



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

**CODE SPORTIF**

# Table des matières

|   |          |
|---|----------|
| Préambule.....  | 4        |
| 1. Dispositions communes.....   | 4        |
| Art 1.1 Participants.....   | 4        |
| Art 1.2 Calendrier des championnats.....                                | 4        |
| Art. 1.3 Tenue des joueurs.....   | 4        |
| Art 1.4 Désignation des billards.....                                   | 4        |
| Art 1.5 Arbitrage et direction de jeu.....                              | 4        |
| Art 1.6 Discipline.....   | 5        |
| Art 1.7 Transmission des résultats.....                                 | 5        |
| Art 1.8 Réclamation.....  | 5        |
| Art 1.9 Forfait.....  | 6        |
| Art 1.10 Abandon.....   | 6        |
| 2. Championnat individuels.....   | 6        |
| Art 2.1 Généralités.....  | 6        |
| <i>Art 2.1.1 Modes de jeu et catégories.....</i>                        | <i>6</i> |
| <i>Art 2.1.2 Engagements.....</i>                                       | <i>7</i> |
| <i>Art 2.1.3 Convocations.....</i>                                      | <i>7</i> |
| <i>Art 2.1.4 Distances et limitation de reprises.....</i>               | <i>8</i> |
| <i>Art 2.1.5 Arbitrage.....</i>   | <i>8</i> |
| Art 2.2 Tours de qualifications.....                                    | 8        |
| Art 2.2.1 Organisation.....   | 8        |
| Art 2.2.2 Déroulement.....  | 9        |
| Art 2.2.2.1 Nombre de tours de qualification.....                       | 9        |
| Art 2.2.2.2 Constitution des poules.....                                | 9        |
| Art 2.2.2.3 Points attribués.....                                       | 9        |
| Art 2.2.2.4 Conséquence d'un forfait sur la composition des poules..... | 10       |
| Art 2.2.2.5 Déroulement d'un tour de ranking.....                       | 10       |
| Art 2.2.3 Classements.....  | 10       |
| Art 2.3 Finales de Meurthe et Moselle.....                              | 10       |
| Art 2.3.1 Organisation.....   | 10       |
| Art 2.3.2 Attribution.....  | 11       |
| Art 2.3.3 Déroulement.....  | 11       |
| 3. Championnat par équipes.....   | 11       |
| Art 3.1 Généralités.....  | 11       |
| Art 3.1.1 Modes de jeu et catégories.....                               | 11       |
| Art 3.1.2 Engagements.....  | 12       |
| Art 3.1.3 Convocations.....   | 12       |
| Art 3.1.4 Composition des équipes.....                                  | 12       |
| Art 3.1.5 Déroulement de la compétition.....                            | 13       |
| Art 3.1.6 Classements et classifications.....                           | 13       |
| Art 3.2 Championnat 3 bandes Double Scotch GEST.....                    | 14       |
| Art 3.2.1 Généralités.....  | 14       |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Art 3.2.2 Points de rencontre et de match</b> .....                    | <b>15</b> |
| <b>Art 3.3 Championnat Multi-GEST</b> .....                               | <b>15</b> |
| <b>Art 3.2.1 Généralités</b> .....  | <b>15</b> |
| <b>Art 3.2.2 Points de rencontre et de match</b> .....                    | <b>15</b> |
| <b>Art 3.4 Championnat vétérans par handicap</b> .....                    | <b>16</b> |
| <b>Art 3.4.1 Disposition commune aux deux championnats vétérans</b> ..... | <b>16</b> |
| <b>Art 3.4.2 Championnat Vétérans Libre</b> .....                         | <b>16</b> |
| <b>Art 3.4.2 Championnat Vétérans 3 Bandes</b> .....                      | <b>16</b> |
| <b>Art 3.5 Championnat libre départemental</b> .....                      | <b>17</b> |
| <b>4. Championnat jeunes</b> .....  | <b>17</b> |
| <b>Art 4.1 Généralités</b> .....  | <b>17</b> |
| <b>Art 4.1.1 Catégories d'âge</b> .....                                   | <b>17</b> |
| <b>Art 4.1.2 Modes de jeu</b> .....                                       | <b>17</b> |
| <b>Art 4.2 Le 4 Billes</b> .....  | <b>18</b> |
| <b>Art 4.2.1 Généralités</b> .....  | <b>18</b> |
| <b>Art 4.2.2 Le 4 billes « Bille en main »</b> .....                      | <b>18</b> |
| <b>Art 4.2.2 Le 4 billes « Classique »</b> .....                          | <b>19</b> |
| <b>Art 4.2.2 Distance de jeu</b> .....                                    | <b>20</b> |
| <b>Art 4.3 Le 3 Billes Libre</b> .....                                    | <b>20</b> |
| <b>Art 4.3.1 Joueurs participants</b> .....                               | <b>20</b> |
| <b>Art 4.3.1 Distance de jeu et classement</b> .....                      | <b>20</b> |
| <b>Art 4.4 Le 3 Billes Autres modes de jeu</b> .....                      | <b>20</b> |

## 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.

### 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 avertir 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.

### **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<br>Points / Reprises | Distances normales<br>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                                 |
| <b>QUILLES</b>             | Voir le règlement sportif Quilles                           |   |   |
| <b>JEUNES</b>              | 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<sup>(1)</sup>. 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.

<sup>(1)</sup> 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 Déroutement**

### **Art 2.2.2.1 Nombre de tours de qualification**

Le nombre de tours de qualification est généralement de 3. 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.

### **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<sup>ème</sup> joueur) et de rationaliser l'ouverture des clubs les jours de championnat.

Au 1<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> 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.

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 serpentin 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 points de matchs, puis moyenne générale, puis 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 2<sup>nd</sup> 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 2<sup>nd</sup> tour de ranking le nombre de joueurs à baisser.

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 de points de matchs, puis la meilleure moyenne générale, puis la meilleure série.

Récapitulatif de la constitution des finales départementales :

| Nbre de compétiteurs | Nombre de finalistes       | Observations                      |
|----------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| ≤ 5                  | 0                          | Possibilité de 4 tours de Ranking |
| 6                    | 3 en 1 poule               |                                   |
| 7 à 8                | 4 en 1 poule               |                                   |
| 9 et +               | 6 en 2 poules de 3 joueurs |                                   |

### **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 au moins 8 semaines avant la finale.

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<sup>ère</sup> 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 ou non classé :

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.

#### 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 recevante 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. Report d'une rencontre

Si une rencontre ne peut être jouée avant la date prévue, le responsable sportif de 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 suivant.

#### 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 Jumeurs Minimum N3                             | N2-N2 ; N2-N3 ; N2-R1 ; N3-N3   | Maximum 1 joueur classifié N3   |
| Format Billards    | 3.10 pour joueurs 1<br>3.10 ou 2.80 joueur 2<br>3.10 pour double      | 3.10 ou inférieur   | 2.80 ou inférieur   |
| Matchs rencontre   | J1 : 35 pts / 50 rep.<br>J2 : 30 pts / 50 rep.<br>D : 25 pts / 30 rep | J1 : 30 pts / 50 rep.<br>J2 : 25 pts / 50 rep.<br>D : 20 pts / 30 rep | J1 : 20 pts / 50 rep.<br>J2 : 15 pts / 50 rep.<br>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<br>Cadre : N2 min<br>1 Bande : N2 min<br>3 Bandes : N1 min | Libre : N3 max<br>Cadre : N3 max<br>1 Bande : N3 max<br>3 Bandes : N2 max | Libre : R1 max<br>Cadre : R1 max<br>1 Bande : R1 max<br>3 Bandes : N3 max | Libre : R3 max<br>Libre : R3 max<br>1 Bande : R1 max<br>3 Bandes : R1 max |
| Format billards     | 2 x 3.10 ou inférieur   | 2 x 2.80 ou inf.<br>GC si N3 à la libre                                   | 2 x 2.80 ou inférieur   | 2 x 2.80 ou inférieur   |
| Distance de jeu     | Libre : 300/20<br>Cadre : 200/20<br>1 Bande : 60/20<br>3 Bandes : 30/50   | Libre : 150/20<br>Cadre : 100/20<br>1 Bande : 40/20<br>3 Bandes : 20/50   | Libre : 120/25<br>Cadre : 80/25<br>1 Bande : 40/30<br>3 Bandes : 15/50    | Libre : 60/30<br>Libre : 60/30<br>1 Bande : 20/30<br>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<sup>ème</sup> anniversaire avant le début de la saison. (au 1<sup>er</sup> 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><br>J. 1 : 300pts<br>J. 2 : 200pts<br>J. 3 : 150pts | <u>25 reprises :</u><br>J. 1 : 120 pts<br>J. 2 : 100 pts<br>J. 3 : 80 pts | <u>30 reprises :</u><br>J. 1 : 80 pts<br>J. 2 : 70 pts<br>J. 3 : 50 pts | <u>30 reprises :</u><br>J. 1 : 70 pts<br>J. 2 : 50 pts<br>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<sup>er</sup> 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 ensemble le plus souvent possible, ils seront classés par niveau et non pas par âge.

## **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.

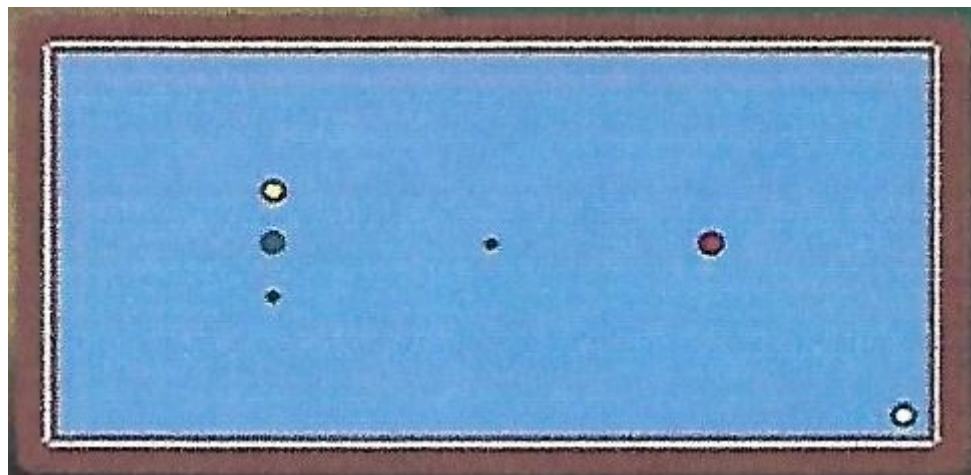
Le joueur marque un point lorsqu'il carambole avec sa bille, deux (au moins) des trois autres billes. La couleur des billes carambolées ainsi que l'ordre n'a pas d'importance. Le joueur en action place sa bille, avant chaque coup joué, à un peu près 6 cm de la bande (environ une bille) où il le désire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

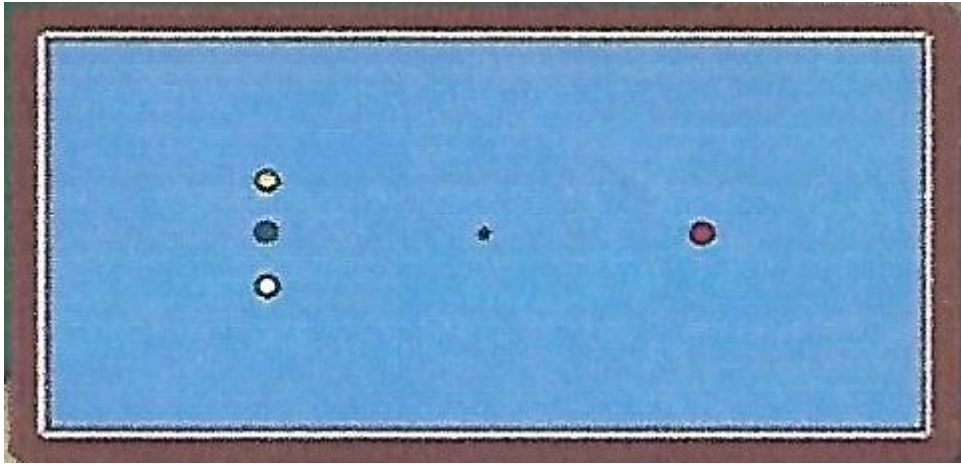
Ce mode de jeu est réservé aux joueurs débutants au billard carambole, ayant une vingtaine d'heures de pratique au moins.

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.