



## **CIRCUITS DE LIGUE**

- **3 bandes**
- **Cadre**
- **Bande**
- **Libre**

## **RÈGLEMENT**

*(Mise à jour juillet 2013)*

**APPLICABLE DÈS LES PREMIERS TOURS DE LA SAISON SPORTIVE.  
L'HOMOLOGATION DE TOUT TOURNOI EST SUBORDONNÉE AU STRICT RESPECT DE CE RÉGLEMENT.**

## Sommaire

Article 1 : Définition géographique .....	2
Article 2 : Les circuits .....	2
Article 3 : Championnat officiel de la Ligue.....	2
Article 4 : Calendrier.....	3
Article 5 : Tournois et répartition des participants.....	3
Article 6 : Désignation des clubs organisateurs et cas de désistements de club .....	3
Article 8 : Désistement, joueur forfait ou abandon en cours de partie.....	4
Article 9 : Respect du Code Sportif .....	5
Article 10 : Mécanisme des tours de jeu .....	5
Article 11 : Ordre d'entrée des joueurs et classement des nouveaux joueurs .....	5
Article 12 : Format des billards.....	6
Article 13 : Distances des parties .....	6
Article 15 : Limitations de reprises .....	6
Article 16 : Règles et conditions d'arbitrage imposées aux compétiteurs .....	6
Article 17 : Horaires des rendez-vous et des rencontres .....	6
Article 18 : Joueurs en retard .....	6
Article 19 : Direction de jeu et supervision de l'arbitrage du tour de circuit.....	7
Article 20 : Transmission des résultats sportifs .....	7
Article 21 : Attribution des points de circuit.....	7
Article 22 : Classement des joueurs en fin de saison sportive .....	8
Article 23 : Qualifications pour les finales de Ligue.....	8
Article 24 : Incidents survenant aux cours des tournois ou joueurs forfait.....	8
Article 25 : Dotation Ligue .....	8
Article 26 : Litiges.....	8
ANNEXE 1 .....	9

## **Article 1 : Définition géographique**

Chaque circuit est ouvert à tous les licenciés de la Ligue des Pays de la Loire qui ont acquitté leur licence pour la saison en cours.

## **Article 2 : Les circuits**

Sont institués :

- Pour la libre:
  - 1 circuit N1
  - 1 circuit N3
  - 1 circuit R1
  - 1 circuit R2
- Pour la bande:
  - 1 circuit N3
  - 1 circuit R1
  -
- Pour le cadre
  - 1 circuit N2
  - 1 circuit N3
  - 1 circuit R1
- Pour le 3 bandes
  - 1 circuit N2
  - 1 circuit N3
  - 1 circuit R1

## **Article 3 : Championnat officiel de la Ligue**

Les circuits de Ligue sont les championnats officiels de la Ligue des Pays de la Loire.

En conséquence, ils sont prioritaires sur les compétitions organisées par les Comités Départementaux ou les clubs.

Charge à chaque Comité Départemental d'établir son calendrier après celui de la Ligue.

Chaque circuit est composé de : 3 tours de jeu

## Article 4 : Calendrier

Le calendrier sportif établi par la Ligue, est le document de référence pour l'organisation des différents tours; y sont définis :

- le nombre de tournois,
- les noms des clubs organisateurs,
- les dates limites d'inscriptions,
- les dates des rencontres.

Les tours des circuits se jouent, sur une journée, en non-stop et dans 1 à plusieurs clubs différents.

Le tour de jeu se déroule en priorité le dimanche, selon calendrier pré-établi par la Ligue.

## Article 5 : Tournois et répartition des participants

En fonction du circuit, un tour de jeu est composé d'un certain nombre de lieux. Ceux-ci sont répartis sur les Comités Départementaux.

Le système de jeu mis en place par le gestionnaire correspond au système par poule de 5 joueurs.

Cependant en cas de nécessité, le gestionnaire a la possibilité de mettre en place une ou plusieurs poules de 6 joueurs.

Elles se dérouleront suivant le système classique du code sportif en vigueur et donc avec possibilité de match nul.

Le jeu se déroule au minimum sur deux billards.

## Article 6 : Désignation des clubs organisateurs et cas de désistements de club

L'attribution des tournois aux clubs est faite par la Commission Sportive de la Ligue.

Les dates et lieux sont communiqués lors de la transmission du calendrier sportif de Ligue.

Le désistement d'un club pour l'organisation d'un tour de circuit doit être notifié à la Commission Sportive quarante-cinq jours avant la date prévue.

Les inscriptions se font **sous la responsabilité du président de club, soit**

- Sur le site Internet de la Ligue : <http://www.billardpdl.com/>

La période d'engagement débute **5 semaines** avant la date du tour et se termine **3 semaines** avant cette même date. Sauf cas particulier figurant sur le calendrier sportif de la Ligue

**Aucune inscription en dehors des périodes d'engagement n'est retenue.**

**La date et l'heure prises en compte sont celles de réception du mail.** Les inscriptions par téléphone ne sont pas admises.

Le joueur précise

1. dans l'ordre de sa préférence un minimum de :
  - de 2 lieux si 2 ou 3 prévus au calendrier
  - de 3 lieux si 4 ou plus prévus au calendrier.
2. La possibilité ou non de jouer le samedi

**Tout bordereau ne comprenant pas 2 clubs ne sera pas retenu.**

Le premier choix des joueurs est retenu dans l'ordre chronologique des inscriptions, et jusqu'à ce que la limite du nombre prévu de compétiteurs sur le lieu choisi soit atteinte :

## **Article 8 : Désistement, joueur forfait ou abandon en cours de partie**

### Désistement :

Le désistement d'un joueur initialement inscrit sur un lieu est autorisé sans condition pourvu qu'il intervienne jusqu'à 10 jours calendaires avant la date du tournoi.

Le désistement est à adresser au gestionnaire du circuit.

### Joueur forfait :

S'il reste moins de 10 jours avant la date du tournoi, le désistement est considéré comme un forfait.

Le forfait est à signaler à la fois au gestionnaire du circuit et au club organisateur du tournoi.

Le motif du forfait doit être fourni au gestionnaire ainsi que tous les justificatifs nécessaires (certificat médical notamment), faute de quoi le forfait est réputé sans motif valable (voir article 9).

Un joueur forfait n'est pas remplacé.

En cas de forfait après envoi par le gestionnaire des poules de jeu, le directeur de jeu devra modifier, à l'aide du logiciel, les tours de jeu pour organisation d'une poule suivant l'annexe3 du livret des annexes du code sportif.

### Joueur qui abandonne en cours de partie :

- le résultat de la partie arrêtée est comptabilisé comme une victoire par forfait pour son adversaire,
- si la cause est reconnue valable par le Directeur de Jeu, les points du circuit obtenus lors de ce tour par le joueur qui a abandonné lui sont maintenus,
- si la cause n'est pas reconnue valable par le Directeur de Jeu, les points du circuit lui sont annulés,
- dans tous les cas, les résultats des parties qu'il a précédemment disputées sont pris en compte pour ses adversaires : les points et scores leur sont comptés.

**Tout joueur forfait non excusé ainsi que tout joueur qui abandonne en cours de partie sans motif reconnu valable sera traduit devant la Commission de Discipline de la Ligue.**

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

Le déroulement du circuit, homologué par la Ligue, doit être conforme aux règles figurant dans le Code Sportif Carambole, édition en cours de validité de la saison. Tout manquement à ces règles entraînera la saisine de la Commission de Discipline de la Ligue.

## **Article 10 : Mécanisme des tours de jeu**

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 du tournoi.

Il est à renvoyer par email dès que la compétition est terminée (voir article 21).

- au gestionnaire
- au responsable sportif de Ligue
- au secrétariat de Ligue

## **Article 11 : Ordre d'entrée des joueurs et classement des nouveaux joueurs**

Au premier tour du circuit de la saison, l'ordre d'entrée des joueurs dans la compétition est déterminé par leur moyenne de la saison précédente.

Pour les tours de circuit suivants, les joueurs sont classés en fonction du nombre des points « circuit » déjà obtenus, puis de leur moyenne générale du dernier tour disputé ; les joueurs n'ayant pas encore disputé de tour sont classés par leur moyenne de la saison précédente.

En cas d'égalité de points et de moyenne, les joueurs sont départagés par tirage au sort.

Lors de leur première inscription, les joueurs n'ayant encore ni catégorie ni moyenne officielles doivent indiquer au gestionnaire à quelle catégorie ils estiment appartenir (sous couvert de leur président de club). A posteriori, si cette estimation ne correspond pas à la réalité au vu de la moyenne générale réalisée sur le tour (si 3 parties au minimum ont été jouées), le joueur est reclassé dans la catégorie qui correspond à sa valeur réelle.

### **Attention :**

- **si ce reclassement est fait dans une catégorie supérieure, les parties disputées par le joueur contre des adversaires de catégorie inférieure ne sont pas comptabilisées,**
- **toute erreur flagrante et délibérée, susceptible de fausser les résultats du circuit, peut entraîner la saisine de la Commission de Discipline de la Ligue.**

## **Article 12 : Format des billards**

Pour les catégories jouant sur billard 3.10 m :

Si le club organisateur ne dispose que d'un seul billard de match l'attribution du billard se fait par tirage au sort. Un coefficient multiplicateur, défini par la FFB (cf. Code Sportif Carambole en cours de validité –Titre 3 - chapitre.2-section 1 –article 3), est appliqué au nombre de points de match réalisé par le compétiteur qui joue sur un billard qui n'est pas celui de sa catégorie. **La finale doit être jouée sur 3.10m.**

## **Article 13 : Distances des parties**

Chaque rencontre se joue sur la distance de la catégorie, avec reprise égalisatrice, suivant le tableau des catégories établie par la Ligue. *Se reporter au tableau en annexe1.*

## **Article 15 : Limitations de reprises**

Le nombre de reprises est limité pour toutes les rencontres. *Se reporter au tableau en annexe1.*

## **Article 16 : Règles et conditions d'arbitrage imposées aux compétiteurs**

Les règles d'arbitrage sont celles du code d'arbitrage.

## **Article 17 : Horaires des rendez-vous et des rencontres**

Les horaires des rendez-vous sont mentionnés sur la convocation individuelle en fonction de la numérotation des joueurs.

Les horaires prévisionnels des rencontres sont mentionnés sur le tableau général du tour de circuit mais ne restent qu'indicatifs : les joueurs doivent toujours être à disposition du Directeur de jeu.

Le jeu du fait de l'alternance des tours de jeu, se joue en non-stop et si nécessaire, la plage horaire « repas » est neutralisée.

## **Article 18 : 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 général.

Un délai maximum de **dix minutes** est toléré pour les parties suivantes. Passé ce délai, le joueur est disqualifié.

## **Article 19 : Direction de jeu et supervision de l'arbitrage du tour de circuit**

Le directeur de jeu est désigné par le club organisateur.

Il règle tous les litiges et en rend compte au gestionnaire spécifique du circuit (qui transmettra au responsable de la Commission Sportive de la Ligue), en les mentionnant sur la "fiche de renseignements du tour" dans l'onglet du dossier informatique adressé au club organisateur.

Il est souhaitable que chaque tour soit supervisé par un arbitre officiel, non compétiteur à ce tournoi.

## **Article 20 : Transmission des résultats sportifs**

Le fichier de gestion correctement complétés doit être envoyé dès l'issue de la compétition et au plus tard dans les quarante-huit heures suivant la clôture du tour :

- au gestionnaire spécifique du circuit
- au responsable sportif de Ligue
- au secrétariat de Ligue

Attention : le type de billard (2,80 m ou 3,10 m) utilisé pour chaque match doit être spécifié dans la colonne correspondante, mais sans pondérer le nombre de points obtenus par un compétiteur qui ne joue pas sur son format de billard habituel. Ce calcul est effectué par le secrétariat lors du traitement des résultats.

Si la saisie des résultats est effectuée directement sur le site FFB, le gestionnaire doit obligatoirement, à l'issue de la compétition, transmettre un mail au gestionnaire pour le lui indiquer

Dans tous les cas, les résultats doivent être saisis sur le site FFB

<http://carambole.ffbillard.com/>

## **Article 21 : Attribution des points de circuit**

Les points attribués à l'issue du tournoi sont les suivants :

- |                    |                 |                     |                 |
|--------------------|-----------------|---------------------|-----------------|
| • 6 <sup>e</sup> : | <b>1 point</b>  | • 3 <sup>e</sup> :  | <b>4 points</b> |
| • 5 <sup>e</sup> : | <b>2 points</b> | • 2 <sup>e</sup> :  | <b>6 points</b> |
| • 4 <sup>e</sup> : | <b>3 points</b> | • 1 <sup>er</sup> : | <b>9 points</b> |



## **Article 22 : Classement des joueurs en fin de saison sportive**

Le classement des joueurs se fait dans l'ordre décroissant du total des points de circuit obtenus, **catégorie par catégorie sur les trois résultats** de chaque compétiteur.

En cas d'égalité des points de circuit, les joueurs sont d'abord départagés par leur moyenne générale, puis leur moyenne particulière, etc.

Note : les différentes moyennes du joueur sont calculées sur la totalité des tours qu'il a disputés et non sur les seuls tours retenus pour son classement final.

## **Article 23 : Qualifications pour les finales de Ligue**

A l'issue des différents tournois par circuit, le gestionnaire transmet les résultats définitifs.

Les participants aux finales de Ligue sont les cinq premiers joueurs du classement final, catégorie par catégorie. (Attention : Un joueur non disponible pour la finale de Ligue doit prévenir le responsable sportif dès l'issue du circuit).

Le responsable de la Commission Sportive transmettra

- pour les compétitions 2.80 m : aux 6 premiers de chaque catégorie une convocation pour la finale de Ligue.
- pour les compétitions 3.10 m : aux 4 premiers de chaque catégorie une convocation pour la finale de Ligue.

**Les finales de Ligue se jouent en poule unique sur distance entière, selon le code sportif en vigueur.**

Le positionnement dans la poule sera effectué en fonction du classement final du circuit (points puis moyenne).

## **Article 24 : Incidents survenant aux cours des tournois ou joueurs forfait**

Tous les dossiers informatiques des tournois dont les rapports du Directeur de Jeu mentionnent une quelconque observation doivent être transmis immédiatement au Responsable Sportif de la Ligue qui transmettra au Président de la Ligue, pour éventuelle saisine de la Commission de Discipline après avis du Comité Directeur.

## **Article 25 : Dotation Ligue**

Chaque club organisateur se verra attribuer, sur sa demande, d'une dotation Ligue de **15 euros**.

La demande est à effectuer entre le 15 juin et le 30 juin.

## **Article 26 : Litiges**

En cas de litige, tous les points non prévus dans le présent règlement seront traités par le Comité Directeur.

## ANNEXE 1

CIRCUIT	CATEGORIES	DISTANCES	REPRISES	Moyennes
3 bandes	N2	25	50	0.450 à 0.599
	N3	20	50	0.360 à 0.522
	R1	15	50	0.250 à 0.359
1 bande	N3	60	30	1.75 à 2.57
	R1	50	30	1.00 à 1.74
Cadre	N2	120	25	5.00 à 9.99
	N3	100	25	3.50 à 6.24
	R1 <i>Attention : mini Libre R1 ou classement existant</i>	60	25	0.00 à 3.49
Libre	N1	200	20	10.00 à 30.00
	N3	150	20	6.00 à 12.49
	R1	120	25	4.00 à 5.99
	R2	80	25	2.30 à 3.99