présente avec un nombre de joueurs inférieur au nombre de matchs à disputer :

- ✓ les matchs possibles sont joués et les joueurs de l'équipe déficitaire rencontrent les meilleurs joueurs de l'équipe adverse selon les règles habituelles ;
- ✓ les points de matchs et les moyennes sont comptabilisés normalement ;
- ✓ l'équipe au complet est créditée de 2 points de rencontre ;
- ✓ si l'équipe déficitaire a acquis des points de rencontre (PR), elle sera créditée de PR - 2 points de rencontre (0 PR si elle a gagné, -1 PR si elle a fait match nul et -2 PR si elle a perdu).

Si une équipe se présente avec des joueurs non-inscrits sur le bordereau d'engagement ou fait jouer des joueurs dans un mode de jeu non prévu pour eux dans le bordereau d'engagement (jeux de série) : on applique les mêmes principes précisés dans le paragraphe précédent. Si des matchs irréguliers sont néanmoins joués ils ne seront pas enregistrés ni pris en compte pour le classement.

Les deux équipes sont créditées de zéro point de rencontre et de match :

- si la rencontre n'est pas jouée au plus tard à la date fixée au calendrier (sauf dérogation du gestionnaire de la compétition) ;
- si chacune des deux équipes est dans une des situations décrites aux deux premiers paragraphes du présent article.

Le gestionnaire sportif de la compétition se charge de refaire le classement au fur et à mesure des journées jusqu'à la fin de la compétition (E2II ne prenant pas en compte les forfaits et abandons).

Article 10 - Forfait ou abandon :

A - FORFAIT

L'équipe dont l'absence est constatée au plus tard 30 minutes après l'heure de convocation est déclarée forfait, sauf si un cas de force majeure est avéré.

Déclaration du forfait

- Excusé :

L'équipe qui ne peut pas participer à une compétition dans laquelle il est engagé doit en informer le responsable sportif et l'organisateur 10 jours au moins avant le début des épreuves. L'équipe est créditée de - 2 points de rencontre (PR) par rencontre non disputée, l'équipe présente est créditée de + 2 PR, + 2 points par match non disputé et le plein de TQR si la division en est pourvue.

Par ailleurs, l'équipe se doit de continuer le championnat car si récidive, abandon et saisie de la commission de discipline.

Cependant, interdiction pour les joueurs composant l'équipe de participer la saison suivante à tous les championnats par équipes de JDS, 5Q et 3 bandes.

- Non excusé :

Si la déclaration n'est pas faite dans le délai prévu, c'est un abandon.

Si l'équipe ne participe pas à la dernière journée des qualifications de la Ligue, c'est un abandon.

B - ABANDON

Sont déclarés en abandon de compétition :

L'équipe qui a commencé une compétition et dont l'absence est constatée au plus tard dix minutes après l'heure de début pour les rencontres suivantes.

Aucun des matchs ou rencontres éventuellement déjà disputés n'est pris en compte pour le classement de la compétition. Ils restent cependant pris en compte pour la classification annuelle et le classement des adversaires.

Pour l'équipe déclarée en abandon, les sanctions sont :

- ✓ Élimination de la compétition en cours ;
- ✓ Interdiction pour les joueurs composant l'équipe de participer la saison suivante à tous les championnats par équipes de JDS, 5Q et 3 bandes ;
- ✓ Saisie de la commission de discipline ;
- ✓ Ponction du chèque de caution.

Le gestionnaire sportif de la compétition se charge de refaire le classement au fur et à mesure des journées jusqu'à la fin de la compétition (E2II ne prenant pas en compte les forfaits et abandons).