

DISTRICT MARNE DE BILLARD

Règlement des compétitions individuelles

2017-2018

V06

I - Généralités

II – Organisation des poules de 4 joueurs

III- Inscriptions et obligations des joueurs

IV - Forfaits

V- Convocations

A compter de cette saison, le club de Charleville, seul club des Ardennes, participe aux compétitions du district Marne, et ceci, a priori, tant que le nombre de licenciés des Ardennes ne sera pas représentatif des autres districts du Grand Est. La décision est du ressort de la ligue.

D'autre part, suite à la saison précédente et conformément aux décisions de l'assemblée générale, le district Marne a précisé les modalités de forfait et de critères de premier de poules. (chapitres IIC et IV)

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 :

- Qualification **en poule classique de 4 joueurs** Ils se déroulent le dimanche après-midi (heure de convocation : 13 h 45).
Chaque joueur se rencontre.
- Si le nombre de joueurs n'est **pas un multiple de 4, la poule incomplète sera exemptée du 1^{er} tour d'éliminatoire**. Un second tour est programmé au calendrier pour cette poule (de 1 à 3 joueurs) complétée des (3 à 1) joueurs repêchés nécessaires pour former une poule de 4.

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

A) Attributions des compétitions de la Marne

Les finales de la Marne 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
- 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).

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

Les clubs doivent être ouverts dès 13 h 30 afin de recevoir les participants.

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

C) Déroulement

Les règles du code sportif FFB s'appliquent.

Poules de 4 (cf FFB 6.2.09):

Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6
2/3	1/4	Perdants matchs 1 et 2	Gagnants matchs 1 et 2	Match restant du joueur 4	Match restant du joueur 1
		En cas d'égalité au match précédent, les critères pour déterminer le gagnant sont : meilleure série, rang d'arrivée (dans la poule de convocation)			

Les joueurs d'un même club se rencontrent au 1^{er} tour de jeu.

Chaque match est arbitré (et généralement marqué) par un arbitre fourni par le club.
Les marqueurs (bien que bienvenus) ne sont pas obligatoires en poules éliminatoires.

Une courte pause est accordée entre chaque match.

D) Enregistrement des résultats

Les feuilles de marque sont obligatoires pour les compétitions du district Marne organisées sous l'égide de la ligue et 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 résultat 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 4 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 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 4 joueurs

A) Nombre de tours de qualification

Ce nombre dépend du nombre d'engagés dans la catégorie de base, et du fait qu'il s'agisse ou non d'un multiple de 4.

2 dates sont donc programmées par défaut dans le calendrier initial de septembre pour chaque catégorie.

Les joueurs sont répartis au serpent ; La/les poule(s) incomplète(s) est/sont programmée(s) sur la 2^{ème} date.

La/les poule(s) est/sont complétée(s) par des joueurs repêchés non qualifiables à l'issue du 1^{er} tour, dont PAS parmi les 4 premiers du reclassement.

Si le nombre d'engagés est

- **Compris entre 2 et 5 joueurs** : il n'y aura pas de tournois de qualification, mais une finale de district directement.
- **Strict multiple de 4** : un seul tour.
- **(Multiple de 4) +1** : la poule de 4 du 2^{ème} dimanche sera complétée par 3 joueurs repêchés.
- **(Multiple de 4) +2** : la poule de 4 du 2^{ème} dimanche sera complétée par 2 joueurs repêchés.
- **(Multiple de 4) +3** : la poule de 4 du 2^{ème} dimanche sera complétée par 1 joueur repêché.

B) Constitution des poules du 1er tour

Les joueurs sont répartis suivant le **principe du serpent**.

Les joueurs exemptés du 1^{er} tour doivent néanmoins **être joignables** en cas de forfait d'un joueur du 1^{er} tour. Cf§ IV B

Si une poule devient incomplète, sans remplacement possible parmi les joueurs du 2^{ème} tour ou manque de moyens pour en chercher un (temps, coordonnées), la poule nouvellement incomplète est également reportée sur la 2^{ème} date.

Si tous les joueurs d'une poule complète peuvent jouer sur la 2^{ème} date, cela sera pris en considération.

Aucune demande d'inscription ou report de date ne sera pris en considération après publication des poules.

C) Classement de qualification

4 joueurs doivent être sélectionnés pour aller en finale.

La sélection dépend donc du nombre de poules de 4 qui seront jouées en phase éliminatoire.

La logique suivante sera suivie :

- les résultats de la poule du 2^{ème} dimanche seront considérés isolément du 1^{er} tour (pas de moyenne globale pour les joueurs qui joueront les 2 tours).

- si il y a 4 poules jouées sur la totalité des 2 dates éliminatoires programmées : les gagnants de chaque poule sont retenus.
- si il y a moins de 4 poules jouées, on retiendra les premiers de poule et le/les meilleurs 2^{ème}.
- si il y a plus de x poules jouées (x étant supérieure à 4), on retiendra :
 - En cas de poules comprenant toutes le même nombre de joueurs, d'abord le nombre de points rouges, puis les quatre meilleures moyennes.
 - En cas de poules assymétriques (4, 3 ou 2 joueurs), on retiendra les 4 meilleures moyennes parmi les x premiers, quelle que soit le nombre de points rouges.

D) Règles de repêchage pour le 2ème tour éliminatoire

Ce 2^{ème} tour ne se joue qu'au cas où le nombre de compétiteurs l'impose. (cf §II A et IV B3). Les repêchés le seront parmi les joueurs qui, à l'issue du 1^{er} tour, n'ont aucune chance d'être classés sans rejouer.

Le choix dépend donc également du nombre de poules.

Les joueurs seront reclassés à l'issue du 1^{er} tour en fonction des résultats de celui-ci : points rouges/moyenne.

Seront repêchés les 1ers candidats qui ne satisferont pas les critères suivants :

- il ne s'agira jamais de premier de poules
- il ne s'agira pas du/des meilleurs 2^{ème} connus à l'issue du 1^{er} tour si il y a moins de 4 poules

E) Finales du district Marne

Les finales de la Marne se jouent préférentiellement 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

III – Inscription et obligations des joueurs

A) Rappels

Les compétiteurs doivent fournir un certificat médical en début de saison.

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 accepte le présent règlement.

B) Engagement des joueurs

Chaque joueur du district doit **s'inscrire individuellement** auprès du responsable des compétitions de son mode de jeu, avant le vendredi du dernier WE de septembre, (cachet de La Poste faisant foi), en mentionnant, tous les championnats qu'ils souhaitent disputer

Ces engagements individuels se font à l'aide du formulaire **adéquat**.

Le talon du bas est à découper et à remettre dûment rempli au secrétaire sportif de votre club. La partie haute est à envoyer, dûment remplie, au responsable du district des disciplines concernées.

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.

Conseil : regroupez vos envois avec ceux d'autres compétiteurs par économie.

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 ne sera pas pris en compte.

E) Renouvellement d'engagement

Par défaut les joueurs inscrits dans un championnat sont réputés en disputer chaque étape ; il leur appartient de faire connaître leur désistement (pour le repêchage du 2^{ème} tour, ou pour la finale) dans les temps définis au présent règlement (cf. § IV)

IV – Forfaits (finales du district Marne et tours de qualification)

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 dans les autres modes de jeu de compétition sans sanction.

Par contre ils ne pourront pas être repêchés pour la seconde phase éliminatoire du mode considéré (sauf cas très particulier ci-dessous). Chacun doit donc signaler son absence dès la parution des dates de compétition (calendrier publié en septembre)

Les cas particuliers sont :

- Empêchement cause maladie (encore faut-il prévenir quand on peut rejouer !).
- Empêchement cause autre convocation FFB
- besoin spécifique du CDBM dans la confection de poules

A) 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

B) Poules suite à forfait

1) Les poules peuvent être complétées par un joueur exempté.

- Si le forfait est signalé au responsable sportif avant J-7, les poules de qualification sont refaites suivant le principe du serpent in en réintégrant les joueurs exemptés contactés au téléphone et disponibles.

- Si aucun joueur complémentaire n'est disponible ou si le forfait est signalé dans les 7 jours, la poule incomplète est reportée sur la 2^{ème} date, et sera complétée par un joueur repêché supplémentaire. Il ne peut **en aucun cas s'agir du joueur forfait**.

- Si le forfait est découvert le jour de la compétition, et **seulement dans ce cas**, la poule peut être complétée par un joueur de catégorie immédiatement inférieure, de façon à ne pas pénaliser les joueurs qui se sont déplacés.

2) Le forfait impacte une finale du district 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 opposé, sans accord préalable du comité Marne, le remplaçant ne pourra représenter le district en ligue, quelque soit le résultat obtenu à l'issue de la finale.

3) Les poules qui restent à 3 joueurs.

Chaque joueur doit avoir 3 matchs d'homologation de la moyenne.

- au 1er tour de qualification : cas impossible, car complément avec un joueur local d'une catégorie immédiatement inférieur, ou renvoi à la 2^{ème} date.
- Au 2^{ème} tour de qualification: complément avec un joueur local d'une catégorie immédiatement inférieur, ou les joueurs choisissent une date à leur convenance pour faire le retour, et la signale sur la feuille de synthèse.
- Lors d'une finale sans tours éliminatoires : 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 éliminatoires, les 2 rencontres ne sont pas nécessaires car les joueurs ont déjà enregistré des matchs pour leur moyenne générale.

V – 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 de 4 joueurs, la date et le lieu de ces rencontres. Elles se jouent dans la Marne ou à [Charleville](#) lors de ces tours de qualification.

D'autre part, le comité, en collaboration avec les présidents de club, établira et mettra à la disposition des responsables sportifs : Il est rappelé que les joueurs déclarant un forfait après publication des poules, sont **disqualifiés sauf cas particulier** cités ci-dessous. Chacun doit donc signaler son absence dès la parution des dates de compétition.

Les cas particuliers :

- Empêchement cause maladie (encore faut-il prévenir quand on peut rejouer !).
- Empêchement cause autre convocation FFB
- besoin spécifique du CDBM dans la confection de poules
- la liste et les coordonnées téléphoniques des joueurs FFB, afin de faciliter les appels et remplacements éventuels.

À l'issue d'une finale du district Marne, la feuille de synthèse des résultats est à compléter du **bordereau d'engagement** en [finale Grand Est](#), afin de confirmer l'engagement des joueurs pour la suite de la compétition hors du district.

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.