



**COMITE DEPARTEMENTAL DE BILLARD
DE
MEURTHE ET MOSELLE
CDB 54**

CODE SPORTIF

Table des matières

Préambule.....	5
1. Dispositions communes.....	5
Art 1.1 Participants.....	5
Art 1.2 Calendrier des championnats.....	5
Art. 1.3 Tenue des joueurs.....	5
Art 1.4 Désignation des billards.....	5
Art 1.5 Arbitrage et direction de jeu.....	6
Art 1.6 Discipline.....	6
Art 1.7 Transmission des résultats.....	6
Art 1.8 Réclamation.....	6
Art 1.9 Forfait.....	7
Art 1.10 Abandon.....	7
2. Championnat individuels.....	7
Art 2.1 Généralités.....	7
<i>Art 2.1.1 Modes de jeu et catégories.....</i>	<i>7</i>
<i>Art 2.1.2 Engagements.....</i>	<i>8</i>
<i>Art 2.1.3 Convocations.....</i>	<i>8</i>
<i>Art 2.1.4 Distances et limitation de reprises.....</i>	<i>9</i>
<i>Art 2.1.5 Arbitrage.....</i>	<i>9</i>
Art 2.2 Tours de qualifications.....	9
<i>Art 2.2.1 Organisation.....</i>	<i>9</i>
<i>Art 2.2.2 Déroulement.....</i>	<i>10</i>
Art 2.2.2.1 Nombre de tours de qualification.....	10
Art 2.2.2.2 Constitution des poules.....	10
Art 2.2.2.3 Points attribués.....	10
Art 2.2.2.4 Conséquence d'un forfait sur la composition des poules.....	11
Art 2.2.2.5 Déroulement d'un tour de ranking.....	11
<i>Art 2.2.3 Classements.....</i>	<i>11</i>
Art 2.3 Finales de Meurthe et Moselle.....	12
<i>Art 2.3.1 Organisation.....</i>	<i>12</i>
<i>Art 2.3.2 Attribution.....</i>	<i>12</i>
<i>Art 2.3.3 Déroulement.....</i>	<i>13</i>
3. Championnat par équipes.....	13
Art 3.1 Généralités.....	13
<i>Art 3.1.1 Modes de jeu et catégories.....</i>	<i>13</i>
<i>Art 3.1.2 Engagements.....</i>	<i>13</i>
<i>Art 3.1.3 Convocations.....</i>	<i>13</i>
<i>Art 3.1.4 Composition des équipes.....</i>	<i>13</i>
<i>Art 3.1.5 Déroulement de la compétition.....</i>	<i>14</i>
<i>Art 3.1.6 Classements et classifications.....</i>	<i>15</i>
Art 3.2 Championnat 3 bandes Double Scotch GEST.....	16
<i>Art 3.2.1 Généralités.....</i>	<i>16</i>

Art 3.2.2 Points de rencontre et de match	16
Art 3.3 Championnat Multi-GEST	17
Art 3.2.1 Généralités	17
Art 3.2.2 Points de rencontre et de match	17
Art 3.4 Championnat vétérans par handicap	17
Art 3.4.1 Disposition commune aux deux championnats vétérans	17
Art 3.4.2 Championnat Vétérans Libre	18
Art 3.4.2 Championnat Vétérans 3 Bandes	18
Art 3.5 Championnat libre départemental	19
4. Championnat jeunes	19
Art 4.1 Généralités	19
Art 4.1.1 Catégories d'âge	19
Art 4.1.2 Modes de jeu	19
Art 4.2 Le 4 Billes	20
Art 4.2.1 Généralités	20
Art 4.2.2 Le 4 billes « Bille en main »	20
Art 4.2.2 Le 4 billes « Classique »	21
Art 4.2.2 Distance de jeu	22
Art 4.3 Le 3 Billes Libre	22
Art 4.3.1 Joueurs participants	22
Art 4.3.1 Distance de jeu et classement	22
Art 4.4 Le 3 Billes Autres modes de jeu	22
Chapitre spécifique : Jeux de Quilles	23
1. Règles Générales des Jeux de Quilles	23
Art 1.1. Principes	23
Art 1.2. Classement et catégorie	23
2. Le championnat individuel 5 Quilles	23
Art 2.1. Valeur des points	23
Art 2.2. Distance des matchs et format des billards	24
Art 2.3 Classement	24
3. Le championnat individuelle 9 quilles	25
Art 3.1 Règles particulières	25
Art 3.2 Position de départ	25
Art 3.3 Valeur des points	25
Art 3.4 Points de pénalité	25
Art 3.5 Distance des matchs et format du billard	26
Art 3.6 Classement	26
4. Le championnat par équipes	26
Art 4.1 Composition d'une équipe	26
Art 4.2 Déroulement d'une rencontre	26
Art 4.3 Le double et ses particularités	27



Art. 4.4 Le relais et ses particularités.....	27
Art 4.5 Classement des équipes.....	28
Art 4.6 rendu des résultats.....	28

Préambule

Le présent Code Sportif décrit les championnats organisés sous la responsabilité du Comité Départemental de Billard de Meurthe et Moselle en s'appuyant sur le Code Sportif de la Fédération Française de Billard (FFB) et sur celui de la Ligue Grand Est de Billard (LGEB).

La commission sportive du CDB 54 est seule habilitée à statuer sur les cas et questions non prévus au présent code.

1. Dispositions communes

Art 1.1 Participants

Pour participer aux championnats organisés par le CDB 54, chaque joueur devra être à jour de sa licence souscrite dans un club adhérent au CDB 54, ce dernier également en règle sur le plan administratif et financier.

La souscription de la licence doit être réalisée avant la clôture des inscriptions aux divers championnats.

Une prise de licence en cours de saison ne permet pas la participation aux rencontres ou matchs du championnats en cours.

Art 1.2 Calendrier des championnats

Le calendrier des championnats est établi en début de saison par le CDB 54, diffusé aux clubs et mis en ligne sur le site du CDB 54. Toute modification ultérieure éventuelle donne lieu aux mêmes principes de diffusion et de mise à disposition par le CDB 54. A chaque club revient d'assurer, s'il le souhaite, la diffusion du calendrier et de ses modifications auprès de ses membres par tous moyens à sa disposition.

L'attention des clubs et joueurs est attirée sur le fait que l'édition initiale du calendrier de septembre est fortement susceptible d'évoluer suite à ajustements, notamment après la clôture des inscriptions d'octobre liés aux effectifs d'inscrits (absence de finale, catégorie en 2 tours ou en 4 tours de ranking,...), aux évolutions d'autres calendriers (ligue, équipes,...).

Art. 1.3 Tenue des joueurs

La tenue sportive requise au cours des compétitions est celle prévue par la FFB

En compétition par équipe, les joueurs d'une équipe doivent porter une tenue identique.

Le Directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme à ces directives, complétées par celles reprises au Titre VI du règlement sportif FFB.

Art 1.4 Désignation des billards

Le Directeur de jeu désigne les billards affectés à la compétition concernée.

Art 1.5 Arbitrage et direction de jeu

Chaque club informe chaque joueur engagé dans un championnat qu'il doit être capable d'arbitrer un match de ce championnat c'est-à-dire d'en connaître les règles selon la discipline et la catégorie où il est engagé. Tout refus d'arbitrer une rencontre est porté à la connaissance du CDB 54 qui statuera ensuite sur les suites éventuelles à donner.

Direction de jeu :

Les épreuves se déroulant dans une même salle sont contrôlées par un directeur de jeu désigné par l'organisateur.

Le directeur de jeu a pour attributions :

1. D'appliquer et de faire appliquer le présent code ;
2. De faire respecter l'interdiction de fumer et de boire des boissons alcoolisées dans la salle ;
3. De vérifier le bon état et la propreté du matériel ;
4. De vérifier la régularité de la licence des joueurs ;
5. De vérifier la tenue des joueurs ;
6. D'organiser les tours de jeu (joueurs, arbitres, marqueurs) ;
7. De veiller à l'affichage des horaires et des résultats provisoires ;
8. De veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs ;
9. De veiller à la signature des joueurs sur la feuille récapitulative des résultats et/ou sur les feuilles de marque (les feuilles doivent être gardées par le club organisateur durant toute la saison sportive en cours) ;
10. De saisir (ou faire saisir) les matchs sur les sites dédiés et d'établir le classement final ;
11. Le cas échéant, d'adresser au responsable sportif de l'épreuve un rapport circonstancié sur tout incident qui pourrait entraîner une sanction disciplinaire à l'encontre d'un joueur ou d'une équipe.

Art 1.6 Discipline

Le respect des règles du code sportif et du code de l'arbitrage s'imposent aux joueurs et au club d'accueil d'une compétition. Le non-respect de ces règles peut entraîner à l'encontre de leur auteur la mise en œuvre de mesures disciplinaires.

Le CDB 54 se réserve l'étude des irrégularités qui sont portées à sa connaissance et des suites éventuelles données.

Art 1.7 Transmission des résultats

A l'issue de chaque compétition, le club organisateur (directeur de jeu ou autre représentant) doit adresser au responsable sportif considéré la feuille de match dûment complétée des résultats et assurer la saisie des rencontres sur le site FFB dédié dans un délai de 48 heures maximum. Les feuilles de marque des rencontres doivent être conservées par le club jusqu'à la fin de la saison.

L'absence d'envoi de résultats dans ce délai fera l'objet d'un rappel écrit du CDB 54 auprès du club concerné, une récidive pourra donner lieu à mesures disciplinaires.

Art 1.8 Réclamation

Toute réclamation doit être consignée sur la feuille de match le jour de la compétition et envoyée au responsable sportif concerné par mail

circonstancié. De même, les réclamations des joueurs concernant l'organisation d'une compétition du fait de la défaillance du club organisateur sont à adresser par écrit au Comité Départemental.

Dans ces 2 cas, le CDB 54 se réserve l'étude des irrégularités et des suites éventuelles données.

Art 1.9 Forfait

Rappel Code sportif FFB Article 6.1.04 - Forfait et abandon

Le code sportif matérialise le forfait lorsque « *Le joueur ou l'équipe dont l'absence est constatée au plus tard 30 minutes après l'heure de convocation est déclaré forfait* ».

De plus la notion de délai de prévenance est précisée ainsi que la recevabilité du motif « *médical ou de force majeure* ».

Le calendrier établi en début de saison permet aux joueurs d'organiser leurs inscriptions dans les différents modes de jeu et prévoir leur engagement avec fiabilité. En cas d'impossibilité de participer à une compétition (indisponibilité ci-après), le joueur (ou l'équipe) concerné(e) doit en avvertir par mail immédiatement le responsable sportif concerné (avec copie à son club).

Le motif médical se justifie par la présentation d'un certificat médical, la force majeure par présentation de tout autre justificatif (justificatif professionnel, ordre de mission, certificat administratif, ...). Hors le caractère inopiné et imprévisible jugé par le CD B54, l'avis de forfait doit parvenir au responsable sportif **avant la diffusion de la convocation** (voir délai à l'art 2.1.3). A défaut, l'engagement la saison suivante dans le mode de jeu concerné pourra être remis en cause.

Art 1.10 Abandon

Est considéré comme abandon l'absence d'un joueur (ou d'une équipe) ayant commencé une compétition et non présent(e) au moins 10 minutes après l'heure de convocation pour la (ou les) rencontre(s) suivante(s). Dans ce cas, les matchs ou rencontres déjà joués ne sont pas pris en compte pour le classement de la compétition pour ce joueur (cette équipe) considéré en abandon, les adversaires conservent les résultats des matchs disputés pour leur classification annuelle.

2. Championnat individuels

Art 2.1 Généralités

Art 2.1.1 Modes de jeu et catégories

Le présent code concerne les modes de jeu suivants :

- Partie Libre : N3, R1, R2, R3, R4, Dames et Juniors (U21, U17)
- Cadre 42/2 : N3 et R1
- Bande : N3, R1, R2
- 3 bandes : N3, R1, R2, Dames
- 5 quilles : N1, R1
- 9 quilles : N1

Les matchs se jouent normalement sur des billards de demi-match (2.80 m). En fonction du nombre d'inscrits par mode de jeu et catégorie, les

compétitions qualificatives pour les finales de Meurthe et Moselle se jouent en tours de ranking.

Les tours de ranking s'organisent par mode de jeu et catégorie, sans mélange. Toutefois, le cas de joueur isolé dans une catégorie peut conduire exceptionnellement le CDB 54 à surclasser ce joueur avec son accord :

- à la libre : catégories R3 et R4, à la bande et aux 3 bandes pour les catégories R1 et R2-

Dans ce cas le nombre de points utilisé lors des rencontres et celui de la catégorie concernée.

En cas d'engagement d'une seule personne dans une catégorie d'un mode de jeu, le joueur concerné est d'office qualifié pour la finale de Ligue sans toutefois être désigné champion de Meurthe et Moselle.

Art 2.1.2 Engagements

Les engagements des joueurs en championnat Individuels sont saisis par un responsable du club de rattachement, cette saisie se fait sur le site du CDB 54 : Compétitions/le sportif compétitions/inscriptions.

La date limite d'inscription est communiquée par le CDB 54 à chaque saison de façon à permettre le début des compétitions dans les meilleures conditions et est rappelée à l'occasion de l'assemblée générale du CDB54. Cas du joueur isolé dans sa catégorie :

A l'initiative du Responsable sportif et avec l'accord du joueur, un surclassement est possible sur la catégorie départementale supérieure (cf art2.1.1) de façon à lui permettre de jouer. Les tours de ranking se déroulent dans les conditions habituelles de la catégorie (distance,...). Toutefois le joueur surclassé ne pourra être déclaré champion du département ni intégrer la finale départementale de cette catégorie.

Engagement individuel au Cadre 42/2 R1 :

Afin d'obtenir une meilleure cohérence au championnat de ce mode de jeu, l'inscription dans la catégorie C 42.2 R1 sera réservée aux **joueurs justifiant du classement à la Libre R2.**

Art 2.1.3 Convocations

Pour chaque tour de ranking de chaque catégorie et mode de jeu, le responsable sportif diffuse la convocation par courriel auprès

- des joueurs inscrits à la compétition,
- des clubs des joueurs concernés,
- des responsables sportifs identifiés de chaque club. Les convocations sont également enregistrées sur le site du CDB 54.

Chaque joueur doit veiller à ce que l'adresse mail sur laquelle il doit recevoir ses convocations est correctement renseignée lors de son inscription. En cas d'erreur ou de changement d'adresse, le responsable sportif doit en être informé sans délai.

Le Responsable sportif diffuse les convocations une semaine avant la date du tour de jeu (7 jours francs. En cas d'absence de convocation dans ce délai, chaque joueur vérifiera son existence dans sa boîte mail ou auprès de son responsable sportif ou de son club.

Les convocations reprennent a minima les informations suivantes :

- Mode de jeu et catégorie,

- Lieu, date et heure de convocation,
- Noms et prénoms des joueurs convoqués,
- Constitution des poules s'il y a lieu.

Art 2.1.4 Distances et limitation de reprises

Les distances de jeux sont indiquées sur les convocations. Le responsable sportif définit en début de championnat pour la phase de qualification si l'utilisation de la distance réduite a un intérêt dans telle ou telle catégorie de tel mode de jeu. Dans tous les cas, en phase finale de Meurthe et Moselle, les distances normales sont systématiquement utilisées.

Mode de jeux et catégories		Distances théoriques	
		Distances réduites Points / Reprises	Distances normales Points / Reprises
LIBRE	N3	150 / 20	200 / 25
	R1	120 / 25	150 / 30
	R2	80 / 30	100 / 40
	R3	60 / 30	70 / 40
	R4	40 / 30	50 / 40
	DAMES R3	60 / 30	70 / 40
	DAMES R4	40 / 30	50 / 40
CADRE	N3	100 / 25	120 / 30
	R1	60 / 25	80 / 25
1 Bande	N3	60 / 30	80 / 30
	R1	50 / 30	60 / 40
	R2	30 / 30	40 / 40
3 bandes	N3	20 / 50	25 / 60
	R1	15 / 50	20 / 60
	R2		15 / 60
	DAMES ≤R1	15 / 50	15 / 60
QUILLES	Voir le règlement sportif Quilles		
JEUNES	Selon le nombre de compétiteurs (< 1 de moy réel ou estimé)		

Art 2.1.5 Arbitrage

La direction du jeu et l'arbitrage sont à la charge du club organisateur qui accueille une compétition.

La présence d'arbitres et marqueurs est vivement conseillée car elle garantit de bonnes conditions de matchs mais ces missions peuvent n'être réalisées que partiellement lors des tours de ranking en mettant en œuvre l'auto-arbitrage ou l'inter-arbitrage⁽¹⁾. Par contre la présence d'un directeur de jeu est obligatoire.

Chaque club peut solliciter l'appui du CDB 54 pour l'arbitrage, ce dernier s'efforcera d'apporter l'aide utile à hauteur au plus de 50% des besoins.

⁽¹⁾ Cela impose que lors de l'inscription en début de saison pour un mode de jeu, chaque joueur s'engage tacitement à assurer l'arbitrage à la demande du directeur de jeu.

Art 2.2 Tours de qualifications

Art 2.2.1 Organisation

Chaque club recevant doit fournir un Directeur de jeu qui doit veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs et assurer la transmission des résultats au responsable sportif. La saisie des différents matchs sur le site de la FFB est assurée par le club d'accueil, à défaut, le Responsable Sportif est sollicité pour pallier à cette exceptionnelle situation.

En cas d'impossibilité à accueillir une compétition prévue dans un club, le responsable de ce club doit en alerter le Responsable Sportif avant le début de saison ou dès connaissance d'un événement exceptionnel.

Art 2.2.2 Déroulement

Art 2.2.2.1 Nombre de tours de qualification

Le nombre de tours de qualification est généralement de 3 * lorsque l'effectif d'inscrits est suffisant. Dans certains cas, ce nombre peut être modifié à l'initiative du Responsable Sportif (nombre de joueurs inscrits, absence de finale,...). Cela se traduit au calendrier des compétitions.

Afin d'éviter la rencontre répétée des mêmes joueurs d'un mode de jeu à faible effectif (poule unique), il sera proposé que pour les catégories rassemblant :

- 2 joueurs, ceux-ci se rencontrent d'office en match A/R sur 2 tours de ranking,
- 3 joueurs, ils puissent se rencontrer sur 2 dates de calendrier avec au minimum 4 matchs classants sur la saison,
- 4 joueurs, les rencontres soient maintenues à 3 tours (sauf demande expresse des joueurs concernés et accord des clubs d'accueil :rencontres sur la journée complète).

Le calendrier sportif initial reprendra 3 tours de ranking et , à l'issue des inscriptions des joueurs en compétition, le responsable sportif apportera le cas échéant les modifications utiles après concertation.

* voir toutefois l'article 2.3.1 ci après pour les modes de jeu à gros effectif.

Art 2.2.2.2 Constitution des poules.

Le nombre de joueurs inscrits dans un mode de jeu d'une catégorie conditionne la constitution des poules. Avec 2, 3 ou 4 joueurs inscrits, les poules constituées sont respectivement poule de 2 (matchs en aller/retour à chaque tour), poule de 3 et poule de 4 joueurs.

Au-delà de 4 inscrits, 2 priorités sont à respecter,

- Privilégier les poules de 3 joueurs,
- Placer les poules dans un même club si possible.

Ces 2 priorités permettent de faciliter l'arbitrage autonome de chaque poule (3^{ème} joueur) et de rationaliser l'ouverture des clubs les jours de championnat.

Au 1^{er} tour de ranking, les poules sont constituées selon la méthode du serpent sur la base de la moyenne des joueurs de la classification FFB au 1^{er} septembre de la saison. Pour les tours suivants, le Responsable Sportif recherchera autant que possible à ce que les joueurs inscrits puissent se rencontrer au moins une fois sur l'ensemble des tours de ranking.

Lorsque 2 joueurs d'un même club se retrouvent dans une même poule, ils se rencontrent obligatoirement au 1^{er} tour de jeu.

Art 2.2.2.3 Points attribués

Points de match

Les points de matchs ne sont plus comptabilisés dans les points de ranking :

- ⇒ pour un match gagné = 2 points
- ⇒ pour un match nul = 1 point
- ⇒ pour un match perdu = 0 point.

Points de ranking

Poule de 3 ou 4 joueurs

- ⇒ 16 points pour le premier
- ⇒ 11 points pour le deuxième
- ⇒ 8 points pour le troisième
- ⇒ 5 points pour le quatrième

Poule de 2 joueurs

- ⇒ 16 points pour le premier
- ⇒ 11 points pour le deuxième s'il obtient au moins 1 point de match ou 8 points s'il n'a aucun point de match.

En cas de poules inégales en nombre de participants pour un tour de ranking dans un mode de jeu (exemple : 1 poule de 4 et 1 poule de 3), le nombre de points de ranking minimum sera basé sur les points de l'avant-dernier de la poule ayant le plus de participants, soit

Poule de 3 avec 16 points au 1^{er}, 11 points au 2nd, 8 points au 3^{ème} ;

Poule de 4 avec 16 points au 1^{er}, 11 points au 2nd, 8 points au 3^{ème}, **8 points au 4^{ème}.**

Lors du classement dans la catégorie du mode de jeu, la moyenne générale (voir la meilleure série) départagera les cas d'égalité au ranking .

Compensation : lorsqu'un joueur est appelé à disputer plusieurs compétitions à la même date et que la situation est **indépendante de sa volonté**, le joueur se verra attribué 4 points de ranking pour la compétition qu'il n'a pu jouer.

Art 2.2.2.4 Conséquence d'un forfait sur la composition des poules

Lorsqu'un forfait survient postérieurement à l'envoi des convocations, le responsable sportif modifie la composition des poules en conséquence. Le club d'accueil peut être modifier le cas échéant, avec l'accord du Responsable Sportif.

Lorsqu'un forfait survient le jour de la compétition, le Directeur de jeu ou responsable du club aménage les rencontres de la poule selon la méthode du serpent en s'appuyant sur la moyenne de chaque joueur portée sur la convocation.

Art 2.2.2.5 Déroulement d'un tour de ranking

Les rencontres Individuels se déroulent le dimanche à partir de 14h00 (convocation à 13h45).

Toutefois, sous réserve d'un accord commun entre l'ensemble des joueurs concernés

(joueurs convoqués en un même club, une même date et même mode de jeu et catégorie) et avec accord et validation du responsable sportif, la compétition pourra se dérouler à un autre moment (autre date/heure) sans toutefois pouvoir être postérieur à la date butoir de la rencontre fixée au calendrier général.

Art 2.2.3 Classements

Après chaque tour de qualification, un classement provisoire est établi pour chaque catégorie. Il est mis en ligne sur le site du CDB 54.

A l'issue des qualifications, un classement est établi en fonction **des points de ranking, puis de la moyenne générale, puis si nécessaire de la meilleure série.** Les joueurs classés en tête sont qualifiés pour la finale de Meurthe et Moselle (voir ci-après art 2.3).

Art 2.3 Finales de Meurthe et Moselle

Art 2.3.1 Organisation

Pour un mode de jeu d'une catégorie, la finale départementale est organisée si le nombre de compétiteurs est au moins de 6. Le document « Dates et lieux » diffusé en début de saison (+ versions en cours de saison) reprend le nombre théorique de finalistes selon le nombre d'inscrits. Le nombre de qualifiés est défini par le ratio théorique établi en début de saison selon le nombre de joueurs inscrits pour le mode de jeu considéré. Pour un championnat avec 3 tours de ranking, le nombre de joueurs inscrits valablement retenu est celui constaté à l'issue du 2nd tour de ranking. Ce ratio théorique est porté au calendrier général des compétitions édité en début de saison, le nombre de joueurs qualifiés pourra être révisé en cours de championnat si à l'issue du 2nd tour de ranking le nombre de joueurs a baissé.

Pour les championnats de 2 à 5 joueurs, le champion départemental est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points de ranking, puis la meilleure moyenne générale, puis la meilleure série.

Les catégories à gros effectif auront une phase de qualification en amont de la finale départementale avec les joueurs en tête du classement à l'issue des 3 tours de ranking.

Cette phase de qualification se jouera avec 2 poules de 3 joueurs pour un effectif d'inscrits de 10 ou 11 joueurs, avec 2 poules de 4 jours à partir de 12 inscrits.

Récapitulatif de la constitution des finales départementales :

Nbre de compétiteurs	Nombre de finalistes	Observations
≤ 5	0	Pas de finale.
6 à 9	4 en 1 poule	
10 à 11	4 en 1 poule	Barrage en 2 poules de 3
12 et +	4 en 1 poule	Barrage en 2 poules de 4

Art 2.3.2 Attribution

L'attribution des finales départementales du CDB 54 est arrêtée par le Comité Départemental après avoir reçu les candidatures des clubs.

Les candidatures se feront dorénavant par l'utilisation d'un formulaire informatique complété par les clubs intéressés.

La demande de finale départementale doit être faite au plus tard courant de la semaine qui suit le 2^{ème} tour de ranking de la catégorie.

A réception de l'ensemble des demandes des différents clubs, le Comité statuera sur les éventuels arbitrages afin de garantir au moins 1 finale par club demandeur.

L'attribution d'une finale à un club demandeur s'effectue au moins 6 semaines avant ladite finale.

En cas de finale non attribuée après une 1^{ère} relance aux clubs, le comité sollicitera les clubs des joueurs qualifiés pour la finale (selon l'ordre du classement). En cas d'absence de candidature, la finale n'est pas jouée et le champion départemental est désigné selon classement final du championnat.

Art 2.3.3 Déroulement.

Les Finales de Meurthe et Moselle se déroulent le dimanche. L'organisation précise est arrêtée par le Responsable sportif, d'entente avec le club d'accueil. Les rencontres sont organisées conformément à l'article 6.2.09 du code sportif de la FFB.

Les convocations en finale Départementale sont diffusées comme pour les tours de ranking, le Responsable Sportif se charge de l'envoi des résultats au responsable désigné de la Ligue.

3. Championnat par équipes

Art 3.1 Généralités

Art 3.1.1 Modes de jeu et catégories

Le présent code s'applique aux championnats par équipes suivants:

- Championnat GEST 3 Bandes Double Scotch
- Championnat GEST Vétérans
- Championnat Multi Gest
- Championnat départemental libre
- Championnat de jeunes

En fonction du nombre d'équipe inscrites selon les divisions, les compétitions sont disputées en championnat aller-retour avec finale s'il y a 2 poules ou plus.

En cas d'engagement d'une seule équipe dans une des divisions, cette équipe est automatiquement qualifiée pour la finale de Ligue mais ne peut en aucun cas prétendre au titre de championne de Meurthe et Moselle.

Art 3.1.2 Engagements

Les engagements d'équipes doivent être faits par un responsable du club via le site du CD54 (Onglet «Inscriptions»). Les clubs peuvent engager autant d'équipe qu'ils le souhaitent dans chaque division. La période des engagements prend fin le 1er octobre de la saison en cours.

Art 3.1.3 Convocations

Le calendrier de chaque division est diffusé par le responsable sportif au club (Responsable sportif, ...) ayant au moins une équipe inscrite.

Ce calendrier est aussi mis en ligne sur le site du CD54.

Art 3.1.4 Composition des équipes

1. Les joueurs

Joueur classé :

Un joueur classé est un joueur qui figure sur les tableaux annuels de classification.

Joueur nouveau :

C'est généralement un joueur non classé. Il débute la saison avec une moyenne estimée par le président du club. Toutefois, il aura une moyenne lorsqu'il aura joué 3 matchs (individuel ou en équipe confondus). Le capitaine de l'équipe devra tenir compte de sa moyenne ainsi obtenue et modifier en conséquence l'ordre des joueurs de l'équipe.

Joueur non classé :

C'est généralement un joueur non classé. Il débute normalement dans la division la plus basse du mode de jeu joué, toutefois, il peut jouer dans une catégorie supérieure

2. Les équipes

Joueurs titulaires :

Les joueurs titulaires d'une équipe sont les deux ou trois premiers joueurs inscrits dans une division sur le bordereau d'engagement de l'équipe.

Ce joueur ne peut pas jouer dans une équipe de même division ou de division inférieure, et ce même en cas de forfait de son équipe.

Cependant, il peut remplacer au maximum **une fois** un joueur d'une division supérieure où il jouera la distance minimum de cette catégorie.

Joueurs remplaçants :

Tout joueur respectant les critères de participation à une compétition peut-être appelé à remplacer un titulaire dans une des équipes engagées. Il peut ou pas être classé. Il prend dans l'équipe la place que lui incombe sa moyenne. Il ne prend donc pas obligatoirement la place du joueur qu'il remplace.

Un remplaçant qui joue dans une équipe ne peut plus jouer dans les autres équipes de la même division.

Le joueur qui dispute 2 matchs dans une équipe ou une division, il devient titulaire de cette équipe ou division.

Joueur prêté :

Pour compléter une équipe, un club est autorisé à emprunter un joueur d'un autre club du département à condition que son club n'engage pas d'équipe dans la même division ou championnat vétérans.

Art 3.1.5 Déroulement de la compétition

1. Les billards

Les matchs se déroulent sur des billards dont le format est défini dans les tableaux spécifiques à chaque mode de jeu.

2. Ordre des rencontres

Les rencontres opposent les joueurs de même rang. C'est-à-dire, pour le match n°1, que le joueur ayant la meilleure moyenne de l'équipe recevant jouera contre le joueur ayant la meilleure moyenne de l'équipe visiteuse. Il en sera de même pour les autres matchs de la rencontre.

3. Date et report d'une rencontre

Pour tous les championnats qui se dérouleront dans le département, les journées auront des dates butoirs. Pour les championnats vétérans, cette date est fixée au vendredi soir, pour les autres championnats, les

rencontres auront lieu le samedi après-midi (ou le samedi toute la journée avec l'accord de toutes les équipes).

Si une rencontre ne peut être jouée avant la date prévue, le responsable sportif du département doit en être informé, ainsi que la date du report de la rencontre. Dans tous les cas, le report d'une rencontre se fait avant la date prévue pour la rencontre suivante.

La feuille de résultat de la rencontre devra être envoyée au plus tard 72 heures après la date butoir. Dans le cas où les résultats ne seront pas transmis à temps, les deux équipes encourront des sanctions.

4. Incident lors d'une rencontre

Une équipe perd la rencontre et tous ces matchs :

- Si elle se présente avec un nombre de joueurs inférieurs au nombre de matchs à disputer.
- Si elle est forfait pour cette rencontre.

Les deux équipes seront 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.
- Si chacune des deux équipes est dans l'une des situations décrites au paragraphe précédent de cet article.

Tout incident doit être mentionné sur la feuille de match.

Art 3.1.6 Classements et classifications

Les dispositions du présent article sont applicables à tous les championnats par équipes, sauf mention contraire.

1. Classement final

Le classement final d'un championnat est fonction du nombre de points de rencontre de chaque équipe.

En cas d'égalité de points de rencontre entre plusieurs équipes, le départage se fera au nombre de points de match puis si nécessaire à la moyenne générale de l'équipe.

A la fin du championnat, les équipes ayant terminées premières sont déclarées championnes de Meurthe et Moselle et représenteront le département pour les barrages ou finales de Ligue.

Si une seule équipe est engagée dans un championnat, elle ne peut pas être déclarée championne, mais ira en finale de Ligue ou en barrages.

2. Points de rencontre

A l'issue de chaque rencontre, les équipes reçoivent des points de rencontre comme suit :

- 3 points à l'équipe vainqueur de la rencontre
- 2 points en cas d'égalité
- 1 point à l'équipe perdante
- 0 point à l'équipe perdante par forfait

3. Points de matchs

Pour chaque match, il sera attribué des points de matchs comme suit :

- 2 points pour un match gagné
- 1 point pour un match nul
- 0 point pour un match perdu ou forfait

4. Moyenne d'équipe

La moyenne générale d'une équipe correspond au total des points réalisés divisé par le total de reprises réalisées durant tous les matchs de toutes les rencontres disputées par l'équipe au cours du championnat.

Art 3.2 Championnat 3 bandes Double Scotch GEST

Art 3.2.1 Généralités

Les équipes de ce championnat sont constituées de 2 joueurs minimum (4 maximum)

Pour le match de Double Scotch, chaque joueur d'une équipe joue alternativement un coup (que le point soit réalisé ou pas)..

C'est le joueur qui effectue le tirage à la bande qui débute le match.

Ce championnat est constitué de plusieurs divisions dont les diverses spécificités sont résumées dans le tableau ci-dessous :

Division	D1	D2	D3
Composition équipe	Minimum 1 joueur N1 et Joueurs Minimum N3	N2-N2 ; N2-N3 ; N2-R1 ; N3-N3	Maximum 1 joueur classifié N3
Format Billards	3.10 pour joueurs 1 3.10 ou 2.80 joueur 2 3.10 pour double	3.10 ou inférieur	2.80 ou inférieur
Matchs rencontre	J1 : 35 pts / 50 rep. J2 : 30 pts / 50 rep. D : 25 pts / 30 rep	J1 : 30 pts / 50 rep. J2 : 25 pts / 50 rep. D : 20 pts / 30 rep	J1 : 20 pts / 50 rep. J2 : 15 pts / 50 rep. D : 15 pts / 30 rep

D = Double

Art 3.2.2 Points de rencontre et de match :

Point de match individuel : voir l'article 3.1.6.3

Point du match double scotch :

- 4 points en cas de match gagné
- 2 points en cas de match nul
- 0 point en cas de match perdu

Point de rencontre :

- 6 points à l'équipe gagnante
- 4 points en cas d'égalité
- 2 points à l'équipe perdante
- 0 point en cas de forfait

Ainsi cela permet au double d'avoir un peu plus d'importance qu'auparavant. En effet, dans le cas où une équipe perd 2 matchs à rien, le double peut lui permettre d'égaliser et dans le cas où il y a match nul après les simples, le double permet de désigner le vainqueur.

Art 3.3 Championnat Multi-GEST

Art 3.2.1 Généralités

Les équipes de ce championnat sont constituées de 3 ou 4 joueurs qui se rencontrent en 4 match individuels disputés selon 3 ou 4 modes de jeu et se déroulant en 2 tours de jeu sur 2 billards.

Ce championnat est constitué de plusieurs divisions dont les diverses spécificités sont résumées dans le tableau ci-dessous :

Division	D1	D2	D3	D4
Composition équipes	Libre : N2 min Cadre : N2 min 1 Bande : N2 min 3 Bandes : N1 min	Libre : N3 max Cadre : N3 max 1 Bande : N3 max 3 Bandes : N2 max	Libre : R1 max Cadre : R1 max 1 Bande : R1 max 3 Bandes : N3 max	Libre : R3 max Libre : R3 max 1 Bande : R1 max 3 Bandes : R1 max
Format billards	2 x 3.10 ou inférieur	2 x 2.80 ou inf. GC si N3 à la libre	2 x 2.80 ou inférieur	2 x 2.80 ou inférieur
Distance de jeu	Libre : 300/20 Cadre : 200/20 1 Bande : 60/20 3 Bandes : 30/50	Libre : 150/20 Cadre : 100/20 1 Bande : 40/20 3 Bandes : 20/50	Libre : 120/25 Cadre : 80/25 1 Bande : 40/30 3 Bandes : 15/50	Libre : 60/30 Libre : 60/30 1 Bande : 20/30 3 Bandes : 12/50

Libre : 300/20 signifie le match de Libre se déroule en 300 points ou 20 reprises

Cadre : pour la D1 47/2 pour les autres 42/2

Art 3.2.2 Points de rencontre et de match

Voir le règlement sportif de la ligue Grand Est

Art 3.4 Championnat vétérans par handicap

Il existe deux championnats vétérans par handicap : la libre et le 3 bandes.

Art 3.4.1 Disposition commune aux deux championnats vétérans

1. Généralités

Un joueur licencié est considéré comme vétérans le jour de son 55^{ème} anniversaire avant le début de la saison. (au 1^{er} septembre de l'année en cours).

Les championnats vétérans sont des compétitions de type « Loisir ». Chaque équipe se compose de 3 joueurs

2. Déroulement des rencontres

Les rencontres se jouent par handicap et se déroulent en semaine sur des billards de 2.80 m eu maximum.

Une rencontre se compose de 3 matchs : chacun des 3 joueurs d'une équipe est opposé une seule fois au joueur de même rang de l'équipe adverse.

Si la distance des joueurs n'est pas atteinte avant la fin des reprises prévues, le vainqueur est déterminé par le meilleur ratio : points réalisés / point à faire (ou distance).

3. Classements des équipes

Les points de rencontre et de matchs sont définis dans l'article 3.1.6. Toutefois, le classement final des équipes sera déterminé comme suit :

- Points de rencontre
- Points de matchs
- Meilleur ratio d'équipe
- Meilleure moyenne

Le ratio d'une équipe est le ratio correspondant au total des points réalisés / le total des points à faire d'une équipe.

Art 3.4.2 Championnat Vétérans Libre

Les parties sont limitées à 40 reprises.

Le handicap est constitué par une distance différente selon la catégorie et la moyenne générale du joueur. Cette moyenne est celle du début de saison (au 01/09 de la saison en cours).

N3	R1	R2	R3	R4
150pts si mg < 7.00	120pts si mg < 4.70	80pts si mg < 2.70	50pts si mg < 1.60	40pts
160pts si mg < 8.00	130pts si mg < 5.40	90pts si mg < 3.10	60pts si mg < 1.90	
180pts si mg < 10.00	140pts si mg < 6.00	100pts si mg < 3.60	70pts si mg < 2.30	
200 pts si mg < 12.00		110 pts si mg < 4.00		

Art 3.4.2 Championnat Vétérans 3 Bandes

Les parties sont limitées à 50 reprises.

Le handicap est constitué par une distance différente selon la catégorie et la moyenne générale du joueur. Cette moyenne est celle du début de saison (au 01/09 de la saison en cours).

N2 (sur 2.80 m)	N3	R1	R2
22 pts si mg < 0.600	16 pts si mg < 0.420	13 pts si mg < 0.290	12 pts
24 pts si mg < 0.680	18 pts si mg < 0.480	14 pts si mg < 0.330	
25 pts si mg < 0.740	20 pts si mg < 0.523	15 pts si mg < 0.360	

Art 3.5 Championnat libre départemental

Ce championnat est interne au département. Il n'y a pas de finale de ligue prévue pour cette compétition.

Ce championnat est composé d'équipe de 3 joueurs

Division	D1	D2	D3	D4
Composition équipes	National, Possibilité R1	R1 ou R2 Possibilité R3	1 R2 maxi ou R3	R3 ou R4 J3 : obligatoire R4 ou NC
Distance de jeu	<u>20 Reprises :</u> J. 1 : 300pts J. 2 : 200pts J. 3 : 150pts	<u>25 reprises :</u> J. 1 : 120 pts J. 2 : 100 pts J. 3 : 80 pts	<u>30 reprises :</u> J. 1 : 80 pts J. 2 : 70 pts J. 3 : 50 pts	<u>30 reprises :</u> J. 1 : 70 pts J. 2 : 50 pts J. 3 : 30 pts

Remarque :

Pour la D4, un joueur non classé qui après trois matchs dans cette compétition aurait une moyenne supérieure à 1.20 (soit classé R3) ne peut donc plus jouer pour cette équipe. L'équipe devra donc faire jouer au prochain tour un autre joueur R4 ou non classé afin que l'équipe ne soit pas déclarée forfait pour ce match.

L'équipe se présentant avec 3 joueurs R3 sera déclarée perdante.

4. Championnat jeunes

Art 4.1 Généralités

Art 4.1.1 Catégories d'âge

La catégorie jeune se divise en trois catégories : U25 (moins de 25 ans), U21 (moins de 21 ans), U17 (moins de 17 ans).

Les jeunes appartiennent à l'une de ces catégories lorsqu'ils n'ont pas atteint cet âge avant le 1^{er} septembre ouvrant la saison sportive.

Art 4.1.2 Modes de jeu

Pour les jeunes, plusieurs modes de jeu sont possibles :

Le 4 billes « Bille en main », le 4 billes « billes classiques » et le trois billes dont plusieurs modes de jeu sont disponibles pour les jeunes :

- La libre pour les U21 et U17
- Le cadre pour les U21
- Le 3 Bandes pour les U25, U21, U17
- Le 5 Quilles pour les U21

Cependant, afin que les jeunes puissent jouer le plus souvent possible, ils seront regroupés en une seule catégorie.

Art 4.2 Le 4 Billes

Art 4.2.1 Généralités

Le jeu de bille est composé d'une bille blanche, d'une bille jaune, d'une bille rouge et d'une bleue.

Ce championnat est destiné aux joueurs débutants de moins de 21 ans.

Un joueur débutant inscrit au mode de jeu 4 billes ne doit pas être inscrit dans un autre mode de jeu en individuel. Il existe sous deux formes : le 4 billes main libre et le 4 billes classique.

Un joueur ne peut évoluer qu'une seule année dans la catégorie 4 billes « bille en main » avant de monter au 4 billes « bille classique ». De même, un joueur ne peut rester dans la catégorie 4 billes « Bille classique » avant de monter au 3 billes.

En résumé : Année N : 4 billes « bille en main »
Année N+1 : 4 Billes « Bille classique »
Année N+2 : 3 billes

Dérogation :

Un(e) joueur (se) de 4 billes « billes en main » doit, normalement après une saison, monter en 4 billes « bille classique ». Cependant, au début de la saison nouvelle, si le formateur constate que le (ou la) joueur (ou joueuse) n'a toutefois pas le niveau pour joueur en 4 billes « billes en main », il peut demander une dérogation pour que ce (ou cette) dernier (ou dernière) puisse rester une saison supplémentaire en 4 billes « bille en main ».

Toutefois, si , au cours de la saison, le (ou la) joueur (ou joueuse) atteint une moyenne de 2.50 au cours de la saison, il (ou elle) se verra monter de catégorie. Il (ou elle) passera en 4 bille « bille classique ». Cette dérogation ne s'applique pas au nouveau joueur qui débiterait la compétition

Art 4.2.2 Le 4 billes « Bille en main »

Ce mode de jeu est réservé aux joueurs complètement débutants au billard carambole.

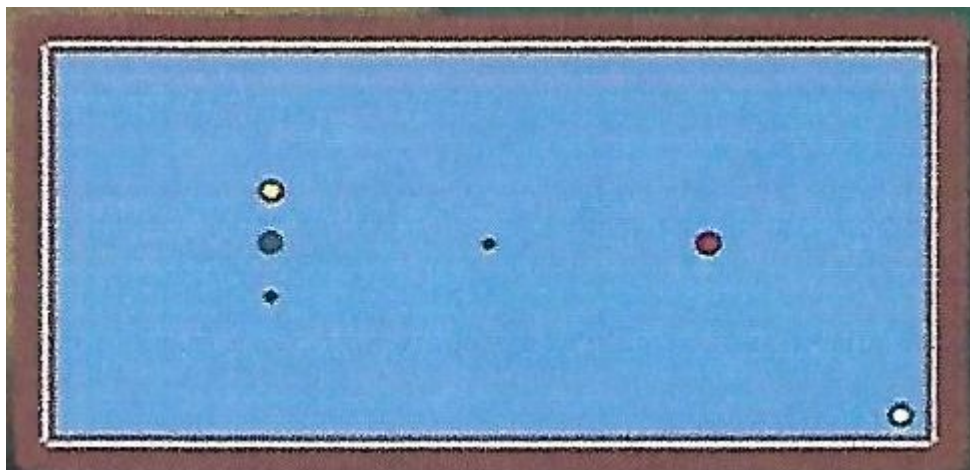
Le joueur marque un point lorsqu'il carambole avec sa bille, deux (au moins) des trois autres billes. La couleur des billes carambolées ainsi que l'ordre n'a pas d'importance. Le joueur en action place sa bille, avant chaque coup joué, à un peu près 6 cm de la bande (environ une bille) où il le désire tout autour de la table de billard. Il peut déplacer sa bille à deux reprises maximum.

Quand un carambolage est réussi, le joueur marque un point, replace sa bille près de la bande (d'où « bille en main ») et rejoue sur sa nouvelle position.

Quand le joueur en action manque, la main passe. Le joueur suivant place alors sa bille près de la bande et tente à son tour de marquer un point, et ainsi de suite...

Le vainqueur est celui qui atteint le premier le nombre de point fixé pour la partie.

Pour commencer la partie, on place les billes comme le montre le dessin ci-dessous.



Art 4.2.2 Le 4 billes « Classique »

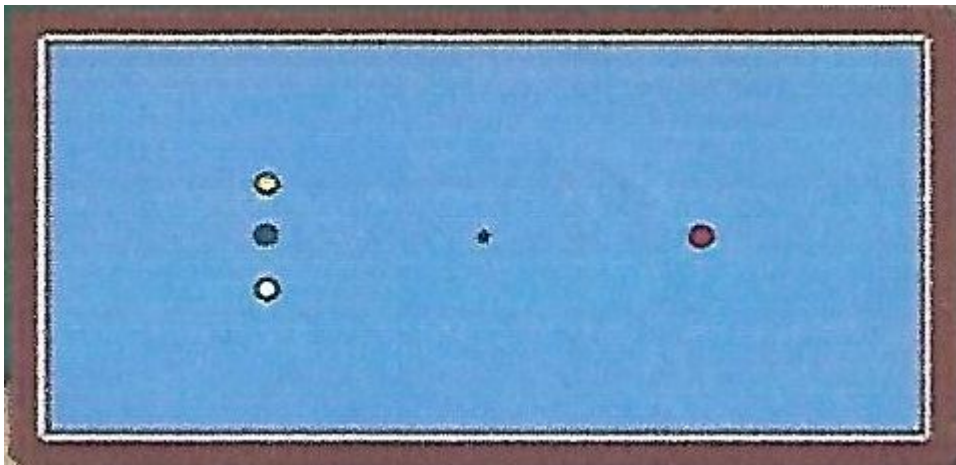
Ce mode de jeu est réservé aux joueurs débutants au billard carambole, ayant une vingtaine d'heures de pratique au moins.

Le joueur marque un point lorsqu'il carambole avec sa bille deux (au moins) des trois billes. La couleur des billes choquées, ou l'ordre dans lequel on les carambole, n'a pas d'importance. Le joueur en action tente de réussir le point en laissant sa bille là où elle se trouve sur le billard.

Lorsqu'un carambole est réussi, le joueur marque un point et rejoue sur la nouvelle situation. Lorsque le joueur en action manque, la main passe. Le joueur suivant tente à son tour de marquer un premier point sur la situation laissée par l'adversaire et ainsi de suite...

Le vainqueur est celui qui atteint le premier le nombre de points fixé pour la partie.

Pour commencer la partie, on place les billes comme le montre le dessin ci-dessous.



Remarque : en cas de billes contact, le joueur peut jouer par bande avant ou autre ou demander la remise sur mouches. Dans ce cas, les 4 billes seront replacées à leur point de départ.

Art 4.2.2 Distance de jeu

Le 4 billes « bille en main » se joue en **40 points ou 20 reprises** avec reprise égalisatrice.

Le 4 billes « classique » se joue en **50 points en 20 reprises** avec reprise égalisatrice.

Art 4.3 Le 3 Billes Libre

Art 4.3.1 Joueurs participants

Les jeunes joueurs ayant participé au championnat 4 billes « Classique » durant l'année N, jouent l'année N+1 aux 3 billes.

Le classement des jeunes se fera selon leur niveau et non leur âge.

Le championnat se déroule suivant le code sportif de la FFB et celui de la ligue Grand Est.

Des joueurs (U21) n'ayant pas participé au 4 billes, peuvent cependant s'inscrire directement dans la compétition « 3 billes ».

Art 4.3.1 Distance de jeu et classement

Les distances de jeu pour les jeunes joueurs seront différentes de celles du championnat classique.

Ainsi les joueurs classés R4 joueront 30 points/30 reprise. Et les joueurs R3, 50 points/30 reprises.

Le classement se fera au ranking suivant le nombre de points puis en cas d'égalité à la moyenne générale.

Art 4.4 Le 3 Billes Autres modes de jeu

Les jeunes joueurs s'ils le souhaitent, ont aussi la possibilité de s'inscrire à d'autres modes de jeu qui sont le 3 bandes et le 5 quilles.

Les distances sont respectivement :

- Pour le 3 bandes : 2 set de 8 points / 30 reprises
- Pour le 5 quilles : 2 sets gagnants de 60 points.

Pour ces compétitions les règles sont celles de la FFBillard, de la Ligue Grand Est et du département de Meurthe et Moselle.

Chapitre spécifique : Jeux de Quilles

1. Règles Générales des Jeux de Quilles

Art 1.1. Principes

Les joueurs jouent alternativement, chacun jouant un seul coup. Le joueur doit faire chuter les quilles par l'intermédiaire de la quille adverse (directement ou par bande avant).

Un coup est régulier lorsque la bille du joueur touche celle de l'adversaire en premier. Par la suite, la bille du joueur peut toucher la bille rouge ou envoyer la bille adverse toucher la bille rouge. La bille adverse et/ou la rouge peuvent tomber des quilles.

Un joueur est crédité de points lorsque le coup est régulier et que des points ont été réalisés.

Un joueur commettant une faute est frappé de points de faute, lesquels sont autant de points attribués à son adversaire qui prend la main en bénéficiant d'un tir « bille libre ».

Art 1.2. Classement et catégorie

Le classement des joueurs de quilles s'effectue en fonction de leur moyenne : au-dessus de 0.900, le joueur évoluera en N1. En dessous, il sera classé R1. Toutefois, un joueur ayant participé à trois tournois nationaux sera classé N1.

Ce classement sera réactualisé tous les ans.

2. Le championnat individuel 5 Quilles

Ce championnat se divise en 3 catégories : N1, R1 et Jeunes (U21). Ces trois catégories donnent lieu à un championnat qui débute au niveau départemental.

Le vainqueur de ce championnat se verra qualifié pour une finale de ligue puis, seulement pour les N1, une finale nationale en cas de victoire au niveau de la ligue.

Au vu du peu de joueurs engagés dans le championnat 5 quilles au niveau N1 et R1, ces deux catégories pourront être regroupées dans un championnat unique selon les inscriptions.

Les journées de ces différents championnats se dérouleront le samedi après-midi (ou le samedi toute la journée avec l'accord des joueurs ou des équipes, après en avoir informé le responsable sportif des quilles du CDB 54)

Art 2.1. Valeur des points

Chaque bille blanche abattue vaut 2 points. La quille rouge vaut 10 points lorsqu'elle est abattue seule (même en cas de château incomplet), sinon elle vaut 4 points. La carambole (la bille du joueur touche la bille rouge) vaut 4 points. Le casin (la bille adverse touche la bille rouge) vaut 3 points.

Art 2.2. Distance des matchs et format des billards

	N1	R1	Jeunes (U21)
Distance	3 sets gagnants de 60 points	2 sets gagnants de 60 points	2 sets gagnants de 60 points
Format billard	3.10 et/ou 2.80	2.80	2.80

Dans le cas d'un regroupement de catégories, la distance des matchs sera celle des N1.

Art 2.3 Classement

- Points de matchs

Pour chaque partie, il sera attribué les points de matchs suivants :

- 3 points pour un match gagné
- 1 point pour un match perdu
- -2 points pour un joueur forfait

- Points de sets

Pour chaque partie individuelle, il est attribué les points de sets suivant :

Pour les N1 :

Victoire	Joueur gagnant	Joueur perdant
3 sets à 0	5 points	0 point
3 sets à 1	4 points	1 point
3 sets à 2	3 points	2 points

Pour les R1 et les Jeunes (U21) :

Victoire	Joueur gagnant	Joueur perdant
2 sets à 0	3 points	0 point
2 sets à 1	2 points	1 point

Dans le cas d'un regroupement de catégories, les points de sets seront ceux des N1.

- Classement des joueurs

Les joueurs sont classés selon les critères suivant :

- Points de matchs
- Points de sets
- Moyenne générale

Dans le cas d'un regroupement de catégories, un classement différenciant les N1 et les R1 sera réalisé. Il prendra, néanmoins en compte tous les matchs joués par les compétiteurs qu'ils aient affrontés de N1 ou des R1.

3. Le championnat individuelle 9 quilles

Ce championnat ne comporte qu'une et unique catégorie. Il débute au niveau départemental. Le vainqueur de ce championnat se verra qualifié pour une finale de ligue.

Art 3.1 Règles particulières

On parle de « tir indirecte » ou « bricole », quand la bille du joueur prend contact avec une ou plusieurs bandes avant le carambolage sur la bille adverse. Sur un tir indirect valable, le total des points de quilles et de la bille rouge est doublé, que ceux-ci soient attribués au joueur qui a effectué le tir ou à son adversaire (si la bille du joueur a abattu des quilles).

Ceci s'applique également aux tirs « bille libre » dans le cas où la bille du joueur touche une bande avant de toucher la deuxième bille.

Art 3.2 Position de départ

Du fait de la présence de 9 quilles et non plus de 5, la position de départ est légèrement différente.

Si la position des billes ne changent pas, le placement des quilles s'effectue suivant le schéma de l'annexe 2 de la page 4.

Art 3.3 Valeur des points

Les points de quilles et de bille rouge sont additionnés pour obtenir le total des points réalisés dans un même tir.

Les quilles latérales extérieures valent chacune 2 points.

Les quilles latérales intérieures valent chacune 8 points.

La quille rouge vaut 30 points si elle est abattue seule (même en cas de château incomplet) sinon elle vaut 10 points.

La bille rouge a une valeur unique de 6 points qu'elle soit carambolée par la bille du joueur ou la bille adverse.

Important, on n'oubliera pas de doubler le total de ces points en cas de « tir indirect ».

Art 3.4 Points de pénalité

En cas de tir fautif donnant lieu à un tir « bille libre », 2 points de pénalité sont attribués à l'adversaire en plus des éventuels points de quilles ou de bille rouge. Les éventuels points de quilles seront doublés si au moins une bande a été touchée par la bille du joueur avant d'abattre des quilles.

Si, sur un tir fautif, la bille rouge est touchée, on ajoute toujours uniquement 2 points de pénalité.

Si la bille du joueur touche en premier la bille rouge, les éventuels points de quilles ne sont doublés que si la bille rouge a été touchée après contact avec une ou plusieurs bandes.

Dans le cas d'une faute technique intervenant au moment du tir, les points de quilles ne sont pas doublés. C'est le cas si le joueur joue avec la mauvaise bille, ou touche une bille ou touche et/ou abat une quille avec la main, un vêtement, la queue, etc...

Art 3.5 Distance des matchs et format du billard

La distance d'un match est de 2 sets gagnants de 300 points sur un billard de 3.10 m et/ou 2.80 m.

Art 3.6 Classement

- **Points de matchs**

Pour chaque partie, il sera attribué les points de matchs suivants :

- 3 points pour un match gagné
- 1 point pour un match perdu
- -2 points pour un joueur forfait

- **Points de sets**

Pour chaque partie individuelle, il est attribué les points de sets suivant :

Victoire	Joueur gagnant	Joueur perdant
2 sets à 0	3 points	0 point
2 sets à 1	2 points	1 point

- **Classement des joueurs**

Les joueurs sont classés dans l'ordre suivant :

- Points de matchs
- Points de sets
- Moyenne générale

4. Le championnat par équipes

Ce championnat ne comporte qu'une et unique catégorie. Il débute au niveau départemental. Le vainqueur de ce championnat se verra qualifié pour une finale de ligue.

Art 4.1 Composition d'une équipe

Le nombre de joueurs inscrits dans une équipe de 5 quilles est de 2 joueurs minimum.

Les joueurs participant à cette compétition doivent au moins être joueur de 5 quilles.

Art 4.2 Déroulement d'une rencontre

Une rencontre est composée de 2 matchs individuels, d'un match en double et d'un match « relais ».

Les matchs se jouent en priorité sur format 3.10m.

Cependant, en fonction du matériel disponible, le club accueillant la compétition pourra prendre d'autres dispositions et faire jouer un ou plusieurs matchs sur des billards de dimension inférieure.

Les matchs simples se jouent en 1 set de 100 points, le double en 1 set de 100 points et le relais en 1 set de 120 points.

Pour les matchs simples, on applique le règlement de la compétition individuelle.

Art 4.3 Le double et ses particularités

- Chaque équipe désigne le joueur qui effectuera le tirage à la bande. C'est le joueur qui jouera en premier pour son équipe.
- Durant la rencontre, le changement de joueur en jeu intervient dans les cas suivants :
 - (2) Si le joueur en jeu marque des points positifs, le joueur de l'équipe adverse cède sa place à son coéquipier.
 - (3) Si le joueur en jeu donne des points aux adversaires (même dans le cas où se ne sont que 2 points de faute et « bille libre »), il cèdera sa place à son coéquipier pour le tir suivant indépendamment du résultat du tir des adversaires.
- Le joueur, lors du tir de départ, n'a pas la possibilité de réaliser des points valables. S'il ne commet pas de fautes et ne donne pas de points aux adversaires, il ne sera pas échangé même si son adversaire fait des points lors de son premier tir.
- Les joueurs peuvent se conseiller sur un tir à effectuer, mais il est strictement défendu au sportif qui ne jouet pas d'aider, avec ou sans appareil (queue, etc...), de montrer la position à prendre pour le tir à effectuer. Le conseil à donner au partenaire doit se limiter à un conseil théorique.
- Dès que le joueur qui doit tirer est en position, son compagnon ne peut plus intervenir.
- Si une infraction aux points 4 et 5 du présent article est constatée, l'arbitre avertit le sportif et s'il a y récidive, il peut en référer au directeur de jeu, qui lui peut décider de disqualifier le double pour tricherie.
- L'inversion de bille, ou de joueur, est considérée comme une faute de 2 points auxquels seront ajoutés les points réalisés éventuellement par l'équipe en jeu et avec « bille libre » pour l'adversaire.

Art. 4.4 Le relais et ses particularités

Dans un match en relais, chaque équipe doit présenter le même nombre de joueurs (de 2 à n).

Dès qu'un des deux joueurs n°1 a atteint au moins la distance intermédiaire 1, les deux joueurs changent et le joueur n°2 de l'équipe menée continue la partie sur la position laissée. Dès qu'un des deux joueurs n°2 a atteint au moins la distance intermédiaire 2, les deux joueurs changent, et ainsi de suite.

Dans ce championnat, les équipes sont constituées de 2 joueurs et la distance du relais est de 120 points. Le changement de joueur (passage du n°1 au n°2) se fera donc à la distance intermédiaire de 60 points. Le match est remporté par l'équipe dont le joueur n°2 atteint en premier le total de 120 points.

Art 4.5 Classement des équipes

- **Points de rencontre**

Pour chaque rencontre, il sera attribué les points de rencontre suivants :

- **3 points pour un match gagné**
- **1 point pour un match perdu**

- -2 points pour un joueur forfait
- Points de matchs

Pour chaque simple, il sera attribué les points de matchs suivants :

- 2 points pour un match gagné
- 1 point pour un match perdu

Pour chaque double, il sera attribué les points de matchs suivants :

- 2 points pour un match gagné
- 1 point pour un match perdu

Pour chaque relais, il sera attribué les points de matchs suivants :

- 4 points pour un match gagné
- 2 points pour un match perdu

- Classement des équipes

Les équipes sont classées dans l'ordre suivant :

- Points de rencontres
- Points de matchs
- Moyenne générale

Art 4.6 rendu des résultats

La feuille de rencontre, comprenant les deux parties individuelles, le double et le relais, doit être complétée et signée par les capitaines de chaque équipe et transmise par le club organisateur au responsable sportif concerné.