

CIRCUITS DE LIGUE

- 3 bandes
- Cadre
- Bande
- Libre
- 5 Quilles

RÈGLEMENT

APPLICABLE DÈS LES PREMIERS TOURS DE LA SAISON SPORTIVE.

L'HOMOLOGATION DE TOUT TOURNOI EST SUBORDONNÉE AU STRICT RESPECT DE CE RÉGLEMENT.



Ligue des Pays de la Loire

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	4
Article 7 : Inscription des compétiteurs	4
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 : Principe des tours de circuit.....	6
Article 13 : Format des billards.....	6
Article 14 : Distances des parties et prolongations si nécessaire	6
Article 15 : Limitations de reprises	7
Article 16 : Règles et conditions d'arbitrage imposées aux compétiteurs	7
Article 17 : Horaires des rendez-vous et des rencontres	7
Article 18 : Joueurs en retard	7
Article 19 : Direction de jeu et supervision de l'arbitrage du tour de circuit.....	7
Article 20 : Transmission des résultats sportifs	8
Article 21 : Attribution des points de circuit.....	8
Article 22 : Classement des joueurs en fin de saison sportive	8
Article 23 : Qualifications pour les finales de Ligue	9
Article 24 : Incidents survenant aux cours des tournois ou joueurs forfait.....	9
Article 25 : Dotation Ligue	9
Article 26 : Litiges.....	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 le 3 bandes:
 - 1 circuit N2
 - 1 circuit N3
 - 1 circuit R1
 - 1 circuit R2
- Pour la bande
 - 1 circuit N1
 - 1 circuit N2
 - 1 circuit R1
 - 1 circuit R2
- Pour le cadre
 - 1 circuit N2
 - 1 circuit N3
 - 1 circuit R1
- Pour la libre
 - 1 circuit N1
 - 1 circuit N2
- Pour le 5 quilles
 - 1 circuit unique

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 Districts ou les clubs.
Charge aux districts d'établir leur calendrier après celui de la Ligue.

Chaque circuit est composé de : 4 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 soit le samedi soit le dimanche, selon calendrier pré-établi.

Article 5 : Tournois et répartition des participants

Circuits N2,N3, R1 et R2

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

Le système de jeu mis en place par le gestionnaire est en priorité le double KO à 8 joueurs ou 7 +X (le joueur 'X' est ajouté en première position).

Le nombre de joueurs d'un tournoi est de 8 maximums.

De manière exceptionnelle et pour faire jouer **tous les inscrits**, le gestionnaire a la possibilité d'organiser en complément du double KO des poules inférieures à 7 joueurs. Elles se dérouleront suivant le système classique du code sportif en vigueur et donc avec possibilité de match nul

Note :

- si 9-10 ou 11 joueurs inscrits ; le gestionnaire favorisera l'équilibre des poules.
- si à la date limite d'inscription, seulement 4 joueurs inscrits, il n'y aura pas de tour d'organisé.

Le jeu se déroule au minimum sur deux billards.

Circuits Libre N1 et N2 – Cadre N2

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

Le système de jeu mis en place par le gestionnaire est en priorité le double KO à 8 joueurs ou 7 +X (le joueur 'X' est ajouté en première position).

Le nombre de joueurs d'un tournoi est de 8 au maximum.

Le nombre de joueurs dans cette catégorie étant restreint, le gestionnaire a la possibilité d'organiser des poules inférieures à 7 joueurs qui se dérouleront suivant le système classique du code sportif en vigueur.

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.

Article 7 : Inscription des compétiteurs

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

- Sur le site Internet de la Ligue : <http://www.billardpdl.com/>
- A l'aide du bordereau spécifique à chaque tournoi, par fax, courrier postal ou électronique (email avec bordereau rempli en pièce jointe).

La période d'engagement débute **5 semaines** avant la date du tour et se termine **3 semaines** avant cette même date. **Aucune inscription en dehors des périodes d'engagement n'est retenue.**

La date et l'heure prises en compte sont celles du cachet de la poste ou de réception du mail ou fax. Les inscriptions par téléphone ne sont pas admises.

Le bordereau spécifique à chaque tournoi est à envoyer au gestionnaire de la compétition : son nom, adresses postale et électronique sont indiqués sur le bordereau individuel.

Attention : le bordereau fourni par la Ligue est le seul et unique formulaire.

Le joueur précise 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.

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.

Si de ce fait la poule est inférieure à 6 joueurs, le directeur de jeu devra modifier, à l'aide du logiciel, les tours de jeu.

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

Avec l'accord du Responsable de la Commission Sportive de la Ligue, un tour de circuit se déroule selon le tableau des mécanismes des tours de jeux édité spécifiquement.

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 ayant déjà joué au moins un tour 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 comme au premier tour.

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 les trois premières parties disputées, 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 : Principe des tours de circuit

Les tours se jouent suivant le principe du double KO intégral, puis par élimination directe à partir des demi-finales.

Article 13 : 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. annexe 2. du Code Sportif Carambole en cours de validité), 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 14 : Distances des parties et prolongations si nécessaire

Chaque rencontre se joue sur la distance de la catégorie du joueur le mieux classé, avec reprise égalisatrice, suivant le tableau des catégories établie par la Ligue. *Se reporter au tableau en annexe 1.* En cas d'égalité, il est procédé aux prolongations de la manière suivante :

1ère prolongation :

- tirage à la bande pour déterminer celui qui commence la prolongation (joueur A) ;
- nombre de points à réaliser : 10 % de la distance, arrondis au point supérieur ;
- pas de limitation de reprises ;
- le joueur B a la reprise sur le point de départ ;
- en cas d'égalité dans cette première prolongation, il est procédé à une deuxième prolongation.

2ème prolongation :

- tirage à la bande pour déterminer celui qui commence la 2ème prolongation (joueur A) ;
- pas de nombre de points imposé ;
- une seule reprise ;
- le joueur B a la reprise sur le point de départ ;
- en cas d'égalité dans la deuxième prolongation, il est procédé à une troisième prolongation sur le même principe que la deuxième, et ainsi de suite jusqu'à détermination du vainqueur.

Les points réalisés pendant les prolongations ne sont pas pris en compte dans le résultat final du match.

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.

Tout joueur éliminé doit assurer l'arbitrage (arbitre de table ou tenue de la feuille de match) de deux parties qui suivent son élimination.

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 (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

Les résultats correctement complétés doivent être envoyés 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.

Article 21 : Attribution des points de circuit

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

- | | | | |
|--------------------|-----------------|---------------------|------------------|
| • 8 ^è : | 1 point | • 3 ^è : | 4 points |
| • 7 ^è : | 1 point | • 2 ^è : | 6 points |
| • 6 ^è : | 1 point | • 1 ^{er} : | 10 points |
| • 5 ^è : | 1 point | | |
| • 4 ^è : | 3 points | | |

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 et au mieux sur les trois meilleurs 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.

Le responsable de la Commission Sportive transmettra aux 5 premiers de chaque catégorie une convocation pour la finale de Ligue.

Les finales de Ligue se jouent en poule unique sur distance entière et sans limitation de reprises.
Le positionnement dans la poule sera en fonction du classement final du circuit.

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, peut procéder à la saisine de la Commission de Discipline.

Article 25 : Dotation Ligue

Chaque organisation se verra attribuer d'une dotation Ligue de **15 euros**.

Article 26 : Litiges

En cas de litige, tous les points non prévus dans le présent règlement seront traités par la Commission Sportive de la Ligue après consultation du Comité Directeur.

ANNEXE 1

CIRCUIT	CATEGORIES	DISTANCES	REPRISES	Moyennes
3 bandes	N2	30	60	0.450 à 0.599
	N3	25	60	0.360 à 0.522
	R1	20	60	0.250 à 0.359
	R2	15	60	0.000 à 0.249
1 bande	N1	80	30	2.30 à 4.99
	N2	60	30	1.75 à 2.57
	R1	50	30	1.00 à 1.74
	R2	30	30	0.00 à 0.99
Cadre	N2	120	25	5.00 à 9.99
	N3	100	25	3.50 à 6.24
	R1 <i>Attention : mini Libre R1</i>	80	25	0.00 à 3.49
Libre	N1	200	20	10.00 à 29.99
	N2	150	20	6.00 à 12.49
5Quilles	Masters	3*60		