Comité Sportif Départemental de Billard 37

CODE SPORTIF CARAMBOLE

REPÉRAGE DES TITRES ET DES PAGES

Titre 1	Dispositions générales communes	Pages 2 à 3
Titre 2	Championnats individuels	Pages 4 à 12
Titre 3	Dispositions communes aux challenges CSDB 37	Pages 13 à 18
Titre 4	Challenge Vétérans	Pages.19 à 23
Titre 5	Challenge Flabeau	Pages 24 à 28
Titre 6	Challenge Guy Compagnon - Casin	Pages 29 à 36
Titre 7	Challenge Foulon	Pages 37 à 39

DATES	CONSTITUTION - MODIFICATIONS TEXTES - APPROBATIONS - APPLICATION
07-08-09/2019	Avant-projet - Consultations - Modifications – Préparation document définitif
19/09/2019	Adoption par le Comité Directeur du CSDB 37 – Code applicable saison 2019/2020
Août 2022	Version 2
Septembre 2023	Modifications suite propositions commission sportive validées par le comité directeur - Application des distances réduites dans les phases de qualification pour les compétitions individuelles de Libre, Cadre, et Bande (3 Bandes non concerné) - Nouvelle formule pour le challenge vétérans
15/10/2024	Modifications suite propositions commission sportive validées par le comité directeur- - Nouvelle formule pour le challenge Flabeau - Limitation du nombres de reprises à 50 pour les challenges Flabeau et Casin - Suppression du bonus dans le challenge Casin

TITRE 1 – DISPOSITIONS GÉNÉRALES COMMUNES

Article 1-1 Application

a) Le présent règlement particulier, édité par le Comité Sportif Départemental de Billard d'Indre et Loire - par abréviation CSDB 37 - s'applique à toutes les compétitions «carambole» gérées par celui-ci.
Ce document concerne notamment:
* Les championnats individuels du département d'Indre et Loire.
* Le challenge «vétérans» réservé aux clubs du CSDB 37.
* Le challenge «Flabeau» réservé aux clubs du CSDB 37
* Le challenge Guy Compagnon «Casin» réservé aux clubs du CSDB 37
* Le challenge J. Foulon pour la partie départementale concernant l'Indre et Loire.

Le cas échéant, d'autres compétitions pourront être créées, sur décision du Comité Directeur, et ajoutées à cette liste.

b) Ce règlement complète ou éventuellement précise les dispositions générales consignées dans le code sportif édité par la Fédération Française de Billard ainsi que les règles techniques émanant de la Ligue du Centre Val de Loire. Il introduit également des dispositions nouvelles, concernant en particulier les challenges, qui sont propres au CSDB 37.

c) Le fait de s'engager dans une compétition citée à l'alinéa « a » du présent article, implique que les joueurs acceptent toutes les règles précisées au présent règlement ainsi qu'à celles du code sportif fédéral et de LBCVL. La tenue vestimentaire, définie au code sportif, est obligatoire pour toutes les épreuves citées ainsi que le port de l'écusson du club pour chaque joueur.

Article 1-2 Obligations

Nul ne peut prendre part à une compétition organisée par le CSDB 37 s'il n'est pas titulaire de la licence fédérale de la saison en cours et membre d'un club affilié au CSDB 37.

Article 1-3 Gestion sportive

- La gestion sportive des compétitions, objet du présent règlement, est assurée par la commission sportive "carambole" désignée à cet effet et sous l'autorité et le contrôle du Comité Directeur du CSDB 37
- Elle a pour mission principale (non limitatif) :
  * De présenter les différents calendriers annuels en fonction des épreuves individuelles et pour chacun des challenges.
  * De faire respecter le code sportif fédéral et le présent code sportif qui est complémentaire.
  * D'établir la répartition des championnats individuels par poule en fonction des catégories et d'en préciser les lieux et horaire de rencontre.
  * De contrôler le déroulement et la régularité des épreuves.
  * D'établir les résultats de ces compétitions et d'en informer, à chaque fois, tous les clubs adhérents au CSDB 37.
  * De faire la synthèse annuelle et d'assurer sa transmission au Comité directeur du CSDB37 ainsi qu'aux autorités supérieures le cas échéant.
  * Il est rappelé que les propositions de la commission sportive sont soumises à la ratification du Comité Directeur du CSDB 37 pour être applicables.

Article 1- 4 Horaire

Il est rappelé que les horaires précisés ou convenus correspondent au début d'une compétition. En conséquence les joueurs ou les équipes devront être présents dans la salle de jeu suffisamment tôt et avec leur matériel de jeu.

Article 1- 5 Frais de participation

Pour toutes les compétitions objet du présent règlement, les frais de réception, de gestion et d'organisation sont à la charge du club organisateur. Il ne pourra pas être demandé une quelconque quote-part aux joueurs participants dans le cadre des jeux (sauf la restauration et les boissons personnelles éventuelles ainsi que des frais occasionnels contractés par les joueurs).

Article 1- 6 Litiges - Manquements

a) Les litiges, pouvant naître de l'application de ce règlement particulier et de ceux des instances fédérale et/ou régionale, seront soumis à l'examen et à la décision du responsable sportif du CSDB 37 et/ou du Comité Directeur du CSDB 37 en cas de gravité reconnue.

b) En cas de manquement aux règles du présent règlement particulier ou/et du code sportif fédéral ou régional, les joueurs ou les équipes en cause pourront faire l'objet d'une sanction sportive prononcée par le Comité Directeur du CSDB 37 après avis de la commission sportive et éventuellement, suivant la gravité de la faute, par saisie de l'organe disciplinaire qui statuera (voir le code de discipline fédéral de référence).

c) Les litiges, les omissions, le non-respect des règles, seront traités par la commission sportive qui en fera référence à son Président pour application des décisions qui s'imposeraient. Dans les cas plus graves, un rapport sera établi à l'attention du Comité Directeur, qui prendra les décisions d'application nécessaires.

Article 1- 7 Modifications

En cas de nécessité, par suite du changement des règles fédérales et/ou modifications du code sportif régional et/ou départemental, ce présent règlement pourra être modifié ou/et amendé en la circonstance.

TITRE 2 – CHAMPIONNATS INDIVIDUELS

Préambule

Dans la mesure où elles ont un rapport avec nos compétitions, toutes les dispositions et règles précisées au code sportif fédéral sont applicables aux championnats individuels de notre instance départementale. Toutefois certaines peuvent être modifiées ou adaptées et font l'objet des articles suivants du titre 2, lesquels complètent, s'il y a lieu, le code sportif fédéral.

Article 2-1 - Disciplines éligibles

* Partie libre
* Partie à la bande ou 1 bande
* Partie au cadre 42-2
* Partie aux 3 bandes
* En option, sur décision du CSDB 37: le 4 billes, le 5 quilles et le casin individuel.
  Le choix de sélection de ces modes de jeu ou éventuellement leur retrait, appartient au Comité Directeur de l'instance départementale après avis de la commission sportive.

Article 2-2 - Les catégories et leur référence par discipline (moyenne, distance, nombre de reprises).

a) Toutes les compétitions se disputent sur billards de 2,80 m. Le nombre de points à réaliser et le nombre de reprises limitées sont appliqués en fonction du tableau suivant.
Exception : les finales se déroulent sans limitation de reprises.

b) À la libre les parties se joueront avec "petits coins" ou "grands coins" en fonction de la catégorie de classification des joueurs. Cette précision est indiquée dans le tableau suivant.

c) A compter de septembre 2023, la distance réduite sera retenue pour les compétitions individuelles en phase de qualification pour les modes de jeu suivants : Libre, Bande, Cadre. Les phases finales se joueront en distance normale.
Le jeu de 3 Bandes n'est pas concerné par cette disposition et se jouera en distance normale sur tous les tournois (sauf cas exceptionnel de poule à 5 joueurs),

d) Tableau d'application

Disciplines	**Catégories**	**Moyennes de référence**	**Distance normale**		**Distance réduite**	
			Points	**Reprises**	Points	Reprises
Libre	N3	6,00 à < <12,50 GC	200	20	150	15
	R1	4,00 à < 6,00 PC	150	25	120	20
	R2	2,30 à < 4,00 PC	100	30	80	25
	R3	1,20 à < 2,30 PC	70	35	60	30
	R4	0,00 à < 1,20 PC	50	40	40	35
Cadre 42-2	N3	3,50 à < 6,25	120	25	100	20
	R1	0,00 à < 3,50	80	30	60	25
Bande	N3	1,75 à < 2,58	80	35	60	25
	R1	1,00 à < 1,75	60	35	50	30
	R2	0,00 à < 1,00	40	40	30	35
3 Bandes	N3	0,360 à < 0,523	25	50	20	40
	R1	0,250 à < 0,360	20	55	15	45
	R2	0,000 à < 0,250	15	60	12	50

SUITE TITRE 2 - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS

Article 2-3 - Engagements des joueurs

a) Tous les engagements quelles que soient la discipline et la catégorie. sont à adresser au responsable sportif du CSDB 37 par les clubs et non par les joueurs eux-mêmes, avant la date limite fixée par l'organisme départemental, Ils sont établis sur les formulaires prévus à cet effet et comprennent : les noms et prénoms, le N° de licence des joueurs inscrits et leur catégorie, ainsi que leur disponibilité pour le dimanche ou/et le samedi.

b) Le fait de s'engager dans une compétition, implique que tous les joueurs participent à tous les tours prévus au calendrier, sauf si une raison majeure et validée conduit à la déclaration forcée d'un forfait.

Article 2-4 - Joueur remplaçant ou additionnel

Conformément au code sportif fédéral, en règle générale un joueur absent dans les poules de la phase qualificative ne peut pas être remplacé et la poule se déroule avec le nombre de joueurs présents.

Exception :

a) Dans une finale ou demi-finale, un ou plusieurs joueurs absents ou forfaits, signalés suffisamment tôt, peuvent être remplacés par le ou les joueurs suivants de la liste des qualifications sous réserve d'une certaine compatibilité entre le nombre initial d'engagés et le nombre de finalistes (voir le tableau 2 - 8).

c) Lorsque l'absence ou le forfait se situe dans une finale, laquelle fait suite aux 1/2 finales, le remplacement du joueur peut être autorisé sous réserve que le nouveau joueur suivant ait concouru dans la 1/2 finale correspondante au joueur absent. Même disposition pour 2 joueurs absents.

Article 2-5 - Tirage en vue de la composition des poules

a) Les poules sont constituées en utilisant, comme base, la technique du serpentin.
   - Pour le premier tour : suivant la moyenne annuelle de la saison précédente.
   - Pour les tours suivants : suivant la valeur du ranking en cours avec départage éventuel par la moyenne.
   - Les joueurs nouveaux sont intercalés.

b) Toutefois des aménagements sont opérés en fonction de certains critères d'équité ou de répartition, par exemple :
   - Le respect d'une rotation équilibrée pour les joueurs dans leurs déplacements et leurs réceptions.
   - L'assurance de la disponibilité des joueurs du samedi ou du dimanche.
   - L'évitement des poules constituées de joueurs d'un même club ou une poule identique à un tour précédent.
   - Les joueurs les mieux classés ne sont pas prioritaires pour jouer dans leur club d'appartenance.
   - L'assurance, dans la mesure du possible, à ce que les joueurs engagés jouent au moins une fois dans leur club d'appartenance.
   - L'obligation, qu'un club organisateur ait au minimum un de ses joueurs engagés dans la (ou les) poule (s) qu'il reçoit (sauf cas particuliers).
   - Le respect d'un brassage minimum afin que les joueurs ne rencontrent pas toujours les mêmes adversaires.
   - Tenir compte éventuellement des jeunes joueurs sans moyen de locomotion. Les associer avec un autre joueur de leur club pour un covoiturage.
   - La suppression de tout autre anomalie qui apparaîtrait contraire à la logique sportive.
   - Nota : afin de ne pas trop bousculer le tirage initial par serpentin, ces aménagements sont appliqués, dans la mesure du possible, par le déplacement latéral croisé (gauche ou droite) de certains joueurs de même rang.

Article 2-6 Composition des poules

a) En fonction du nombre d'engagés dans les catégories concernées et du nombre de salles disponibles, les poules sont composées de la façon suivante :
   - Poule classique de 3 ou 4 joueurs: à chaque fois que cela sera possible, ce mode de composition est privilégié. Il peut y avoir 2 poules de 3 joueurs dans un même club..
   - Poule de 2 joueurs: lorsque le nombre de joueurs engagés est limité à ce nombre.
   - Poule de 5 joueurs: réservé dans le cas ou une catégorie ne comprend que 5 engagés qui se rencontrent tous. Dans ce cas prévoir un avancement de l'heure de la rencontre (soit à 10 h, soit à 13 heures).

SUITE TITRE 2 - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS

Article 2-7 Attribution des tours qualificatifs

a) L'attribution d'organisation des différents tours qualificatifs, au cours de la saison, est confiée à l'ensemble des clubs du CSDB 37 ayant engagé des joueurs dans la discipline et la catégorie concernées.

b) Cette répartition sera faite au mieux en fonction des engagements respectifs et de leur nombre par association. Un club ayant présenté un nombre de candidats plus important qu'un autre club, se verra plus sollicité pour l'organisation des compétitions. Toutefois, en cas de nécessité imposée par le calendrier, il est possible qu'un club, proportionnellement a son nombre d'engagés, se voit confier davantage de compétitions.

c) Exceptionnellement, un club n'ayant pas engagé de joueur pourra se voir attribuer néanmoins une poule de qualification. Cette dérogation fera l'objet d'un accord préalable.

Article 2-8 - Nombre de tours qualificatifs et composition des phases finales

- Le nombre de tours qualificatifs est fonction du nombre d'engagés dans la discipline et la catégorie concernées.
- Comme base, les critères du tableau ci-dessous sont retenus.

Nb d'engagés	Poules	Nb. de tours	1/2 Finales	Finales	Classement
2 à 4	1 Poule de 2, 3 ou 4	2	Non	Non	Suivant ranking
5 ou 6	Poule de 5 ou 2 poules de 3	3	Non	Non	Suivant ranking
7 ou 8	Poules de 3 et 4	2	Non	Finale à 4 J.	Suivant finale
9 à 14	Poules de 3 et 4	3	Non	Finale à 4 J.	Suivant finale
15 à 29	Poules de 3 et 4	3	1/2 finales à 4 J.	Finale à 4 J.	Suivant finale
30 ou +	Poules de 3 et 4	4	1/2 finales à 4 J.	Finale à 4 J.	Suivant finale

- Éventuellement, le nombre de tours qualificatifs pourra être revu en augmentation ou en diminution en fonction de la charge du calendrier. Néanmoins, il sera toujours recherché un maximum de brassage en fonction du nombre d'engagés en instituant un nombre de tours correspondant

Article 2-9 - Joueurs qualifiés pour la phase finale

a) 1/2 finales (à partir de 15 engagés) :

- Sont retenus pour les 1/2 finales, les 8 premiers joueurs classés de la phase qualificative. La répartition dans les 2 poules est faite suivant la technique du serpentin (1, 4, 5 et 8 d'une part et 2, 3, 6 et 7 d'autre part). Le déroulement des jeux est conforme à celui des poules de 4 joueurs.

b) Finale de 7 à 14 engagés

- Sont retenus pour cette finale, les 4 premiers joueurs de la phase qualificative. Le déroulement des jeux est conforme à celui d'une poule de 4 joueurs.

c) Finale de plus de14 engagés

- Sont retenus pour cette finale, les 2 premiers joueurs de chacune des 2 demi-finales pour former une poule de 4 joueurs. Déroulement identique à une poule de 4 joueurs.

d) En cas de forfait ou d'indisponibilités, le ou les joueurs suivants, soit de la phase qualificative soit des 1/2 finales, sera ou seront remplaçant(s) dans l'ordre requis.

Article 2-10 - Les phases finales du Comité

a) Critères d'attribution des 1/2 finales.

- Pour chaque discipline et catégorie, ces 1/2 finales sont attribuées aux 2 clubs ayant leurs joueurs classés aux 2 premières places de la phase qualificative. En cas de club identique, il sera retenu celui du 3è qualifié, voire le 4è, etc ...
- Les situations particulières seront traitées par le responsable sportif au cas par cas.

b) Critères d'attribution des finales :

- Pour chaque discipline et catégorie, les finales sont attribuées au club ayant le joueur le mieux classé des 1/2 finales ou le 1er de la phase qualificative dans le cas ou il n'y a pas de 1/2 finale.

c) Les phases finales ont lieu, d'une manière générale, le dimanche. Toutefois, s'il s'agit d'un club qui reçoit habituellement le samedi pour raison majeure, la compétition confiée peut se dérouler ce jour-là, sous réserve que tous les joueurs soient disponibles pour y participer.

d) En cas d'impossibilité ou de refus d'un club d'organiser une compétition qui lui serait confiée, celle-ci serait attribuée au club suivant de la liste des qualifiés ou du résultat des 1/2 finales.

e) En fonction des dates butoir imposées par la ligue, les dates des finales prévues et fixées par le calendrier ne peuvent pas être reculées (sauf cas majeur), au-delà de ces limites calendaires.

f) Les 1/2 finales et finales se déroulent suivant la formule classique dans laquelle tous les joueurs se rencontrent.

Article 2-11 - Jour et horaire des compétitions

a) Les rencontres ont lieu, d'une manière générale, le dimanche. Toutefois, si un club, pour des raisons justifiées, ne peut pas organiser la poule qui lui serait confiée ce jour-là, celle-ci serait avancée au samedi et regrouperait uniquement les joueurs disponibles, quitte à modifier les poules préalablement établies.

b) Sauf exception, les horaires des compétitions sont fixés de la manière suivante :

* Libre, cadre, bande, 3 bandes :

- Poule de 2, 3 ou 4 joueurs : 14 heures
- Poule de 5 joueurs : 10 ou 13 heures selon la durée prévisible de la compétition en fonction des disciplines et des catégories.

c) Il est précisé que les horaires indiqués correspondent au départ de la compétition et incluent donc les préliminaires (inscription, contrôles licences et vestimentaire, dispositions d'avant match, etc.). En conséquence le début des jeux doit commencer au maximum 15 minutes après ces horaires.

d) Tous les joueurs convoqués, sans exception, sont tenus d'être présent à l'heure indiquée, même s'ils ont la certitude de ne pas intervenir à la première séance de jeu. La structure définitive de la poule et donc l'ordre des séances sont fonction du nombre de joueurs présents à l'heure fixée.

e) Il sera toléré un retard maximum de 30 minutes. Toutefois celui-ci devra être sérieusement motivé par le joueur et validé par la commission sportive. Dans le cas contraire, le ou les joueurs en retard sera (seront) considéré(s) comme forfait avec toutes les conséquences qui en découlent. En conclusion, tout joueur, non présent 30 minutes après l'heure fixée pour le début de la compétition et constaté par le directeur de jeu, sera déclaré forfait. La compétition, avec les autres joueurs présents, pourra alors commencer suivant des nouvelles dispositions.

Article 2-12 - Cotation ranking

a) La valeur des points de ranking, attribués à chaque joueur, à l'issue des rencontres est fonction de leurs matchs gagnés, nuls ou perdus. En cas d'égalité, intervient la moyenne générale puis éventuellement la moyenne particulière et enfin la meilleure série.

b) Le niveau de ranking à considérer est obligatoirement aligné, pour un même tour, sur la (ou les) poule (s) comportant le plus grand nombre de joueurs présents.

Exemple d'application :

° Si 1 tour comprend des poules avec un nombre de joueurs différent (1 poule de 2, 1 poule de 3 et 1 poule de 4 joueurs présents), la cotation du ranking est du niveau 3, donc alignée sur 4 joueurs.

c) Afin d'encourager les performances, un point de ranking supplémentaire est attribué, à chaque joueur, pour toute partie gagnée ou nulle avec une moyenne supérieure à celle de sa catégorie.

SUITE TITRE 2 - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS

d) Échelle du ranking

Niveaux	**Composition des poules**		**Valeurs du ranking**
Niveau 1	1 seule poule de 2 joueurs		6 – 1 / 0 ou 3 – 3 (nul)
Niveau 2	Poules de 2 joueurs	Dans le même tour	10 – 6 / 1
	Poules de 3 joueurs		10 – 6 – 1 / 0
Niveau 3	Poules de 2 joueurs	Dans le même tour	15 – 10 / 6
	Poules de 3 joueurs		15 – 10 – 6 / 1
	Poules de 4 joueurs		15 – 10 – 6 – 1 / 0
Niveau 4	1 seule poule de 5 joueurs		15 – 10 – 6 – 3 – 1 / 0

e) Les choix 1/0, 6/1 et 10/6 sont réservés au joueur classé dernier de sa poule, il marquera donc 1, 6 ou 10 points s'il a gagné au moins un match ou fait un nul. Dans le cas contraire (tous ses matchs perdus) il marquera 0, 1 ou 6 points.

Article 2-13 - Classification des joueurs connus

a) Les joueurs sont classifiés en fonction de leurs résultats antérieurs lesquels sont analysés et répertoriés par la FFB. Chacun peut prendre connaissance de sa classification sur le site fédéral. Celle-ci est applicable quel que soit le lieu de la compétition sur le territoire français. Elle est valable au minimum 2 saisons consécutives (application de la règle de 1' étoile), mais peut être modifiée en cas d'insuffisance ou de dépassement des critères de sélection.

b) Un joueur disqualifié pour un fait délictuel quelconque sera exclu du classement final de la poule et ses points de ranking bénéficieront aux autres joueurs de cette poule.

Article 2-14 - Classification des joueurs nouveaux

a) Lorsqu'un joueur nouveau non classifié est admis à participer aux compétitions, sa moyenne de référence est fixée comme suit :

1) Pour ses premiers matchs, par la déclaration de sa valeur validée par son Président ou son responsable sportif de club en fonction des jeux pratiqués au sein de son association.

2) Après le palier à l'issue duquel il atteint 3 matchs depuis le début de sa nouvelle saison.

3) Puis à chaque palier de compétitions à laquelle il participe. Il reste joueur nouveau (JN) toute la saison.

4) Et enfin, sur la totalité des matchs disputés depuis le début de la saison.

b) Si la moyenne de référence ainsi calculée, suivant les paliers des alinéas précédents (2,3 et 4) dépasse le plafond de sa catégorie, il est exclu immédiatement du classement de la compétition. Pour les tours suivants, il intègre la catégorie correspondant à sa nouvelle valeur. En conséquence, les points de ranking précédemment acquis lui seront retirés et bénéficieront aux autres joueurs.

c) Un joueur qui change de catégorie au cours d'une saison ne conserve pas les points de ranking acquis à l'occasion de sa participation dans sa catégorie antérieure.

e) Lorsque le joueur en cause est déjà classifié dans d'autres modes de jeu, il ne peut y avoir + de 2 catégories d'écart entre le mode de jeu ou il est le mieux classé et celui de sa participation comme nouveau joueur.

Article 2-15 - Qualification Ligue

a) Le vainqueur de chacune des catégories est qualifié pour l'épreuve régionale ou un tournoi spécifique au sein de la Ligue du Centre regroupant les Comités Départementaux qui lui sont rattachés.

Cette épreuve attribue le titre de champion de ligue de chacune des catégories concernées ou un titre similaire en fonction des critères décidés par l'instance régionale et qui sont susceptibles de modifications.

b) En cas d'impossibilité pour un qualifié de participer à cette phase régionale, en principe son second le remplace.

Article 2-16 - Mécanisme des séances de jeu

a) Préambule : on appelle « matchs » la phase de jeu opposant 2 joueurs.

b) L'ordre des joueurs mentionné sur les convocations doit être respecté.(sauf exceptions figurant à l'article 2-18, alinéa c et en cas d'absence de joueurs convoqués).

c) En cas de forfait tardif ou d'absence d'un ou de plusieurs joueurs, la poule affectée doit être recomposée dans l'ordre des valeurs individuelles des joueurs présents et disputée suivant cette nouvelle disposition.

Article 2-17 - Ordonnancement des matchs

- Les billards seront obligatoirement numérotés avant le début de la compétition et les matchs se déroulent suivant le schéma du tableau suivant :

Compo des poules	Billard N° 1	Billard N° 2	Joueurs exempts
Poule de 2 joueurs sur 1 billard	Match 1 = J1 / J2		
	Match 2 = J2 / J1		
Poule de 3 joueurs sur 1 billard	Match 1 = J2 /J3 (*)		J1
	Match 2 = J1 / Perdant du match 1		Gagnant du match 1
	Match 3 = J1 / Gagnant du match 1		Perdant du match 1
Poule de 4 joueurs sur 2 billards	Match 1 = J2 / J3 (*)	Match 2 = J1 / J4 (*)	
	Match 3 = Gagnants des matchs.1 et 2	Match 4 = Perdants des matchs. 1 et 2	
	Match 5 = match restant du J1	Match 6 = match restant du J4	
Poule de 5 joueurs sur 2 billards	Match 1 = J2 / J5 (*)	Match 2 = J3 / J4 (*)	J1 (*)
	Match 3 = J2 / J3 (*)	Match 4 = J1 / J5 (*)	J4 (*)
	Match 5 = J1 / J4 (*)	Match 6 = J3 / J5 (*)	J2 (*)
	Match 7 = J1 / J3 (*)	Match 8 = J2 / J4 (*)	J5 (*)
	Match 9 = J4 / J5 (*)	Match 10 = J1 / J2 (*)	J3 (*)

(*) : sauf exceptions mentionnées à l'article 2-18 alinéa « c ».

Article 2-18 - Dispositions particulières

a) Poule de 2 joueurs :

1) En cas d'égalité sur l'ensemble des 2 matchs d'un tour, le départage est effectué, par la meilleure moyenne, puis, s'il y a lieu, par la moyenne particulière et ensuite par la meilleure série. En cas d'égalité absolue, il n'y aura pas de 3ème match, le résultat sera déclaré nul et le ranking attribué aux 2 joueurs sera de 3 points.
2) Si, exceptionnellement (très faible probabilité), à l'issue des 2 tours, les joueurs terminent encore sur une égalité parfaite et que celle-ci conditionne le classement final, un 3éme match est ordonné avec une ou plusieurs prolongations si nécessaire..

b) Poules de 3 ou 4 joueurs, en cas d'égalité lors du 1er match, le départage se fait de la manière suivante :

1) Par la meilleure série réalisée au cours de cette 1ère partie. En cas de nouvelle égalité : par tirage au sort.
2) Ce départage n'interfère pas dans le résultat du match, il sert seulement à déterminer l'ordre des joueurs pour les matchs suivants.

c) Exceptions en cas de plusieurs joueurs d'un même club dans une poule de 3, 4 ou 5 joueurs

1) 2 joueurs du même club sont obligatoirement opposés au 1er tour, quel que soit le nombre de joueurs dans la poule (phase qualificative ou phase finale).

2) 3 joueurs du même club :

- Poules de 3 ou 4 joueurs : sans incidence. Respecter l'ordre établi (phase qualificative ou phase finale).
- Poule de 5 joueurs : les 3 joueurs sont obligatoirement opposés aux 3 premiers tours de jeu.

Article 2-19 - Fiche de résultats et d'observations

a) La saisie des résultats doit se faire impérativement sur le site de la FFB dans un délai maximum de 24 heures.

b) Le directeur de jeu doit s'inquiéter auprès de chaque joueur participant si des réclamations sont à formuler à l'issue de la compétition. A l'inverse, sans sollicitation du directeur de jeu, les joueurs concernés doivent déposer, s'il y a lieu, leur réclamation au terme de l'épreuve ou après le ou les matchs en litige.
Ces réclamations doivent être notées sur la feuille de résultats si son canevas le permet et par courrier ou par mail envoyé au responsable sportif du CSDB 37.

c) Le directeur de jeu doit également consigner tout incident de jeu, absence de joueur, retard, mauvais comportement d'un joueur, abandon de compétition, etc… Il doit transmettre ces informations au responsable sportif du CSDB 37 sous 24 heures.

Il doit en outre, à la fin de chaque compétition, annoncer à tous les joueurs présents les résultats et le classement de l'épreuve et remettre à chaque joueur, représentatif de leur club, un tirage papier de la feuille de résultats.

Article 2-20 - Encadrement des compétitions

a) Pour des raisons évidentes de régularité et afin de ne pas générer des litiges éventuels entre les joueurs au cours des matchs, les différentes compétitions sont encadrées par des arbitres ou des personnes suffisamment aptes pour assurer cette fonction. Si les clubs organisateurs pouvaient également déléguer des marqueurs, ce serait un plus permettant aux joueurs de faire leur partie en toute sérénité.

b) Le décompte des points de chacun des joueurs se fait obligatoirement sur une feuille de marque spécialement étudiée à cet effet. Sa tenue incombe à l'arbitre ou au marqueur s'il y en a un. Parallèlement à cette marque les points réalisés sont inscrits sur un tableau propre à chaque billard afin que les joueurs connaissent leur situation à chaque instant.

c) Les clubs, ayant un nombre de licenciés restreint ou/et une participation catégorielle importante de leurs engagés dans d'autres épreuves simultanées, pourraient avoir des difficultés pour appliquer ces consignes. Des dispositions particulières pourront alors être décidées afin de pallier au mieux les problèmes rencontrés.

d) Bien que l'auto-arbitrage ou l'inter-arbitrage soient admis par le règlement sportif FFB, leur application n'est pas recommandée pour les championnats individuels. En faire usage exclusivement dans les cas de force majeure. De toute évidence, les 1/2 finales et finales doivent bénéficier d'un encadrement avec des arbitres ou joueurs aguerris.

Article 2-21 - Convocations aux compétitions

a) Les convocations aux différentes compétitions ainsi que leurs modificatifs sont diffusés simultanément de la manière suivante :

1) Sur le site internet du CSDB 37, au moins 13 jours avant les dates fixant les rencontres.
2) Par messagerie électronique à tous les clubs carambole adhérents au CSDB 37, dans le même délai.

b) En fonction des forfaits enregistrés dans des délais compatibles avec la gestion, des bulletins rectificatifs sont éventuellement édités et transmis dans les mêmes conditions.

c) Les forfaits de dernière minute font l'objet d'une information auprès du club organisateur afin que ce dernier en tienne compte dans l'organisation de la poule qui lui serait confiée.

d) Chaque club est chargé de la transmission de l'information à ses adhérents engagés dans les différentes compétitions.

Article 2-22 Calendrier annuel

a) En début de chaque saison, en accompagnement de la fiche d'engagement, il est établi un calendrier prévisionnel provisoire indiquant les différentes dates possibles des rencontres.

b) Le nombre de tours étant basé sur des prévisions en référence au nombre d'engagés de la saison précédente, le projet de calendrier peut donc être modifié suivant le nombre réel de participants enregistrés dans chacune des disciplines et catégories concernées après le dépôt des engagements par les clubs. Ce calendrier est donc réactualisé et transmis, à nouveau, à tous les clubs.

Article 2-23 - Litiges éventuels

a) Tout litige éventuel ou cas de figure non prévu ou difficulté d'interprétation du code sportif fédéral et/ou du présent règlement sera soumis à l'appréciation du responsable ou gestionnaire sportif. Les cas, les plus complexes ou les plus graves, seront soumis à la décision du Comité Directeur du CSDB 37 après avis de la commission sportive.

b) Le gestionnaire sportif peut intervenir postérieurement au déroulement d'une rencontre et en modifier éventuellement les résultats si des anomalies étaient relevées lesquelles mettraient en cause la régularité de l'épreuve et son classement. Ce recours serait exercé même si aucune réclamation n'a été formulée.

Article 2-24 Indisponibilités

a) Les indisponibilités prévisibles de longue date, entraînant des forfaits ou des absences, devront être signalées au responsable sportif au moins 15 jours avant la compétition en objet et en tout état de cause avant la parution du bulletin de convocations. Le respect de ce délai n'entraîne pas de délit mineur ni de jugement. Néanmoins, il est souhaitable que la ou les raisons de ces indisponibilités soient portées à la connaissance du responsable sportif.
b) Les indisponibilités tardives, signalées après la parution des convocations, devront être motivées pour être recevables. Elles feront l'objet d'une décision par le responsable sportif.
c) Les raisons couramment admises en la matière :
   1/ Cas généraux (prévus de longue date)
      * Empêchement professionnel (travail habituel)
      * Participation à une autre compétition officielle sportive
      * Mission sportive au titre du billard-sport
   2/ Cas fortuits
      * Santé – Hospitalisation - Accidents
      * Événements familiaux

   Cette énumération n'est pas limitative, tout autre raison sera appréciée en fonction de son caractère.
d) Toute indisponibilité pour convenance personnelle ne sera pas prise en compte, ni recevable.
e) En règle générale, toute indisponibilité devra être signalée et motivée exclusivement par le canal des clubs et par courrier électronique adressé au responsable sportif. Les joueurs devront donc formuler leur empêchement personnel directement à leur association d'appartenance qui transmettra.
f) En cas de forfait de dernière minute, l'information pourra être faite, en dérogation de ce qui précède, par le ou les joueurs directement et en priorité auprès du club organisateur par un moyen rapide de communication (téléphone par exemple). L'absence devra être, bien entendu, motivée et portée à la connaissance du responsable sportif du CSDB 37 qui décidera de la suite à donner.

Article 2-25 - Jugement et conséquences sur les forfaits, retards ou absences

a) Les forfaits, retards ou absences constituent un délit mineur dans la pratique du sport-billard.
b) Les raisons d'un délit mineur seront analysées et éventuellement prises en compte si elles sont réellement justifiées et attestées. Aussi, le CSDB 37 suggère aux clubs d'apporter, autant que de besoin, tous justificatifs attestant l'absence de leur(s) joueur(s) en cause. Le responsable sportif de l'instance aura la charge de valider ou non les raisons fournies, avec l'aide éventuelle du Comité Directeur du CSDB 37, dans les cas délicats.
c) Un joueur qui se présenterait avant le délai de 30 minutes écoulé sera admis à participer à la compétition. Il devra néanmoins justifier les raisons de son retard lesquelles seront inscrites sur la feuille de résultats et adressées au responsable sportif. Il est évident qu'un joueur en retard ne pourra pas bénéficier de la période d'échauffement prévue aux différents règlements sportifs.
d) Le joueur auteur d'un délit mineur non reconnu et donc non excusé par l'instance départementale sera déclaré "forfait général" pour la compétition en cause. De plus, dans ce cas, il encourt une sanction disciplinaire.
e) Un joueur qui totaliserait 2 forfaits, excusés ou non, dans une compétition sera également déclaré " forfait général " de cette épreuve.
f) L'enregistrement d'un forfait peut générer la modification et le rééquilibrage des poules et les lieux de rencontre. Aucune réclamation de la part des autres joueurs et des clubs ne pourra être recevable pour cette raison.
g) Par ailleurs, il est évident qu'un forfait ou plusieurs forfaits très tardifs ne peuvent permettre la modification des poules, faute d'un délai de correction et de prévenance suffisants. Dans ce cas, les rencontres se déroulent avec les joueurs présents en modifiant l'ordre des séances et la structure de la poule.
h) À la suite d'un forfait ou de plusieurs forfaits pour une raison motivée et reconnue (intempérie ou accident de circulation par exemple), l'épreuve peut être remise suivant la décision du responsable sportif du CSDB 37.

i) Si un délit mineur est jugé « non excusé » ou non « valablement justifié », par le responsable sportif ou le Comité Directeur du CSDB 37, le club, auquel appartient le joueur en faute, en sera avisé immédiatement. Le chèque initial de caution serait remis à l'encaissement à titre de garantie. Il est laissé à l'initiative des clubs la récupération ou non de cette caution auprès de leur joueur fautif.
Après délibération, le Comité Directeur du CSDB 37 saisit l'organe disciplinaire de l'instance départementale, dans les meilleurs délais. C'est cet organe qui prend la décision d'application de la sanction sportive et de la sanction pécuniaire. Le joueur auteur d'un délit mineur sera suspendu immédiatement dans tous les modes de jeu, quel que soit le stade de la compétition, tant qu'un nouveau chèque de caution ne sera pas parvenu au responsable sportif du CSDB 37. Un délai de quinze (15) jours est accordé au club fautif pour régler le nouveau chèque caution. Faute de règlement dans les délais prévus, tous les joueurs inscrits de ce club seront suspendus en compétition individuelle. Cette nouvelle caution est réglée à titre transitoire dans l'attente de la décision de l'organe disciplinaire.

Article 2-26 - Caution financière

a) Pour couvrir les pénalités des forfaits éventuels non excusés ou non validés, les engagements aux différentes compétitions individuelles sont assujettis à une caution financière dont le montant est décidé par le comité directeur du CSDB 37.

b) Modalités d'application :

- En même temps que l'envoi de la liste de leurs engagés, chaque club fera parvenir au responsable sportif du CSDB 37 (ou son représentant s'il est désigné), un chèque de caution, quel que soit le nombre de joueurs inscrits et le nombre de disciplines retenues.
- En l'absence de l'envoi du chèque de caution à l'engagement des joueurs, la liste des engagés du club ne sera pas validée.

Cette caution sera rendue en fin de saison aux clubs si tous leurs joueurs engagés ou valablement excusés ont participé, de façon effective et régulière, aux différents stades de la compétition.

TITRE 3 – DISPOSITIONS COMMUNES AUX CHALLENGES CSDB 37

Préambule :

Ce titre concerne les règles générales qui sont communes aux 4 challenges initiés par le CSDB 37. Elles ne seront donc pas répétées dans les textes spécifiques à ces challenges.

Les modifications apportées au challenge Flabeau et au challenge Guy Compagnon « Casin en octobre 2024 figurent en surligné dans les présentes dispositions.

Le challenge Jacques Foulon étant particulier, celui-ci est traité suivant le titre 7. Toutefois, les articles suivants : 3-3, 3-4, 3-5, 3-6, 3-8, 3-9, 3-10, 3-11 et 3-13 du présent titre lui sont imputables.

Article 3-1 Ordonnancement

a) Quelque soit le nombre d'équipes engagées, une poule unique est constituée. Cette disposition permet de se conformer aux spécificités du sport d'équipe en étant plus attrayante et de pouvoir rencontrer tous les clubs.

b) Une seule rencontre (Aller) est prévue. Toutefois, si certains challenges enregistraient un nombre d'équipes engagées faible, des rencontres "Aller et Retour " pourront être instituées. Afin de limiter le nombre max. de rencontres, cette disposition serait appliquée pour un nombre d'équipes inférieur à 9 (c'est à dire 2 à 8). La décision sera prise par le Comité Directeur avec l'avis du responsable sportif accrédité.

c) Chaque équipe reçoit ou se déplace alternativement suivant le tirage au sort établi en début de saison. Toutefois, en cas d'un nombre pair d'équipes engagées, une distorsion mathématique et symétrique ne peut pas être évitée dans l'application des tables de Berger (2 réceptions ou 2 déplacements consécutifs, une seule fois par équipe).

d) En fonction du nombre d'engagements validés pour ces challenges, il est prévu, suivant le tableau de programmation à l'article 3-2) :

1) Une phase qualificative. 2) Une phase barrage. 3) Une phase 1/2 finales. 4) Une phase finale.

e) Afin d'éviter certains problèmes inhérents à l'organisation et pour assurer une bonne gestion des challenges, un maximum de 16 équipes et 2 équipes par club sont tolérés . Ces dernières se rencontreront au 1er tour.

f) Afin de respecter une alternance régulière de réception et de déplacement des équipes, le tableau des rencontres de la poule unique est établi suivant la règle mathématique des tables de Berger.

Article 3.2 - Programmation des phases.

a) Phase de qualifications

- Cette phase concerne toutes les rencontres entre les équipes engagées.
- Elle détermine le nombre de qualifiés, en fonction du nombre d'engagés, pour les phases suivantes.

b) Phase de barrages.

- Phase intermédiaire entre la fin des qualifications et les 1/2 finales. Une seule rencontre, pas de retour.
- Elle sélectionne 2 équipes parmi celles classées 3, 4, 5 et 6 à l'issue des qualifications.

c) 1/2 finales.

- Elle réunit les 4 derniers qualifiés des phases précédentes (fonction du nombres d'engagés)

d) Finales.

- Finale principale : rencontre entre les vainqueurs des 1/2 finales ou les 2 premiers des qualifications.
- Finale consolante : rencontre entre les perdants des 1/2 finales (fonction du nombre d'engagés).

e) Tableau de programmation

Nb d'équipes	Qualifications	Barrages	1/2 finales	Fin. principale	Fin. consolante
11 à 16	Top 6 - Les 2 premières accèdent directement aux 1/2 finales. - Les 4 suivantes accèdent aux barrages	- Rencontre entre les équipes classées 3 et 6. - Rencontre entre les équipes classées 4 et 5	- Renc. entre l'équ. 1 et le G. de 4/5. - Renc. entre l'équ. 2 et le G. de 3/6.	Rencontre entre les vainqueurs des 1/2 finales	Rencontre entre les perdants des 1/2 finales
7 à 10	Top 4 Les 4 premières en 1/2 finales	Pas de barrages	- Rencontre entre les équipes 1 et 4 - Rencontre entre les équipes 2 et 3	Rencontre entre les vainqueurs des 1/2 finales	Rencontre entre les perdants des 1/2 finales
5 à 6	Top 2 Les 2 premiers en finale Pr.	Pas de barrages	Pas de 1/2 finales	Rencontre entre les équipes 1 et 2	Pas de finale consolante
2 à 4	Résultat acquis	Pas de barrages	Pas de 1/2 finales	Pas de finale Pr	Pas de finale Co

Nota : Les rencontres barrages, 1/2 finales et finales ont lieu dans le club dont l'équipe est la mieux classée à la fin des qualifications.

Article 3-3 - Cas d'un forfait dans les phases barrages, 1/2 finales et finales.

- Aucun forfait ne sera toléré pour les rencontres de barrages, de 1/2 finales et de finales, sauf cas de force majeure. L'équipe fautive sera éliminée et ne pourra plus participer à la suite de la compétition. L'adversaire serait donc automatiquement déclaré vainqueur.

Article 3-4 - Traitement de base des forfaits et absences

1) Une équipe, qui ne se déplacerait pas les jour et heure convenus, aura la rencontre perdue par forfait. Un retard de 30 minutes est toléré pour cause reconnue et justifiée.
2) La même sanction sera appliquée pour l'équipe recevante dans le cas où celle-ci n'aurait pas prévu la rencontre pour la réception de l'équipe adverse. Un délai de 15 minutes maximum lui sera attribué pour la constitution de son groupe de jeu et débuter les parties.
3) Dans le cas d'application des alinéas 1 et 2 ci-dessus, les rencontres ne seront ni remises ni reportées, la constatation du forfait serait donc enregistrée et traitée comme telle
4) Si une équipe déclare forfait général pendant la saison, elle sera disqualifiée et toutes les rencontres jouées par cette équipe, seront annulées.
5) Une rencontre non exécutée entraînera en plus, pour l'équipe ou les 2 équipes fautive(s), une pénalité sportive et une marque de 0 points. L'équipe non fautive marquera le maximum de points PA Si un délit de connivence est reconnu, les 2 équipes en cause seront éliminées du challenge et feront l'objet d'une déposition devant l'organe disciplinaire.
6) Un 2ème forfait entraînera le forfait général. L'équipe fautive sera déclassée et ses résultats précédents annulés.
7) Tous cas particuliers ou légitimes et reconnus feront l'objet d'une décision de la Commission sportive ou du Comité Directeur de l'instance départementale.

Article 3-5 Dérogations au traitement de base de l'article 3-4

1) L'horaire peut être légèrement retardé pour des équipes se déplaçant sur de grandes distances. Dans ce cas, les visiteurs doivent prévenir leur adversaire de leur possible retard (1/4 heure maximum sera toléré, sauf aléas de force majeure).
2) Un retard important ou une absence dus à un évènement fortuit ou imprévisible pourra être invoqué pour justifier une excuse ou une dérogation. Dans ce cas, le club en cause pourra solliciter exceptionnellement une demande de report**.** Cette demande devra être adressée à la commission sportive du CSDB37 qui statuera sur sa validité. À la suite, les 2 clubs seront consultés afin de recueillir leur assentiment sur la nouvelle date proposée.
3) En cas de problème lié à l'organisation d'une rencontre (par exemple : salle indisponible), une équipe peut demander le report de la rencontre programmée ou accepter de jouer chez l'adversaire.

   Cette demande devra être faite au moins 7 jours francs avant la rencontre.
4) En cas de report ou d'avance accepté par le CSDB 37 ou conclu par tacite accord entre les 2 équipes, celui-ci ne devra pas excéder une semaine pour tous les challenges.
5) Dans tous les cas, il est demandé aux responsables d'équipes de bien vouloir informer systématiquement la Commission Sportive du CSDB 37 de tous les problèmes rencontrés en matière d'organisation. C'est elle qui tranchera en dernier ressort.

   Il est rappelé que les justifications fournies à l'appui des demandes de dérogation doivent être sérieuses et motivées. Toute indisponibilité ou absence pour convenance personnelle ne sera pas prises en compte, ni recevable
6) Un délai minimum de 3 jours francs est requis pour prévenance réciproque. Les communications doivent être faites par messages électroniques. Toutefois en cas d'extrême urgence par suite d'aléas de dernière minute, l'appel téléphonique sera utilisé.

Article 3-6 - Encadrement des rencontres

1) Chacune des équipes devra désigner son capitaine qui prendra les décisions qui lui incombent dans le cadre de la rencontre. Son nom devra être inscrit sur la feuille de résultats à l'emplacement réservé à cet effet. Le capitaine peut ne pas être joueur, mais il devra néanmoins être présent pendant toute la durée de la rencontre.
2) Pour l'arbitrage des différentes parties, il est admis que celui-ci se fasse par auto-arbitrage. Toutefois, en fonction de l'effectif du club recevant, l'arbitrage par des arbitres attitrés ou des joueurs aguerris est toujours préférable.
3) Les finales seront obligatoirement arbitrées, soit par des arbitres en titre soit par les joueurs libres de la compétition, soit par des bénévoles du club organisateur aptes à cette mission.

Article 3-7 - Feuilles de résultats

- Dans un souci de clarté et d'exploitation des résultats par le ou les gestionnaires sportifs, il est souhaitable que les feuilles de résultats soient d'un modèle uniforme et traitées par informatique.
- Un modèle de cette feuille de résultats sera adressé à chaque club par messagerie internet.
- L'envoi des résultats devra être adressé par Internet, aux personnes en charge du traitement sportif de ces challenges et au plus tard 24 heures après la rencontre.
- Toutes les rubriques de cette feuille de résultats doivent être remplies y compris le nom des capitaines d'équipes, celui du directeur de jeu et le mode d'arbitrage avec, s'il y a lieu, les noms des arbitres indépendants de la rencontre.
- **Exception pour le challenge vétérans et le challenge Flabeau :** la saisie des résultats se fera directement sur le site internet de la Fédération Française de Billard. Les clubs n'utiliseront plus la feuille « gesbil »,

  Pour le challenge Guy Compagnon « Casin » les clubs utiliseront à partir d'octobre 2024 la nouvelle feuille de match « Feuille Casin » exploitable sur excel ou libre office.

Article 3-8 - Dotations

- Les finales sont dotées de coupes ou trophées fournis par le CSDB 37 ou les sponsors éventuels. Les équipes participantes de la phase finale recevront donc un trophée en fonction de leur rang au classement final.
- En plus, le vainqueur de chaque challenge (sauf le Foulon) se verra attribué le trophée permanent remis en jeu chaque saison. Le club bénéficiaire en aura la garde jusqu'à la finale de la saison suivante.

Article 3-9 - Directeur de jeu

1) Pour toutes les rencontres, un directeur de jeu sera désigné pour l'organisation et l'ordonnancement des matchs, la tenue de la feuille de résultats et la consignation des réclamations éventuelles, etc .... En règle générale ce choix revient au club recevant ou organisateur. Cette fonction sera assurée par une personne compétente et qualifiée, laquelle peut être un joueur ou un non joueur de la rencontre.
2) Rôle du directeur de jeu :
   - Veiller à la bonne organisation de la rencontre, au respect des handicaps et l'ordre des matchs.
   - Initier la feuille de résultats.
   - S'assurer de la régularité et du bon déroulement des parties.
   - Le directeur de jeu doit s'inquiéter auprès de chaque capitaine si des réclamations sont à formuler à l'issue de la compétition et les consigner éventuellement sur la feuille de résultats, avec les siennes s'il y a lieu.
   - Annoncer aux équipes présentes, les résultats de l'épreuve et remettre à chaque capitaine d'équipe, un tirage papier de la feuille de résultats.
   - Ces directives ne sont pas limitatives.

Article 3-10 Contrôles

- Le gestionnaire sportif peut intervenir postérieurement au déroulement d'une rencontre et en modifier éventuellement les résultats si les règles sportives n'étaient pas respectées ou si des anomalies étaient relevées lesquelles mettraient en cause la régularité de l'épreuve et son classement, comme par exemple l'application minorée des handicaps. Dans ce dernier cas, les joueurs fautifs auraient leur (s) match (s) perdu (s). Ce droit s'applique même s'il n'y a pas eu de réclamation sur la feuille de résultats de la rencontre en cause.
- Un droit de regard et de corrections éventuelles de la feuille de résultats est logiquement autorisé à l'équipe visiteuse à tout moment de la rencontre et avant la diffusion des résultats.

SUITE TITRE 3 - DISPOSITIONS COMMUNES AUX CHALLENGES

Article 3-11 - Convocations - Rapprochements

- Aucune convocation ne sera adressée aux clubs ou à leurs équipes. Les responsables se reporteront au calendrier prévisionnel établi en la circonstance en début de saison ainsi qu'à leurs modificatifs successifs éventuels. Un contact préalable entre les capitaines d'équipes est souhaitable quelques jours avant les rencontres.

Article 3-12 - Calendrier annuel

- En début de saison, un calendrier prévisionnel est établi en fonction du nombre d'équipes engagées. Suivant les circonstances, il peut être adapté ou modifié pour répondre à certaines dispositions non prévues initialement.

Article 3-13 - Convivialité

- Les coupes ou trophées seront remis le jour même des finales après les épreuves en présence des autorités invitées, des responsables sportifs, des joueurs et des accompagnateurs.

- Pour les finales concernant les compétitions s'étalant toute la journée, le club organisateur est chargé de prévoir le déjeuner réunissant tous les acteurs et les accompagnateurs éventuels. Chaque participant réglera sa quote-part. La réservation des repas devra se faire auprès du responsable du club en temps voulu.

- Il est de coutume que le CSDB37 contribue financièrement au pot de clôture de l'épreuve..

Article 3-14 - Montant des engagements.

- Suivant les décisions du Comité Directeur du CSDB 37, les engagements peuvent être gratuits ou faire l'objet d'une redevance par équipe engagée.

Article 3-15 - Règlement des litiges

Les litiges éventuels seront réglés par les instances suivantes :

a) Non respect d'application du présent code sportif du CSDB 37 : la Commission Sportive du CSDB 37.

b) Tout autre litige d'ordre général ou disciplinaire : le Comité Directeur du CSDB 37 qui peut solliciter son organe disciplinaire.

Les décisions de ces organes sont sans appel.

Article 3-16 - Tableaux de constitution des poules

- Afin de faciliter la composition des poules conduisant à la régularité d'alternance des rencontres, il convient d'utiliser les tables de Berger déjà largement employées pour d'autres jeux (échec et dames).
- Ces tableaux d'appariement ont été adaptés à la pratique du billard. Chaque N° correspond à une seule et même équipe.

Poule de 4 équipes		
Tour 1	1 / 4	2 / 3
Tour 2	4 / 3	1 / 2
Tour 3	4 / 2	3 / 1

Poule de 5 équipes			
Tour 1	2 / 5	3 / 4	Exempt : 1
Tour 2	5 / 3	1 / 2	Exempt : 4
Tour 3	3 / 1	4 / 5	Exempt : 2
Tour 4	1 / 4	2 / 3	Exempt : 5
Tour 5	4 . 2	5 / 1	Exempt : 3

Poule de 6 équipes			
Tour 1	1 / 6	2 / 5	3 / 4
Tour 2	6 / 4	5 / 3	1 / 2
Tour 3	2 / 6	3 / 1	4 / 5
Tour 4	6 / 5	1 / 4	2 / 3
Tour 5	3 / 6	4 / 2	5 / 1

Poule de 7 équipes				
Tour 1	2 / 7	3 / 6	4 / 5	Exempt : 1
Tour 2	6 / 4	7 / 3	1 / 2	Exempt : 5
Tour 3	3 / 1	4 / 7	5 / 6	Exempt : 2
Tour 4	7 / 5	1 / 4	2 / 3	Exempt : 6
Tour 5	4 / 2	5 / 1	6 / 7	Exempt : 3
Tour 6	1 / 6	2 / 5	3 / 4	Exempt : 7
Tour 7	5 / 3	6 : 2	7 / 1	Exempt : 4

Poule de 8 équipes				
Tour 1	1 / 8	2 / 7	3 /6	4 / 5
Tour 2	8 / 5	6 / 4	7 / 3	1 / 2
Tour 3	2 / 8	3 / 1	4 / 7	5 / 6
Tour 4	8 / 6	7 / 5	1 / 4	2 / 3
Tour 5	3 / 8	4 / 2	5 / 1	6 / 7
Tour 6	8 / 7	1 / 6	2 / 5	3 / 4
Tour 7	4 / 8	5 / 3	6 / 2	7 / 1

Poule de 9 équipes					
Tour 1	2 / 9	3 / 8	4 / 7	5 / 6	Exempt 1
Tour 2	7 / 5	8 / 4	9 / 3	1 / 2	Exempt 6
Tour 3	3 / 1	4 / 9	5 / 8	6 / 7	Exempt 2
Tour 4	8 / 6	9 / 5	1 / 4	2 / 3	Exempt 7
Tour 5	4 / 2	5 / 1	6 / 9	7 / 8	Exempt 3
Tour 6	9 / 7	1 / 6	2 / 5	3 / 4	Exempt 8
Tour 7	5 / 3	6 / 2	7 / 1	8 / 9	Exempt 4
Tour 8	1 / 8	2 / 7	3 / 6	4 / 5	Exempt 9
Tour 9	6 / 4	7 / 3	8 / 2	9 / 1	Exempt 5

Poule de 10 équipes					
Tour 1	1 / 10	2 / 9	3 / 8	4 / 7	5 / 6
Tour 2	10 / 6	7 / 5	8 / 4	9 / 3	1 / 2
Tour 3	2 / 10	3 / 1	4 / 9	5 / 8	6 / 7
Tour 4	10 / 7	8 / 6	9 / 5	1 / 4	2 / 3
Tour 5	3 / 10	4 / 2	5 / 1	6 / 9	7 / 8
Tour 6	10 / 8	9 / 7	1 / 6	2 / 5	3 / 4
Tour 7	4 /10	5 / 3	6 / 2	7 / 1	8 / 9
Tour 8	10 / 9	1 / 8	2 / 7	3 / 6	4 / 5
Tour 9	5 / 10	6 / 4	7 / 3	8 / 2	9 / 1

Poule de 11 équipes						
Tour 1	2 / 11	3 / 10	4 / 9	5 / 8	6 / 7	Exempt 1
Tour 2	8 / 6	9 / 5	10 / 4	11 / 3	1 / 2	Exempt 7
Tour 3	3 / 1	4 / 11	5 / 10	6 / 9	7 / 8	Exempt 2
Tour 4	9 / 7	10 / 6	11 / 5	1 / 4	2 / 3	Exempt 8
Tour 5	4 / 2	5 / 1	6 / 11	7 / 10	8 / 9	Exempt 3
Tour 6	10 / 8	11 / 7	1 / 6	2 / 5	3 / 4	Exempt 9
Tour 7	5 / 3	6 / 2	7 / 1	8 / 11	9 / 10	Exempt 4
Tour 8	11 / 9	1 / 8	2 / 7	3 / 6	4 / 5	Exempt 10
Tour 9	6 / 4	7 / 3	8 / 2	9 / 1	10 / 11	Exempt 5
Tour 10	1 / 10	2 / 9	3 / 8	4 / 7	5 / 6	Exempt 11
Tour 11	7 / 5	8 / 4	9 / 3	10 / 2	11 / 1	Exempt 6

Poule de 12 équipes						
Tour 1	1 / 12	2 / 11	3 / 10	4 / 9	5 / 8	6 / 7
Tour 2	12 / 7	8 / 6	9 / 5	10 / 4	11 / 3	1 / 2
Tour 3	2 / 12	3 / 1	4 / 11	5 / 10	6 / 9	7 / 8
Tour 4	12 / 8	9 / 7	10 / 6	11 / 5	1 / 4	2 / 3
Tour 5	3 / 12	4 / 2	5 / 1	6 / 11	7 / 10	8 / 9
Tour 6	12 / 9	10 / 8	11 / 7	1 / 6	2 / 5	3 / 4
Tour 7	4 / 12	5 / 3	6 / 2	7 / 1	8 / 11	9 / 10
Tour 8	12 / 10	11 / 9	1 / 8	2 / 7	3 / 6	4 / 5
Tour 9	5 / 12	6 / 4	7 / 3	8 / 2	9 / 1	10 / 11
Tour 10	12 / 11	1 / 10	2 / 9	3 / 8	4 / 7	5 / 6
Tour 11	6 / 12	7 / 5	8 / 4	9 / 3	10 / 2	11 / 1

SUITE DISPOSITIONS COMMUNES AUX CHALLENGES

Suite tableaux de constitution des poules

Poule de 13 équipes							
Tour 1	2 / 13	3 / 12	4 / 11	5 / 10	6 / 9	7 / 8	Exempt 1
Tour 2	9 / 7	10 / 6	11 / 5	12 / 4	13 / 3	1 / 2	Exempt 8
Tour 3	3 / 1	4 / 13	5 / 12	6 / 11	7 / 10	8 / 9	Exempt 2
Tour 4	10 / 8	11 / 7	12 / 6	13 : 5	1 / 4	2 / 3	Exempt 9
Tour 5	4 / 2	5 / 1	6 / 13	7 / 12	8 / 11	9 / 10	Exempt 3
Tour 6	11 / 9	12 / 8	13 / 7	1 / 6	2 / 5	3 / 4	Exempt 10
Tour 7	5 / 3	6 / 2	7 / 1	8 / 13	9 / 12	10 / 11	Exempt 4
Tour 8	12 / 10	13 / 9	1 / 8	2 / 7	3 / 6	4 / 5	Exempt 11
Tour 9	6 / 4	7 / 3	8 / 2	9 / 1	10 / 13	11 / 12	Exempt 5
Tour 10	13 / 11	1 / 10	2 / 9	3 / 8	4 / 7	5 / 6	Exempt 12
Tour 11	7 / 5	8 / 4	9 / 3	10 / 2	11 / 1	12 / 13	Exempt 6
Tour 12	1 / 12	2 / 11	3 / 10	4 / 9	5 / 8	6 / 7	Exempt 13
Tour 13	8 / 6	9 / 5	10 /4	11 / 3	12 / 2	13 / 1	Exempt 7

Poule de 14 équipes							
Tour 1	1 / 14	2 / 13	3 / 12	4 / 11	5 / 10	6 / 9	7 / 8
Tour 2	14 / 8	9 / 7	10 / 6	11 / 5	12 / 4	13 / 3	1 / 2
Tour 3	2 / 14	3 / 1	4 / 13	5 / 12	6 / 11	7 / 10	8 / 9
Tour 4	14 / 9	10 / 8	11 / 7	12 / 6	13 : 5	1 / 4	2 / 3
Tour 5	3 / 14	4 / 2	5 / 1	6 / 13	7 / 12	8 / 11	9 / 10
Tour 6	14 / 10	11 / 9	12 / 8	13 / 7	1 / 6	2 / 5	3 / 4
Tour 7	4 / 14	5 / 3	6 / 2	7 / 1	8 / 13	9 / 12	10 / 11
Tour 8	14 / 11	12 / 10	13 / 9	1 / 8	2 / 7	3 / 6	4 / 5
Tour 9	5 / 14	6 / 4	7 / 3	8 / 2	9 / 1	10 / 13	11 / 12
Tour 10	14 / 12	13 / 11	1 / 10	2 / 9	3 / 8	4 / 7	5 / 6
Tour 11	6 / 14	7 / 5	8 / 4	9 / 3	10 / 2	11 / 1	12 / 13
Tour 12	14 / 13	1 / 12	2 / 11	3 / 10	4 / 9	5 / 8	6 / 7
Tour 13	7 / 14	8 / 6t	9 / 5	10 /4	11 / 3	12 / 2	13 / 1

Poule de 15 équipes								
T 1	2 / 15	3 / 14	4 / 13	5 / 12	6 / 11	7 / 10	8 / 9	Ex.1
T 2	10 / 8	11 / 7	12 / 6	13 / 5	14 / 4	15 / 3	1 / 2	Ex.9
T.3	3 / 1	4 / 15	5 / 14	6 / 13	7 / 12	8 / 11	9 / 10	Ex.2
T4	11/ 9	12 / 8	13 / 7	14 / 6	15 / 5	1 / 4	2 / 3	Ex.10
T 5	4 / 2	5 / 1	6 / 15	7 / 14	8 / 13	9 / 12	10 /11	Ex.3
T 6	12 / 10	13 / 9	14 / 8	15 / 7	1 / 6	2 / 5	3 / 4	Ex.11
T 7	5 / 3	6 / 2	7 / 1	8 / 15	9 / 14	10 / 13	11 / 12	Ex.4
T 8	13 / 11	14 / 10	15 / 9	1 / 8	2 / 7	3 / 6	4 / 5	Ex.12
T 9	6 / 4	7 / 3	8 / 2	9 / 1	1 0/ 15	11 / 14	12 / 13	Ex.5
T 10	14 / 12	15 / 11	1 / 10	2 / 9	3 / 8	4 / 7	5 / 6	Ex.13
T 11	7 / 5	8 / 4	9 / 3	10 / 2	11 / 1	12 / 15	13 / 14	Ex.6
T 12	15 / 13	1 / 12	2 / 11	3 / 10	4 / 9	5 / 8	6 / 7	Ex.14
T 13	8 / 6	9 / 5	10 / 4	11 / 3	12 / 2	13 / 1	14 / 15	Ex.7
T 14	1 / 14	2 / 13	3 / 12	4 / 11	5 / 10	6 / 9	7 / 8	Ex 15
T 15	9 / 7	10 / 6	11 / 5	12 / 4	13 / 3	14 / 2	15 / 1	Ex 8

Poule de 16 équipes								
T 1	1 / 16	2 / 15	3 / 14	4 / 13	5 / 12	6 / 11	7 / 10	8 / 9
T 2	16 / 9	10 / 8	11 / 7	12 / 6	13 / 5	14 / 4	15 / 3	1 / 2
T 3	2 / 16	3 / 1	4 / 15	5 / 14	6 / 13	7 / 12	8 / 11	9 / 10
T 4	16 / 10	11/ 9	12 / 8	13 / 7	14 / 6	15 / 5	1 / 4	2 / 3
T 5	3 / 16	4 / 2	5 / 1	6 / 15	7 / 14	8 / 13	9 / 12	10 /11
T 6	16 / 11	12 / 10	13 / 9	14 / 8	15 / 7	1 / 6	2 / 5	3 / 4
T 7	4 / 16	5 / 3	6 / 2	7 / 1	8 / 15	9 / 14	10 / 13	11 / 12
T 8	16 / 12	13 / 11	14 / 10	15 / 9	1 / 8	2 / 7	3 / 6	4 / 5
T 9	5 / 16	6 / 4	7 / 3	8 / 2	9 / 1	10 / 15	11 / 14	12 / 13
T 10	16 / 13	14 / 12	15 / 11	1 / 10	2 / 9	3 / 8	4 / 7	5 / 6
T 11	6 / 16	7 / 5	8 / 4	9 / 3	10 / 2	11 / 1	12 / 15	13 / 14
T 12	16 / 14	15 / 13	1 / 12	2 / 11	3 / 10	4 / 9	5 / 8	6 / 7
T 13	7 / 16	8 / 6	9 / 5	10 / 4	11 / 3	12 / 2	13 / 1	14 / 15
T 14	16 / 15	1 / 14	2 / 13	3 / 12	4 / 11	5 / 10	6 / 9	7 / 8
T 15	8 / 16	9 / 7	10 / 6	11 / 5	12 / 4	13 / 3	14 / 2	15 / 1

Nota 1: Une poule dont le nombre d'engagés est impair offre une parfaite régularité dans l'alternance des réceptions et des déplacements. Par contre, celle dont le nombre d'engagés est pair a l'inconvénient de générer, une seule fois, 2 réceptions ou 2 déplacements de suite pour chacune des équipes.

Nota 2 : Le N° cité en premier correspond à l'équipe qui reçoit

Nota 3 : Un numéro est attribué à chaque équipe engagée, elle le conserve obligatoirement jusqu'au terme de la compétition annuelle.

TITRE 4 – CHALLENGE VÉTÉRANS

Préambule

a) Le présent titre concerne les modalités d'organisation et les règles de jeu d'une compétition par équipes dénommée : « Challenge vétérans », placée sous l'égide du Comité Départemental (CSDB 37).

b) Les dispositions et les règles communes précisées au Titre 3 sont applicables à ce challenge.

Article 4-1 - Conditions d'admission – Mode de jeu

a) Les clubs participant à ce challenge devront être adhérents au CSDB 37 et à jour de leur cotisation.
b) La compétition est ouverte aux joueurs et joueuses opérant habituellement sur billard de 2,80 m.(en libre) et donc classés (en individuel) de R4 à N3 compris.
c) Les participants (tes) composant les équipes devront avoir 55 ans révolus le jour de la compétition et titulaires de la licence sportive FFB.
d) Les rencontres se disputent à la partie dite "libre", sur la totalité des matchs et sur billards de 2,80 m.
e) Tous les adhérents d'un club, répondant aux critères d'admission, ont le droit de participer à ce challenge. Leur club d'appartenance et l'organe de gestion départementale s'interdisent de limiter le nombre d'inscrits potentiels.

Article 4-2 - Composition des équipes – Engagement

a) Chaque équipe de club peut être composée de 4 à 8 joueurs par rencontre. Toutefois, une équipe en difficulté de pouvoir réunir les 4 joueurs minimum, sera dans l'obligation, dans le cas ou le report ne serait pas possible dans le délai imposé, de disputer la rencontre avec 3 joueurs. Elle aura donc, à chaque fois, suivant l'absence constatée, 1 ou 2 matchs perdus.
b) Il est admis qu'un joueur, au maximum, licencié dans un autre club adhérent au CSDB 37, ce dernier n'étant pas engagé dans ce challenge, puisse compléter une équipe. Toutefois cette règle est réservée aux clubs de moins de 20 licenciés.
c) Chaque club peut engager, au maximum, 2 équipes dans ce challenge. Toutefois, au cas ou le nombre d'équipes serait faible, il pourra être toléré d'augmenter ce nombre sur décision de la commission sportive.
d) Les joueurs, ayant disputé au moins un match dans une équipe, ne pourront plus en changer pendant toute la saison en cours. Les joueurs contrevenant à cette disposition auront leur(s) match(s) perdu(s).
e) Les équipes présentant moins de 3 joueurs ne seront pas acceptées et déclarées forfait.

Article 4-3 - Programmation des rencontres.

a) Une rencontre comporte 8 matchs (sauf en cas d'équipe incomplète), programmés sur un seul après-midi, le jour précisé par le calendrier ou convenu.

Chaque rencontre comprend 2 tours de jeu avec 4 matchs chacun. Lorsqu'une équipe est incomplète, le nombre de matchs est réduit à 6 ou 7 .

b) Les matchs peuvent opposer des joueurs à handicap différent ou identique.

e) Lors du déroulement d'une rencontre, les joueurs de l'équipe visiteuse conservent leur billard pour le 2éme tour.

Article 4-4 Déroulement d'une rencontre

a) Pour le 1er tour, les joueurs composant une équipe sont classés en fonction de leur handicap. Le joueur N° 1 sera celui au plus fort handicap et ainsi de suite jusqu'au N° 4 qui aura donc le plus petit. L'ordre des valeurs sera donc décroissant. En cas de handicap identique, le choix de l'ordre d'inscription des joueurs sera laissé aux capitaines d'équipe avec priorité du dernier choix (en cas de désaccord) au club visiteur.

b) Pour le 2ème tour

1)- Cas général (les 2 équipes présentant 4 joueurs):
Les 2 premiers et les 2 derniers joueurs de l'équipe recevante sont inversés et rencontrent l'équipe visiteuse dont l'ordre des joueurs reste inchangé (matchs croisés)

2)- Les équipes peuvent changer leur formation pour ce 2ème tour :
- soit par le remplacement de (s) 1,2,3 ou 4 joueurs du 1er tour. L'ordre d'inscription doit respecter la hiérarchie des valeurs.
- soit par la permutation de plusieurs joueurs exclusivement de même handicap.

3)- 2 joueurs qui se seraient déjà rencontrés au 1er tour ne sont pas opposables au second tour.

4)- Aviser l'équipe adverse de ces changements. Dans le cas d'une équipe à effectif minimum, certains joueurs feront 2 matchs et d'autres 1 seul.

c) Grille d'opposition des joueurs suivant leur nombre par équipe

Cas	Nb de joueurs		Tour 1	Tour 2
	Équipe A	Équipe B		
N° 1	**4 joueurs**	**4 joueurs**	**1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B - 4 A / 4B**	**1 A / 2 B - 2 A / 1 B 3 A / 4 B - 4 A / 3 B**
N° 2	4 joueurs	3 joueurs	1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B	1 A / 2 B - 2 A / 1 B 4 A / 3 B
N° 3	8 joueurs	4 joueurs	1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B - 4 A / 4 B	5 A / 1 B - 6 A / 2 B 7 A / 3 B - 8 A / 4 B
N° 4	3 joueurs	3 joueurs	1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B -	1 A / 2 B - 2 A / 3 B 3 A / 1 B
N° 5	8 joueurs	8 joueurs	1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B - 4 A / 4 B	5 A / 5 B - 6 A / 6 B 7 A / 7 B - 8 A / 8 B

Notas :

- Le cas N° 1 (en rouge) correspond au schéma classique habituel (4 joueurs par équipe)
- Toutes les situations, concernant le nombre de joueurs possible, ne sont pas représentées. S'inspirer de cette grille pour un nombre de joueurs différent par équipe et d'une certaine logique constructive.

d) Grille-pilote de composition des équipes (exemple non limitatif)

	Tours	Équipe recevante		Équipe visiteuse		
		Joueurs	Handi	Joueurs	Handi	
Schéma classique habituel	Tour 1	1	150	A	120	Positions des joueurs définies par les capitaines d'équipes à l'inscription
		2	120	B	60	
		3	80	C	60	
		4	80	D	60	
	Tour 2	2	120	A	60	Positions des joueurs appliquées (sauf décisions modificatives des capitaines d'équipes)
		1	150	B	120	
		4	80	C	60	
		3	80	D	60	
Variantes possible pour le tour 2						
Autres schémas modificatifs du tour 2	Tour 2a	2	120	A	96	Exemples de modifications autorisées à la diligence des capitaines d'équipes et information réciproque
		1	150	C	120	
		4	80	D	60	
		3	80	B	60	
	Tour 2b	2	120	A	120	
		1	150	D	60	
		3	80	B	60	
		4	80	C	60	

Article 4-5 - Classification des joueurs

Les joueurs sont classés en distance de jeu (handicap) en fonction de leur valeur ou de leur performance. Il faut différencier les nouveaux joueurs et ceux déjà classifiés.

Le barème de classification correspond aux catégories R4 à N3 selon les notions de catégorie de la FFB pour les compétitions individuelles. Pour ce challenge, à compter de septembre 2023, une catégorie supplémentaire avec un handicap de 30 points est créée pour les joueurs débutants ou ayant une moyenne générale inférieure ou égale à 0,70.

a/ **Cas d'un joueur classifié en championnat individuel**

Il sera affecté au handicap correspondant à sa catégorie (R4 à N3) lors de sa dernière saison de référence en championnat «libre».
Une exception sera accordée au joueur dont la moyenne est inférieure à 0,71 qui pourra se voir attribué le handicap de 30 points, Cependant son handicap pourra être modifié au cours de la saison commencée ou en cours à l'appréciation de la commission sportive.

b) **Cas d'un joueur non classifié en championnat individuel ou dans d'autres compétitions officielles**

Son handicap sera déterminé suivant le barème de classification de l'article 4-6 et en fonction de la moyenne annuelle réalisée lors de la précédente saison dans ce challenge.

c) **Cas d'un nouveau joueur non classifié en championnat individuel ou dans d'autres compétitions officielles**

1/ Son handicap sera déterminé suivant le barème de classification de l'article 4-6, en fonction de sa valeur remarquée pendant sa pratique et attestée par le Président ou le responsable sportif de son club d'appartenance.

2) Toutefois ce joueur fera l'objet d'un suivi particulier concernant la réévaluation éventuelle de son handicap en fonction des résultats obtenus tout au long de la compétition de sa 1ère saison.. Il restera donc joueur nouveau pendant toute la saison en cours.

Ce suivi consistera au contrôle de sa moyenne générale cumulée (MA) à l'issue de chacune des rencontres effectuées. Ce contrôle débutera à compter du 3ème match mais englobera les matchs précédents. S'il dépasse sa valeur d'engagement ou sa valeur déjà rectifiée, son handicap sera corrigé en conséquence et le joueur réaffecté à un nouveau niveau avec effet rétro-actif entraînant la perte éventuelle de ses premiers matchs.

d) **Cas des joueurs ayant participé au challenge Vétérans**

- À l'issue de chaque saison, sous réserve qu'ils aient effectué plus de 2 matchs, les joueurs ayant participé à ce challenge seront éventuellement re-classifiés en fonction de leur moyenne générale annuelle (MA) réalisée et enregistrée par la FFB. Le résultat de cette MA permettra, pour la saison suivante, soit :
  - Le maintien du handicap.
  - La réévaluation du handicap.
  - Suite à la perte d'une étoile, le maintien ou la diminution du handicap (voir alinéa "e" suivant)
- Sauf exception motivée, un handicap attribué au début de l'exercice sportif ne changera pas en cours de saison.
- Dès l'instant qu'un joueur est à nouveau classifié, son handicap antérieur n'est plus pris en compte.

e) Changement de classification

1) Le maintien, la montée ou la descente d'un joueur sont fonction de ses résultats obtenus au terme de la dernière saison.
   - ° La montée sera immédiate et appliquée sans limitation du nombre de niveaux.
   - ° Pour la descente, les joueurs bénéficient d'une (*) qui les contraint a conserver leur handicap une saison supplémentaire. En cas de 2 saisons consécutives avec perte de * , la descente sera appliquée. Toutefois cette dernière ne pourra pas excéder plus d'un niveau, même si l'écart justifierait une classification inférieure.

SUITE TITRE 4 - CHALLENGE VÉTÉRANS

Article 4-6 - Barème de classification

- L'échelle du barème de classification s'étend de 30 points (Niveau 1 / débutants) à 150 points (Niveau 6 / N3)

Chaque participant au challenge Vétéran est classifié en fonction de ce barème tenant compte des valeurs FFB et des distances réduites.

- Grille de classification Vétérans à compter de septembre 2023 :

	Catégories	**Moyennes de référence**	*(Distance normale)*		**Distance réduite**	
			Points	*Reprises*	Points	Reprises
Libre	N3	6,00 à < <12,50 GC	*200*	*20*	150	50
	R1	4,00 à < 6,00 PC	*150*	*25*	120	50
	R2	2,30 à < 4,00 PC	*100*	*30*	80	50
	R3	1,20 à < 2,30 PC	*70*	*35*	60	50
	R4	0,00 à < 1,20 PC	*50*	*40*	40	50
	débutants	0,00 à < 0,71 PC	--	--	30	50

Article 4-7 - Conditions particulières

a) Le temps imparti à chaque match n'est pas limité. **Par contre le nombre de reprises est limité à 50**.
b) Il y a reprise pour le joueur qui joue en second.
c) Les joueurs classés en catégorie N3 jouent sur le format "grands coins".
d) La moyenne cumulée ou annuelle maximale à ne pas dépasser est fixée à 12,50. Si un joueur ne respectait pas cette valeur, il ne sera plus admis dans ce challenge.
e) Les joueurs qui n'auront pas effectué au moins 1 match en phase qualificative ne pourront pas disputer les phases suivantes. Les capitaines d'équipes devront donc veiller à la répartition de leurs joueurs dans les différentes rencontres afin de satisfaire à cette disposition.
f) Pour les joueurs classifiés N1 ou Masters en individuel, qui ne joueraient plus dans ces catégories et dans le cas où ils voudraient participer à ce challenge, l'antériorité à prendre en compte de leur valeur sera au minimum de 3 ans.

Article 4-8 - Jour et horaire des rencontres

a) Phase qualificative, barrages et 1/2 finales:

- Les jours de rencontres sont prévus le jeudi à 14 heures dans le club désigné comme recevant, en alternance avec le challenge Guy Compagnon - Casin. Pour la bonne gestion globale des compétitions, il est souhaitable de s'en tenir à ce jour prévu (sauf cas de force majeure ou d'accord tacite entre les 2 équipes). Ces rencontres pourront donc être avancées ou reportées et éventuellement avec un horaire différent, à la diligence des 2 équipes. Les reports ne devront pas dépasser 7 jours. A cet effet, les 2 équipes en cause devront conclure un accord de dérogation dont copie sera transmise au responsable sportif.
- En cas de désaccord ou à défaut d'entente préalable, la rencontre aura lieu le jour et à l'horaire prévus contractuellement.

b) Finales :

1) Ces 2 rencontres indépendantes (finale principale et finale consolante) auront lieu la même journée et dans le même club. Le jour programmé pour recevoir les finales est, en principe, prévu également le jeudi à la date précisée sur le calendrier. Mais, pour des raisons particulières évènementielles, le Comité Directeur du CSDB37, peut décider d'un autre jour.
2) L'horaire du début des rencontres est fixé, en principe, à 9 heures pour le déroulement des 2 finales. Il peut être changé si une des finales n'avait pas lieu.

Article 4-9 - Départage des équipes en cas d'ex æquo.

a) Au terme de la phase qualificative

- Départage dans l'ordre :
  1) Par le résultat, en points match, de leur rencontre les ayant opposé.
  2) Si nouvelle égalité, par leur meilleur quotient de cette même rencontre.
  3) Si nouvelle égalité, par tirage au sort

b) Phases barrages, 1/2 finales

- Le départage sera obtenu par le meilleur quotient de la rencontre des 2 équipes en cause .
- En cas de nouvelle égalité, avantage donné à l'équipe visiteuse(ou désignée comme telle en cas de 2 équipes du même club).

c) Finales

- Le départage sera obtenu par le résultat d'une prolongation disputée par un joueur de chaque équipe tiré au sort.
- Les handicaps a prendre en compte seraient égaux à 10% des handicaps initiaux des 2 joueurs, arrondis à l'unité supérieure.
- Tirage à la bande
- Il y aura reprise pour le joueur qui joue en second.
- En cas d' égalité, nouvelle série avec 2 autres joueurs dans les mêmes conditions.

Article 4-10 - Attribution des finales. Programmation.

1) Les finales sont prévues dans un des clubs qualifiés pour les finales. L'attribution définitive sera déterminée en fonction des antécédents des saisons passées ou à défaut sur décision de la Commission sportive.
2) Le club organisateur devra avoir 4 billards disponibles et pouvoir répondre aux applications du présent règlement. Il devra également pouvoir assurer ou faire assurer d'une manière satisfaisante et rapide le déjeuner des joueurs et de l'encadrement.
3) La répartition des rencontres aura lieu de la façon suivante :

- Pour 4 équipes en présence :
  ° Le matin, au départ de la compétition, est programmée le 1er tour de la finale consolante suivi de celui de la finale principale. Même ordre de passage pour l'après-midi.
- Si seulement 2 équipes en présence : déroulement classique l'après-midi.

Article 4-11 Attribution des points lors d'une rencontre

a) L'attribution des points est faite de la manière suivante :

1) Par match : Gagné = 2 points, Nul = 1 points, Perdu = 0 point.
2) Par rencontre : Gagné = 2 points, Nul = 1 points, Perdu = 0 point.
3) Par forfait : 0 pt (sauf équipe de 3 joueurs qui n'est pas considérée comme forfait).

Nota : Le résultat d'un match est déterminé de la manière suivante :

1) Match terminé dans la limite des reprises imposées : en fonction du nombre de points atteint par chacun des joueurs.
2) Match non abouti dans la limite des reprises imposées : en fonction du meilleur quotient (points réalisés / handicap) par chacun des joueurs.

b) L'équipe qui se présenterait à 3 joueurs aura 1 ou 2 matchs perdus suivant l'absence constatée.

c) Il n'est pas attribué de points supplémentaires pour les équipes recevant ou se déplaçant à plus de 4 joueurs.

d) Une rencontre totalise donc 16 points, quel que soit le nombre de joueurs présents.

TITRE 5 – CHALLENGE RAYMOND FLABEAU

Préambule

a) Le présent titre concerne les modalités d'organisation et les règles de jeu particulières d'une compétition par équipe de club nommée « Challenge Flabeau » placée sous l'égide du Comité Départemental CSDB 37.

b) Les dispositions et les règles précisées au Titre 3 sont applicables à ce challenge.-

Article 5-1 - Conditions d'admission

a) Les clubs participant à ce challenge devront être adhérents au CSDB 37 et à jour de leur cotisation.

b) La compétition est ouverte à tous les joueurs et joueuses classés R2, R1, N3, N2, N1 et Masters ou non classés et titulaire de la licence sportive FFB.

c) Il n'y a pas d'age requis.

d) Les rencontres se disputeront à la partie dite "3 bandes" suivant les règles de jeu fédérales (sauf les handicaps), pour la totalité des matchs et sur billards de 2,80 m.

e) Les féminines, les juniors et les cadets obéiront à la même classification spécifique de ce challenge que les autres catégories « senior ».

f) Tous les adhérents d'un club, répondant aux critères d'admission, ont le droit de participer à ce challenge. Leur club d'appartenance et l'organe de gestion départementale s'interdisent de limiter le nombre d'inscrits potentiels.

Article 5-2 - Composition des équipes – Engagement

a) Chaque équipe de club peut être composée de 2 à 4 joueurs par rencontre. Elle devra donc présenter un minimum de 2 joueurs sous peine de forfait.

b) Il est admis qu'un joueur, au maximum, licencié dans un autre club adhérent au CSDB 37, ce dernier n'étant pas engagé dans ce challenge, puisse compléter une équipe. Toutefois cette règle est réservée aux clubs de moins de 20 licenciés.

c) Chaque club pourra engager, au maximum, 2 équipes dans ce challenge. Toutefois, au cas ou le nombre d'équipes serait faible, il peut être toléré d'augmenter ce nombre sur décision de la Commission Sportive en respectant l'article 3-1e, quant au nombre maximum de 16 équipes et que les clubs recevant assurent les inconvénients d'une telle augmentation.

d) Les joueurs, ayant disputé au moins un match dans une équipe, ne pourront plus en changer pendant toute la saison en cours. Les joueurs contrevenant à cette disposition auront leur(s) match(s) perdu(s).

Article 5-3 Programmation des rencontres

a) Une rencontre comporte 4 matchs programmés sur un seul après-midi, le jour prévu par le calendrier ou convenu.
Chaque rencontre comprend 2 tours avec 2 matchs chacun.

b) Les matchs peuvent opposer des joueurs à handicap identique ou différent.

e) Lors du déroulement d'une rencontre, les joueurs de l'équipe visiteuse conservent leur billard pour le 2éme tour.

Article 5-4 - Déroulement d'une rencontre

a) Pour le 1er tour, les joueurs composant une équipe sont classés en fonction de leur handicap. Le joueur N° 1 sera celui au plus fort handicap. En cas de handicap identique, le choix de l'ordre d'inscription des joueurs est laissé aux capitaines d'équipe.

b) Pour le 2ème tour

1- Cas général (les 2 équipes présentant 2 joueurs):
Inversion des 2 joueurs de l'équipe recevante (matchs croisés)

2- les équipes peuvent changer leur formation pour ce 2ème tour :
- soit par le remplacement de 1ou 2 joueurs du 1er tour. L'ordre d'inscription doit respecter la hiérarchie des valeurs..

3- 2 joueurs qui se seraient déjà rencontrés au 1er tour ne sont pas opposables au second tour.

4- Aviser l'équipe adverse de ces changements

c) Il est évident qu'en fonction du nombre de joueurs présenté par chacune des équipes, certains joueurs feront 2 matchs et d'autres 1 seul.

d) **Grille d'opposition des joueurs suivant leur nombre par équipe**

Cas	Nb de joueurs présentés		Tour 1	Tour 2
	Équipe A	Équipe B		
N° 1	**2 joueurs**	**2 joueurs**	**1 A / 1 B**	**1 A / 2 B**
			2 A / 2 B	**2 A / 1 B**
N° 2	3 joueurs	3 joueurs	1 A / 1 B	1 A / 2 B
			2 A / 2 B	3 A / 3 B
N° 3	4 joueurs	4 joueurs	1 A / 1 B	3 A / 3 B
			2 A / 2 B	4 A / 4 B
N° 4	2 joueurs	3 joueurs	1 A / 1 B	1 A / 2 B
			2 A / 2 B	2 A / 3 B
N° 5	2 joueurs	4 joueurs	1 A / 1 B	1 A / 3 B
			2 A / 2 B	2 A / 4 B
N° 6	3 joueurs	4 joueurs	1 A / 1 B	1 A / 3 B
			2 A / 2 B	3 A / 4 B

Nota : - Le cas N° 1 (caractères en rouge) est le schéma classique le plus couramment utilisé.

Article 5-5 - Classification des joueurs

Les joueurs sont classés en distance de jeu (handicap) en fonction de leur valeur ou de leur performance. Il faut différencier les nouveaux joueurs et ceux déjà classifiés.

Le barème de classification correspond aux catégories R2 à Master selon les notions de catégorie de la FFB pour toutes les compétitions enregistrées sur le site de la FFB.

a/ **Cas d'un nouveau joueur classifié en championnat individuel**

1/ Il sera affecté au handicap correspondant à sa catégorie lors de sa dernière saison de référence, inscrite au tableau des classifications de la FFB dans ce mode de jeu.

b) **Cas d'un nouveau joueur non classifié en championnat individuel ou dans d'autres compétitions officielles**

Son handicap sera déterminé suivant le barème de classification de l'article 5-6 et en fonction de la moyenne annuelle réalisée lors de la précédente saison dans ce challenge.

c) **Cas d'un nouveau joueur non classifié en championnat individuel ou dans d'autres compétitions officielles**

1/ Son handicap sera déterminé suivant le barème de classification de l'article 5-6, en fonction de sa valeur remarquée pendant sa pratique et attestée par le Président ou le responsable sportif de son club d'appartenance.

2) Toutefois ce joueur fera l'objet d'un suivi particulier concernant la réévaluation éventuelle de son handicap en fonction des résultats obtenus tout au long de la compétition de sa 1ère saison.. Il restera donc joueur nouveau pendant toute la saison en cours.

Ce suivi consistera au contrôle de sa moyenne générale cumulée (MA) à l'issue de chacune des rencontres effectuées. Ce contrôle débutera à compter du 3ème match mais englobera les matchs précédents. S'il dépasse sa valeur d'engagement ou sa valeur déjà rectifiée, son handicap sera corrigé en conséquence et le joueur réaffecté à un nouveau niveau avec effet rétro-actif entraînant la perte éventuelle de ses premiers matchs.

d) **Cas des joueurs ayant participé au challenge Flabeau**

- À l'issue de chaque saison, sous réserve qu'ils aient effectué plus de 2 matchs, les joueurs ayant participé à ce challenge seront éventuellement re-classifiés en fonction de leur moyenne générale annuelle (MA) réalisée et enregistrée par la FFB. Le résultat de cette MA permettra, pour la saison suivante, soit :
  - Le maintien du handicap.
  - La réévaluation du handicap.
  - Suite à la perte d'une étoile, le maintien ou la diminution du handicap (voir alinéa "e" suivant)
- Sauf exception motivée, un handicap attribué au début de l'exercice sportif ne changera pas en cours de saison.
- Dès l'instant qu'un joueur est à nouveau classifié, son handicap antérieur n'est plus pris en compte.

e) **Changement de classification**

1) Le maintien, la montée ou la descente d'un joueur sont fonction de ses résultats obtenus au terme de la dernière saison.

° La montée sera immédiate et appliquée sans limitation du nombre de niveaux.

° Pour la descente, les joueurs bénéficient d'une (*) qui les contraint a conserver leur handicap une saison supplémentaire. En cas de 2 saisons consécutives avec perte de * , la descente sera appliquée. Toutefois cette dernière ne pourra pas excéder plus d'un niveau, même si l'écart justifierait une classification inférieure.

° Pour des raisons exceptionnelles et justifiées, la 2ème * pourrait ne pas être appliquée. La décision appartient au Comité Directeur du CSDB37 sur proposition de la commission sportive.

SUITE TITRE 5 - CHALLENGE FLABEAU

Article 5-6 - Barème de classification Flabeau

- L'échelle du barème de classification s'étend de 15 points (R2) à 40 points (Masters)

Chaque participant au challenge Flabeau est classifié en fonction de ce barème tenant compte des valeurs FFB,

	Catégories	Moyennes de référence	Distance normale	
			Points	Reprises
3 Bandes	MASTERS	À partir de 0,950	40	50
	N1	0,600 à 0,949	35	50
	N2	0,450 à 0,599	30	50
	N3	0,360 à 0,522	25	50
	R1	0,250 à 0,359	20	50
	R2	0,00 à 0,249	15	50

Article 5-7 - Conditions particulières

a) Le temps imparti à chaque match n'est pas limité. **Par contre, à compter d'octobre 2024 le nombre de reprises est limité à 50**.

b) Les joueurs qui n'auraient pas effectué au moins 1 match en phase qualificative ne pourront pas disputer les phases suivantes. Les capitaines d'équipes devront donc veiller à la répartition de leurs joueurs dans les différentes rencontres afin de satisfaire à cette disposition

c) Il y a reprise pour le joueur qui joue en second.

d) Dans la mesure du possible, les joueurs classés N2 à Masters joueront sur un billard format 3m10 en cas de match avec des joueurs N2 à Masters

e) Le format de billard 2m80 sera prioritaire en cas de match avec des joueurs de catégorie inférieure à N2,

Article 5-8 - Jour et horaire des rencontres

a) Phase qualificative, barrages et 1/2 finales:

- Les jours de rencontres sont prévus le vendredi à 14 heures dans le club désigné comme recevant. Toutefois un horaire différent peut être conclu exceptionnellement.
- En cas de changement de l'horaire contractuel, les 2 équipes doivent donc se mettre d'accord sur un nouvel horaire. Toutefois, dans ce cas le début de la rencontre doit être compris entre 14h et 18h maximum.
- A défaut d'accord sur un nouvel horaire, c'est le 1er alinéa qui prévaut.
- En cas d'empêchement pour raison motivée, les clubs peuvent convenir d'un autre jour (rencontre avancée de préférence). En cas de report, celui-ci ne doit pas excéder 7 jours et le gestionnaire sportif du CSDB 37 doit en être informé.

b) Finales :

a) Ces 2 compétitions indépendantes (finale principale et finale consolante) auront lieu la même journée et dans le même club. Le jour programmé pour recevoir les finales est, en principe, prévu également le vendredi à la date précisée sur le calendrier. Mais, pour des raisons particulières évènementielles, le Comité Directeur du CSDB 37, peut décider d'un autre jour.

b) L'horaire sera déterminé en fonction du nombre de billards dont dispose le club organisateur. Les 2 finales se disputant simultanément. Un minimum de 4 billards est nécessaire pour le début des rencontres à 14 heures.

SUITE TITRE 5 - CHALLENGE FLABEAU

Article 5-9 - Départage des équipes ex aequo.

a) Au terme de la phase qualificative

- Départage dans l'ordre :
  1) Par le résultat, en points match, de leur rencontre les ayant opposé.
  2) Si nouvelle égalité, par leur meilleur quotient de cette même rencontre.
  3) Si nouvelle égalité, par tirage au sort

b) Phases barrages, 1/2 finales

- Le départage sera obtenu par le meilleur quotient de la rencontre des 2 équipes en cause .
- En cas de nouvelle égalité, avantage est donné à l'équipe visiteuse (ou désignée comme telle en cas de 2 équipes du même club)..

c) Finales

- Le départage sera obtenu par le résultat d'une prolongation disputée par un joueur de chaque équipe tiré au sort.
- Les handicaps a prendre en compte seraient égaux à 10% des handicaps initiaux des 2 joueurs, arrondis à l'unité supérieure.
- Tirage à la bande.
- Il y aura reprise pour le joueur qui joue en second.
- En cas de nouvelle égalité, nouvelle série avec 2 autres joueurs dans les mêmes conditions.

Article 5-10 - Attribution des finales. Programmation.

1) Les finales sont prévues dans un des clubs qualifiés pour les finales. L'attribution définitive sera déterminée en fonction des antécédents des saisons passées ou à défaut sur décision de la Commission sportive.
2) Le club organisateur devra avoir 4 billards disponibles et pouvoir répondre aux applications du présent règlement.
3) La répartition des rencontres aura lieu de la façon suivante :
   - Pour 4 équipes en présence :
     ° Au départ de la compétition, est programmé le 1er tour de la finale consolante suivi de celui de la finale principale. Ensuite même ordre de passage pour le second tour.
   - Si seulement 2 équipes en présence : déroulement classique l'après-midi.

b) Il est recommandé que le club organisateur ait 4 billards disponibles pour une programmation sur un après-midi.

Article 5-11 Attribution des points. Résultats d'un match

a) L'attribution des points serait faite de la manière suivante :

1) Par match : Gagné = 2 points, Nul = 1 points, Perdu = 0 point.
2) Par rencontre : Gagné = 2 points, Nul = 1 points, Perdu = 0 point.
3) Par forfait : 0 point

Nota : Le résultat d'un match est déterminé de la façon suivante :

1) Cas d'un match terminé dans la limite des reprises imposées : en fonction du nombre de points atteints par chacun des joueurs.
2) Cas d'un match non abouti dans la limite des reprises imposées : en fonction du meilleur quotient (points réalisés / handicap) par chacun des joueurs.

b) Il n'est pas attribué de points supplémentaires pour les équipes recevant ou se déplaçant à plus de 2 joueurs.

c) Une rencontre totalise donc 8 points.

TITRE 6 -CHALLENGE GUY COMPAGNON - CASIN

Préambule

a) Le présent titre concerne les modalités d'organisation et les règles de jeu d'une compétition par équipe de club au mode de jeu "casin" nommée challenge Guy Compagnon et placée sous l'égide du Comité Départemental CSDB 37.

b) Les dispositions et les règles précisées au Titre 3 sont applicables à ce challenge.

Article 6-1 - Généralités

- Le jeu de casin encore appelé «ravachole» se pratique sous une multitude de règles et de variantes locales, régionales ou nationales.
- Pour ce challenge, il a été établi une règle adaptée à certaines exigences, notamment le temps de jeu qui doit être raisonnable sans imposer une limitation de temps contraire à l'équité sportive.
- Le but du jeu de casin est de réaliser le nombre de pattes imposées avec ses figures correspondantes de valeur variable suivant leur difficulté de réalisation..

Article 6-2 - Définitions techniques.

- On appelle figure, un point de carambole a exécuter suivant des règles précises.
- On appelle "patte", une série complète de figures à réaliser.
- Le nombre de figures peut être variable et le nombre de "pattes" a réaliser est fonction de la valeur du joueur.
- Un match (ou frame) se dispute entre 2 joueurs.
- Une rencontre est une partie entre 2 équipes.

Article 6-3 - Conditions d'admission et de participation

a) Les clubs participant à ce challenge devront être adhérents au CSDB 37 et à jour de leur cotisation.

b) La compétition est ouverte à tous les joueurs et joueuses référencés FFB et limitée aux classifications suivantes :
- Individuel "libre" : de R4 à N3
- Individuel "bande" : de R2 à N1
- Individuel "3 bandes" : de R2 à N1

Les joueurs non-classés de valeur équivalente sont admis.
Aucune limite d'âge n'est requise.

c) Les féminines, les juniors et les cadets obéissent à la même classification spécifique de ce challenge que les autres catégories «senior».

d) Tous les participants doivent être titulaires de la licence sportive FFB de la saison en cours.

e) Les rencontres se disputent sur billards de 2,80 m. et suivant les règles du jeu de casin définies pour cette compétition. Celles-ci sont précisées au présent titre.

f) Tous les adhérents d'un club, répondant aux critères d'admission, ont le droit de participer à ce challenge. Leur club d'appartenance et l'organe de gestion départementale s'interdisent de limiter le nombre d'inscrits potentiels.

Article 6-4 Composition des équipes – Engagement

a) Chaque équipe de club peut être composée de 4 à 8 joueurs par rencontre. Toutefois, un club en difficulté de pouvoir réunir 4 joueurs et dans le cas ou le report ne serait pas possible dans le délai imposé, sera dans l'obligation de disputer la rencontre avec 3 joueurs. A défaut, l'équipe en cause sera déclarée forfait.

b) Il est admis qu'un joueur, au maximum, licencié dans un autre club adhérent au CSDB 37, ce dernier n'étant pas engagé dans ce challenge, puisse compléter une équipe. Toutefois cette règle est réservée aux clubs de moins de 20 licenciés.

c) Chaque club pourra engager, au maximum, 2 équipes dans ce challenge. Toutefois, au cas ou le nombre d'équipes serait faible, il peut être toléré d'augmenter ce nombre sur décision de la Commission Sportive en respectant l'article 3-1e, quant au nombre maximum de 16 équipes et que les clubs recevants assurent les inconvénients d'une telle augmentation.

Les joueurs, ayant disputé au moins un match dans une équipe, ne pourront plus en changer pendant toute la saison en cours. Les joueurs contrevenant à cette disposition auront leur(s) match(s) perdu.

Article 6-5 - Programmation des rencontres

a) Une rencontre comporte 8 matchs programmés sur un seul après-midi (sauf en cas d'équipe incomplète), le jour précisé par le calendrier ou convenu.

Chaque rencontre comprend 2 tours avec 4 matchs chacun. Lorsqu'une équipe est incomplète, le nombre de matchs est réduit à 6 ou 7.

b) Les matchs peuvent opposer des joueurs à handicap différent ou identique.

c) Lors du déroulement d'une rencontre, les joueurs de l'équipe visiteuse conservent leur billard pour le 2éme tour.

Article 6-6 Déroulement d'une rencontre

a) Pour le 1er tour, les joueurs composant une équipe sont classés en fonction de leur handicap. Le joueur N° 1 sera celui au plus fort handicap et ainsi de suite jusqu'au N° 4 qui aura donc le plus petit. L'ordre des valeurs sera donc décroissant. En cas de handicap identique, le choix de l'ordre d'inscription des joueurs sera laissé aux capitaines d'équipe avec priorité du dernier choix (en cas de désaccord) au club visiteur.

b) Pour le 2ème tour

1- Cas général (les 2 équipes présentant 4 joueurs):
Les 2 premiers et les 2 derniers joueurs de l'équipe recevante sont inversés et rencontrent l'équipe visiteuse dont l'ordre des joueurs reste inchangé (matchs croisés)

2- Les équipes peuvent changer leur formation pour ce 2ème tour :
- soit par le remplacement de (s) 1,2,3 ou 4 joueurs du 1er tour. L'ordre d'inscription doit respecter la hiérarchie des valeurs.
- soit par la permutation des joueurs **exclusivement de même handicap.**

3- 2 joueurs qui se seraient déjà rencontrés au 1er tour ne sont pas opposables au second tour.
4- Aviser l'équipe adverse de ces changements

c) Le déroulement d'une rencontre s'effectue en fonction du nombre de joueurs présenté par chaque équipe. Dans le cas d'une équipe à effectif minimum, certains joueurs feront 2 matchs et d'autres 1 seul.

d) **Grille d'opposition des joueurs en fonction de leur nombre par équipe**

Cas	Nb de joueurs		Tour 1	Tour 2
	Équipe A	Équipe B		
N° 1	**4 joueurs**	**4 joueurs**	**1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B - 4 A / 4B**	**1 A / 2 B - 2 A / 1 B 3 A / 4 B - 4 A / 3 B**
N° 2	4 joueurs	3 joueurs	1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B	1 A / 2 B - 2 A / 1 B 4 A / 3 B
N° 3	8 joueurs	4 joueurs	1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B - 4 A / 4 B	5 A / 1 B - 6 A / 2 B 7 A / 3 B - 8 A / 4 B
N° 4	3 joueurs	3 joueurs	1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B -	1 A / 2 B - 2 A / 3 B 3 A / 1 B
N° 5	8 joueurs	8 joueurs	1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B - 4 A / 4 B	5 A / 5 B - 6 A / 6 B 7 A / 7 B - 8 A / 8 B

Notas

- Le cas N° 1 (en rouge) correspond au schéma classique habituel (4 joueurs par équipe)
- Toutes les situations, concernant le nombre de joueurs possible, ne sont pas représentées. S'inspirer de cette grille pour un nombre de joueurs différent et d'une certaine logique constructive.

e) **Grille-pilote de composition des équipes (exemple non limitatif)**

Schémas	Tours	Équipe recevante		Équipe visiteuse		Observations
		Joueurs	Handi (pts)	Joueurs	Handi (pts)	
Schéma classique habituel	Tour 1	1	160	A	100	Positions des joueurs définies par les capitaines d'équipes à l'inscription
		2	120	B	80	
		3	100	C	80	
		4	100	D	80	
	Tour 2	2	120	A	100	Positions des joueurs auto-appliquées (sauf décisions modificatives des capitaines d'équipes)
		1	160	B	80	
		4	100	C	80	
		3	100	D	80	
Variantes possible pour le tour 2						
Autres schémas modificatifs du tour 2 (non limitatif)	Tour 2a	2	120	A	100	Exemples de modifications autorisées à la diligence des capitaines d'équipes et information réciproque
		1	160	C	80	
		4	100	D	80	
		3	100	B	80	
	Tour 2b	2	120	A	80	
		1	160	D	80	
		3	100	B	80	
		4	100	C	80	

Article 6-7 Classification des joueurs

a) **Cas d'un nouveau joueur classifié en championnat individuel n'ayant pas participé au challenge Casin.**

- Il sera affecté à un handicap de base correspondant à sa moyenne annuelle, dans le mode de jeu « libre », réalisée lors de sa dernière saison de référence en championnat ou dans les autres challenges et corrigée, éventuellement, en fonction de sa catégorie ou de sa valeur en bande et 3 bandes. S'inspirer de la grille N°1 de l'article 6-9
- Néanmoins, compte tenu de la difficulté de déterminer une juste valeur suivant l'alinéa précédent, il sera considéré comme joueur nouveau et son handicap pourrait éventuellement être modifié en fonction du résultat de ses matchs dans ce challenge.

b) **Cas d'un nouveau joueur non classifié en championnat individuel ou dans d'autres compétitions officielles**

- Son handicap sera déterminé approximativement en s'inspirant du barème de classification de l'article 6-9 (grille N° 1), en fonction de sa valeur remarquée pendant sa pratique effectuée dans son club d'appartenance et attestée par le Président ou le responsable sportif de son association.
- Toutefois ce joueur fera l'objet d'un suivi particulier concernant la réévaluation éventuelle de son handicap en fonction des résultats obtenus tout au long de la compétition de sa 1ère saison.. Il restera donc joueur nouveau pendant toute la saison en cours.

  Ce suivi consistera au contrôle de sa moyenne générale annuelle (MA) à l'issue de chacune des rencontres effectuées. Ce contrôle débutera dès le 1er match . S'il dépasse sa valeur d'engagement à l'issue de son 3ème match, ou sa valeur déjà rectifiée, son handicap sera corrigé en conséquence et le joueur réaffecté à un nouveau niveau avec effet rétro-actif entraînant la perte éventuelle de ses premiers matchs.

c) **Cas des joueurs ayant participé au challenge Casin**

- À l'issue de chaque saison, sous réserve qu'ils aient effectué plus de 2 matchs, les joueurs ayant participé à ce challenge seront éventuellement re-classifiés en fonction de leur moyenne générale annuelle (MA) réalisée.. Le résultat de cette MA permettra, pour la saison suivante, soit :
  - Le maintien du handicap.
  - La réévaluation du handicap.
  - Suite à la perte d'une étoile, le maintien ou la diminution du handicap (voir alinéa "d" suivant)
- Sauf exception motivée, un handicap attribué au début de l'exercice sportif ne changera pas en cours de saison.
- Dès l'instant qu'un joueur est à nouveau classifié, son handicap antérieur n'est plus pris en compte.

d) **Changement de classification**

1) Le maintien, la montée ou la descente d'un joueur sont fonction de ses résultats obtenus au terme de la dernière saison.
   - ° La montée sera immédiate et appliquée sans limitation du nombre de niveaux.
   - ° Pour la descente, les joueurs bénéficient d'une (*) qui les contraint a conserver leur handicap une saison supplémentaire. En cas de 2 saisons consécutives avec perte de * , la descente sera appliquée. Toutefois cette dernière ne pourra pas excéder plus d'un niveau, même si l'écart justifierait une classification inférieure.
   - ° Pour des raisons exceptionnelles et justifiées, la 2ème * pourrait ne pas être appliquée. La décision appartient au Comité Directeur du CSDB37 sur proposition de la commission sportive.

Article 6-8 Étendue et calcul des classifications

- La grille N° 1 (art. 6-9) est destinée aux joueurs sans référence n'ayant jamais participé au challenge Casin. Faute de meilleures appréciations, cette grille est tout à fait provisoire et sujette à des corrections en cours d'épreuve.
  L'échelle des niveaux s'étend de 1 à 12 avec un handicap minimum de 2 pattes (40 pts) à 12 pattes maximum (240 pts).
- La grille N° 2 (art.6-9) est destinée aux joueurs référencés dans le challenge Casin, la base de calcul est la suivante :
  1) L'échelle des niveaux s'étend de 1 à 13 avec un handicap minimum de 1 patte (20 pts) à 13 pattes maximum (260 pts)
  2) Formule dérivée : H (Pts) = (50 M max) + variable de +5 à -35.
  3) Les Δ (écarts) varient de 0,50 jusqu'au N6 et 0,45 de N7 à N12.

Article 6-9 Grilles de classification

1) Grille N° 1 approximative (joueurs sans référence au Casin)

Niveaux	Équivalence catégorielle	Valeur FFB "Libre"	MA retenue "Libre"	**Handicap total (H)**	
				Nb de pattes	**+ Bande ou 3 bandes**
Niveau 2	R4-	<1,20	**< 0,60**	**2 (40 pts)**	**+ 1 patte, si classif. = R1** **+ 2 pattes, si classif. = N3** **+ 3 pattes, si classif; = N2 ou N1**
Niveau 3	R4+		**0,60 à < 1,20**	**3 (60 pts)**	
Niveau 4	R3-	1,20 à < 2,30	**1,20 à < 1,75**	**4 (80 pts)**	
Niveau 5	R3+		**1,75 à < 2,30**	**5 (100 pts)**	
Niveau 6	R2-	2,30 à < 4,00	**2,30 à < 3,15**	**6 (120 pts)**	**+ 1 patte, si classif. = R1 ou N3** +2 pattes, si classif, = N2 ou N1
Niveau 7	R2+		**3,15 à < 4,00**	**7 (140 pts)**	
Niveau 8	R1-	4,00 < 6,00	**4,00à < 5,00**	**8 (160 pts)**	
Niveau 9	R1+		**5,00 à < 6,00**	**9 (180 pts)**	
Niveau 10	N3-	6,00 à < 12,50	**6,00 à < 9,25**	**10 (200 pts)**	
Niveau 11	N3+		**9,25 à <12,50**	**11 (220 pts)**	Sur décision de la CS
Niveau 12	> N3	> 12,50	**> 12,50**	**12 (140 pts)**	

2) Grille N° 2 (joueurs classifiés au Casin)

Niveaux	Moyennes de référence	Δ Écarts	Handicaps Pattes et (Pts)	Formule Dérivée
Niveau 1	< 0,30	§	1 patte =20 pts -	§
Niveau 2	0,30 à < 0,80	Δ = 0,50	2 pattes = 40 pts	H (Pts) = (50 M max - 0
Niveau 3	0,80 à < 1,30	Δ = 0,50	3 pattes = 60 pts	H (Pts) = (50 M max - 5
Niveau 4	1,30 à < 1,80	Δ = 0,50	4 pattes = 80 pts	H (Pts) = (50 M max - 10
Niveau 5	1,80 à < 2,30	Δ = 0,50	5 pattes = 100 pts	H (Pts) = (50 M max - 15
Niveau 6	2,30 à < 2,80	Δ = 0,50	6 pattes = 120 pts	H (Pts) = (50 M max - 20
Niveau 7	2,80 à < 3,25	Δ = 0,45	7 pattes = 140 pts	H (Pts) = (50 M max - 22,5
Niveau 8	3,25 à < 3,70	Δ = 0,45	8 pattes = 160 pts	H (Pts) = (50 M max - 25
Niveau 9	3,70 à < 4,15	Δ = 0,45	9 pattes = 180 pts	H (Pts) = (50 M max - 27,5
Niveau 10	4,15 à < 4,60	Δ = 0,45	10 pattes = 200 pts	H (Pts) = (50 M max - 30
Niveau 11	4,60 à < 5,05	Δ = 0,45	11 pattes = 220 pts	H (Pts) = (50 M max - 32,5
Niveau 12	5,05 à < 5,50	Δ = 0,45	12 pattes = 240 pts	H (Pts) = (50 M max -35
Niveau 13	5,50 et +	§	13 pattes = 260 pts	§

Nota : Les joueurs classés au niveau 1 ne pourront pas enchaîner plus de 1 figure à chaque reprise. Ils devront donc laissé la main à leur adversaire.

Article 6-10 Conditions particulières

a) Le temps imparti à chaque match n'est pas limité. **Par contre le nombre de reprises est limité à 50**. En conséquence, comme pour les autres challenges, le nombre de reprises exécutées à chaque match doit être impérativement noté sur le tableau de marques et la feuille de résultats. Le nombre de reprises intervient dans le calcul des moyennes donc veiller sérieusement à les transcrire au fur et à mesure du déroulement de la compétition. Cette tâche incombe, en l'absence d'arbitre, au joueur N° 1 de chaque partie.

b) Les matchs se terminent dès qu'un des 2 joueurs a atteint son handicap dans le nombre de reprises imposé. **Il n'y a pas de reprise pour le joueur qui joue en second, sauf si, à l'issue de son ultime reprise, le joueur N° 1 ne réussit pas à conclure son contrat.** Attention : Le nombre de reprises exécutées peut être différent pour les 2 joueurs (en tenir compte sur la feuille de match).

c) Les joueurs qui n'auraient pas effectué au moins 1 match en phase qualificative ne pourront pas disputer les phases suivantes. Les capitaines d'équipes devront donc veiller à la répartition de leurs joueurs dans les différentes rencontres afin de satisfaire à cette disposition.

Article 6-11 Valeur des figures composant une patte.

Chacune des figures a une valeur attribuée de 1 à 4, à savoir :

- 1 Bande : 2 pt, 2 Bandes : 3 pts, 3 Bandes : 3 pts, Libre : 1 pt, Direct : 1 pt, Rouge : 1 pt, Main gauche: 2 pts, Bande avant : 4 pts, Casin : 3 pts.
- Le décompte, à la fin de chaque partie, est fait sur cette base de cotation. (total de points d'une patte = 20)

Article 6-12 Nombre de figures composant une patte.

- Le nombre de figures composant une patte peut être variable et adapté suivant le stade de l'épreuve.

Par exemple : la variante classique (P20) qui comprend 9 figures et vaut 20 points ou la variante réduite (P14) qui comprend 7 figures et vaut 14 points. Dans les 2 cas, avec ou sans joker.

- Actuellement, ce challenge se dispute suivant la variante P20 (9 figures et 20 pts) et sans joker.

- Si les temps de jeu apparaissaient trop longs à certains joueurs, il serait toujours possible de modifier la valeur des pattes. Par exemple retenir P14 pour la phase qualificative et P20 pour les phases finales

Article 6-13 Règles de définition et d'exécution des figures

1) 1 bande : la bille du joueur doit toucher une bande (et une seule) avant de caramboler. Cette bande peut être réalisée avant que la bille 1 touche la bille 2 (bande avant).
2) 2 bandes : comme le précédent, mais la bille du joueur doit toucher 2 bandes (et seulement 2 bandes) avant de caramboler. 1 ou 2 bandes avant sont admises.
3) 3 bandes : comme les 2 précédents, mais la bille du joueur doit toucher 3 bandes ou plus avant de caramboler. Les bandes avant sont admises.(bricole)
4) Le direct : le point doit être réalisé sans l'intervention d'une ou de plusieurs bandes. Le contre, suite à une bille collée ou très près d'une bande, est admis.Une ou plusieurs bandes touchées après le carambolage n'entrent pas en compte.
5) La rouge : la bille du joueur doit d'abord toucher la bille rouge avant de caramboler, quel que soit le nombre de bandes touchées.
6) La libre : le point est accordé quelle que soit la manière de l'obtenir.
7) Main gauche : le point doit être exécuté de la main gauche, ou droite si le joueur est gaucher. Le nombre de bandes n'importe pas.
8) La bande avant ou bricole : La bille du joueur doit toucher d'abord une ou plusieurs bandes avant de caramboler la bille 2 puis la bille 3, avec ou sans l'aide de nouvelle (s) bande (s).
9) Casin :
   - La bille du joueur doit toucher la bille rouge, avec ou sans l'aide de bandes, afin que celle-ci carambole ensuite, obligatoirement avec une ou plusieurs bandes, la bille 3.
   - Si le point classique de carambole est réalisé lors de la tentative, avant ou après le casin, quelle que soit la manière (direct, par bande, chocs ou contre), la figure casin n'est pas accordée.
   - Si le point casin est réalisé avec le concours d'un ou plusieurs contres ou bosses ou double-chocs, la figure n'est pas validée. La réalisation du point Casin doit être franche.
   - Si, des contres ou des bosses ont lieu pendant l'exécution de la figure, ou après, mais ne contribuent pas à la réussite de celle-ci et ne provoque pas le point de carambole, le casin est accordé.

Article 6-14 Règles générales du jeu de Casin.

1) Pour le point de départ : les billes sont placées comme pour les autres jeux de carambole.
2) L'ordre des joueurs est déterminé par tirage à la bande. Le gagnant de ce tirage décide de commencer ou non.
3) Lorsque la partie débute, il n'est pas obligatoire de jouer sur la rouge en premier. Le joueur décide lui-même de la figure à réaliser. Toutes les figures sont réalisables pout débuter.
4) Dès que le joueur N° 1 a commencé la partie, les billes ne sont pas remises sur mouches du point de départ pour le second joueur. Ce dernier enchaîne sur la position des billes laissées par son adversaire.
5) La figure à réaliser doit obligatoirement être annoncée clairement avant son exécution par le joueur en action. Il est toléré de changer son annonce avant de jouer. Le fait de jouer sans l'annonce préalable conduit à la non-validité de la tentative.
6) Le joueur qui s'apprête à jouer décide seul de l'annonce sans concertation avec son partenaire.
7) Il est interdit de réaliser 2 figures identiques consécutives, sous peine de perdre la main.
8) Il est admis de commencer une nouvelle patte si la ou les précédentes ne sont pas terminées.
9) Toutes les figures de l'article 6-12 (**sauf le casin**) sont validées si elles ont été réalisées à la suite d'un contre ou d'une bosse

10) Le collage de la bille du joueur qui va jouer, soit avec la rouge soit avec l'autre bille, autorise ce joueur a demander la remise sur mouches du point de départ. Il peut néanmoins jouer en conservant la position des billes sans faire de faute.

11) Reprise égalisatrice : voir article 6-10.

12) Il n'y a pas d'ordre pour réaliser les figures imposées.

13) Le joueur garde la main tant que les figures annoncées sont réalisées dans les règles et accordées, jusqu'à l'échec de sa nouvelle tentative ou la fin du match. Sauf le joueur classé Niveau 1 qui a un statut particulier (voir nota, grille N° 2, art. 6-9).

14) Les fautes sont les mêmes que celles des autres jeux de carambole.

Article 6-15 Attribution des points de rencontre. Résultat d'un match

1) Par rencontre :

a) Il est accordé 1 point par match gagné. Attention, en cas d'équipe incomplète (3 joueurs au lieu de 4), toute absence vaudra 1 point match attribué à l'équipe adverse (pour chaque tour ou cette absence est constatée). Si les 2 équipes se présentent avec un effectif réduit, le point est attribué à chaque équipe.

Suppression du point suivant : ~~*Il est accordé 3 points supplémentaires à l'équipe qui a le meilleur quotient final. (points réalisés de l'équipe / total de ses handicaps)*~~

b) Il n'est pas attribué de points supplémentaires pour les équipes recevant ou se déplaçant à plus de 4 joueurs.

c) Premier forfait : 0 points, second forfait : déclassement général

2) Le résultat d'un match est déterminé de la façon suivante :

a) Match terminé dans la limite des reprises imposées : en fonction des points réalisés par chacun des joueurs.

b) Match non abouti dans la limite des reprises imposées : en fonction du meilleur quotient (points réalisés / handicap) par chacun des 2 joueurs. Dans le cas exceptionnel d'un match nul, le point est partagé (0,5 point par équipe).

3) Une rencontre doit donc totaliser 8 points, quel que soit le nombre de joueurs présents.

4) Pour le classement général, la consignation des **points rencontre** ainsi obtenus pour chacune des 2 équipes est a retenir. Attention le système de comptabilisation est donc différent des autres challenges.

Article 6-16 Jour et horaire des rencontres

a) Phase qualificative, barrages et 1/2 finales:

- Les jours de rencontres sont prévus le jeudi à 14 heures, en alternance avec, pour la phase qualificative, le challenge vétérans, dans le club désigné comme recevant. Pour la bonne gestion globale des compétitions, il est souhaitable de s'en tenir à ce jour prévu (sauf cas de force majeure ou d'accord tacite entre les 2 équipes). Ces rencontres pourront donc être avancées ou reportées et éventuellement avec un horaire différent, à la diligence des 2 équipes. Les reports ne devront pas dépasser 7 jours. A cet effet, les 2 équipes en cause devront conclure un accord de dérogation dont copie sera transmise au responsable sportif. En cas de désaccord ou à défaut d'entente amiable, la rencontre aura lieu le jour et à l'horaire prévus contractuellement.

b) Finales

a) Ces 2 rencontres indépendantes (finale principale et finale consolante) ont lieu, en principe, la même journée et dans le même club. Le jour programmé pour recevoir les finales est prévu également le jeudi à la date précisée sur le calendrier. Mais, pour des raisons particulières évènementielles, le Comité Directeur du CSDB37, peut décider d'un autre jour.

b) L'horaire du début des rencontres est fixé à 10 heures. Il est fortement recommandé de respecter le programme horaire établi pour le déroulement des 2 finales, afin que les jeux et la cérémonie de clôture se terminent à une heure raisonnable.

Article 6-17 Départage en cas d'ex æquo

a) Au terme de la phase qualificative

- Départage dans l'ordre :
  1) Par le résultat, en points match, de leur rencontre les ayant opposé.
  2) Si nouvelle égalité, par leur meilleur quotient de cette même rencontre.
  3) Si nouvelle égalité, par tirage au sort

b) Phases barrages, 1/2 finales

- Le départage sera réalisé par le meilleur quotient de la rencontre des 2 équipes en cause .
- En cas de nouvelle égalité, avantage est donné à l'équipe visiteuse (ou désignée comme telle en cas de 2 équipes du même club)..

c) Finales

- Le départage serait obtenu par le "coup de réussite" de la manière suivante :
  - ° Tirage au sort d'un joueur par équipe
  - ° Tirage à la bande.
  - ° Mise en ligne des 3 billes sur les points repères, la bille rouge sur le point central.
  - ° Tentative de réussir le point casin, alternativement par les 2 joueurs.
  - ° Pas de reprise pour le joueur qui joue en second.

Article 6-18 - Marquage des figures réalisées au tableau.

- Afin d'éviter toute erreur d'interprétation, de malentendu et faciliter le contrôle postérieur des scores sur les tableaux de marques réservés à cet effet, le marquage devra respecter une certaine logique d'inscription.
- Le contenu des cases doit resté lisible jusqu'au contrôle final et le relevé qui suit afin d'éviter tout litige.
  En conséquence, le fait de noircir ou blanchir une case lorsque la série de figures est terminée, est à **proscrire.**
  L'annonce de la fin d'une série sera matérialisée par l'inscription d'un cercle dans la case considérée ou tout signe distinctif n'altérant pas les marques existantes.
- En règle générale, les figures réalisées par un joueur sont inscrites par son adversaire sauf si un arbitre ou un autre joueur expérimenté sont désignés pour gérer les matchs.

Titre 7 - CHALLENGE J. FOULON

Préambule

a) Le présent titre concerne les modalités d'organisation et les règles de jeu d'une compétition d'équipe de club nommée « Challenge Jacques FOULON », anciennement « Challenge du Centre », placée sous l'égide de la Ligue du Centre-Val de Loire pour la partie régionale et du Comité Départemental CSDB 37 pour la partie départementale (Indre et Loire).

b) Ce challenge obéira également aux articles du titre 3 qui lui sont applicables.

Article 7-1 Conditions d'admission

a) Les clubs participant à ce challenge doivent être adhérents au CSDB 37 et à jour de leur cotisation.

b) La compétition est ouverte à tous les joueurs et joueuses classés en catégorie maximum N3 ou non-classés et titulaire de la licence sportive FFB de la saison en cours.

c) Aucune limite d'âge n'est requise.

d) Les féminines, les juniors et les cadets obéiront à la même classification que les catégories seniors

e) Tous les adhérents d'un club, répondant aux critères d'admission, peuvent participer à ce challenge. Leur club d'appartenance et l'organe de gestion départementale ne peuvent pas limiter le nombre d'inscrits potentiels.

Article 7-2 Modes de jeu

- Ce challenge se dispute sous les 3 modes de jeu suivants : la libre (2 joueurs), la bande (1 joueur) et le 3 bandes (1 joueur). Les rencontres se déroulent sur billards de 2,80 m.

Article 7-3 Règlements applicables

- Le règlement de base, applicable à ce challenge, est celui édité par la ligue du Centre-Val de Loire. Il est réservé pour les rencontres de la phase régionale.
- La phase qualificative départementale d'Indre et Loire est gérée par le CSDB 37 et conformément à son règlement spécifié au présent titre 7.
- Le nombre de qualifiés pour la phase régionale est fixé par la Ligue au prorata du nombre d'équipes participantes des Comités départementaux de la ligue du Centre-Val de Loire.

Article 7-4 Composition des équipes – Engagement

a) Chaque équipe de club peut être composée de 4 à 8 joueurs par rencontre. Toutefois, un club en difficulté de pouvoir réunir 4 joueurs et dans le cas ou le report ne serait pas possible dans le délai imposé, sera dans l'obligation de disputer la rencontre avec 3 joueurs (1 par discipline). A défaut, l'équipe en cause sera déclarée forfait.

b) Une équipe ne peut engager moins de 3 joueurs sous peine de forfait.

c) Chaque club ne peut engager qu'une équipe.

d) Il est admis qu'un joueur, au maximum, licencié dans un autre club adhérent au CSDB 37, ce dernier n'étant pas engagé dans ce challenge, puisse compléter une équipe. Toutefois cette règle est réservée aux clubs de moins de 20 licenciés.

Article 7-5 Programmation des rencontres

a) Une rencontre comporte, pour des équipes complètes, 8 matchs programmés sur un seul après-midi le jour fixé par le calendrier, c'est à dire 2 tours comprenant chacun 4 matchs (2 libres, 1 bande et un 3 bandes). Le jour fixé est habituellement le samedi (voir le calendrier correspondant). Pour les équipes ne présentant que 3 joueurs, la libre ne sera pas doublée.

b) Les matchs peuvent opposer des joueurs à handicap identique ou différent.

c) L'ordre d'inscription des joueurs, est laissé au choix des capitaines d'équipe.

d) Entre les 2 tours, une équipe peut changer sa formation et les joueurs peuvent changer de mode de jeu. Dans les 2 cas, sous réserve d'avertir l'équipe adverse.

e) Lors du déroulement d'une rencontre, les joueurs de l'équipe visiteuse conservent leur billard pour le 2éme tour.

Article 7-6 Déroulement d'une rencontre

- Le déroulement d'une rencontre s'effectue en fonction du nombre de joueurs présenté par chaque équipe, lequel peut varier de 3 à 8 (rappel).
- Il est évident qu'en fonction du nombre de joueurs présenté par chacune des équipes, certains joueurs feront 2 matchs et d'autres 1 seul.
- 2 joueurs qui se seraient déjà rencontré au 1er tour sont opposables à nouveau au 2ème tour.

Article 7-8 Classification des joueurs

a) La classification à prendre en compte pour les joueurs est celle de la FFB valables pour la saison en cours et rappelée ci après :

1) Libre : R4=50 pts, R3=70 pts; R2=100 pts, R1=150 pts, N3=200 pts (GC)

2) 1 Bande : R2=40pts, R1=60 pts, N3=80 pts

3) 3 bandes : R2=15 pts, R1=20 pts, N3=25 pts

b) - Les joueurs nouveaux sont classés en fonction de leur valeur remarquée pendant leur pratique effectuée dans leur club d'appartenance et attestée par le Président ou le responsable sportif de leur association.

- Toutefois ces joueurs feront l'objet d'un suivi particulier concernant la réévaluation éventuelle de leur handicap en fonction des résultats obtenus tout au long de la compétition de leur 1ère saison.. Il restera donc joueur nouveau pendant toute la saison en cours.
- Ce suivi consistera au contrôle permanent de leur performance à l'issue de chacune des rencontres effectuées (aussi bien dans ce challenge que dans les championnats individuels qu'ils seraient amenés à disputer). S'il y a discordance par rapport à leur valeur d'engagement déclarée ou leur valeur déjà rectifiée, leur handicap sera corrigé en conséquence et entraînera éventuellement la perte de leurs matchs réalisés.

c) Il est rappelé que les résultats des joueurs opérant dans le challenge Foulon sont répertoriés à l'échelon national. En conséquence, il n'y a pas lieu de s'inquiéter d'une classification spécifique pour cette épreuve.

Article 7-7 Dispositions particulières.

- La participation de joueurs N3 est limitée à 2 dont 1 seul à la libre.
- Quelle que soit la discipline pratiquée, le nombre de reprises est limité à 60.
- Le temps de jeu pour chaque match n'est pas limité.
- Les joueurs qui n'auraient pas effectué au moins 1 match en phase qualificative (département) ne pourront pas disputer la phase finale (ligue).
- Il y a reprise pour le joueur qui joue en second, pour tous les modes de jeu.
- Si le calendrier le permet, en fonction de la date limite de terminaison de la phase qualificative départementale, il pourrait être envisagé une rencontre « aller » et une rencontre « retour ». Toutefois, si le nombre d'équipes ne permet pas cette double-confrontation, une seule rencontre sera programmée.
- A l'issue de la phase départementale, il n'est pas prévu de dotations. Cette phase départementale désigne exclusivement le ou les qualifié(s) pour la phase finale laquelle aura lieu au niveau de la Ligue.
- Nota : à défaut d'autres dispositions non précisées dans ce titre, ce sont celles du règlement de la Ligue qui seront appliquées.

Article 7-8 Jour et horaire des rencontres

a) Phase qualificative départementale

- Les jours de rencontres sont prévus le samedi à 14 heures, dans le club désigné comme recevant. Pour la bonne gestion globale des compétitions, il est souhaitable de s'en tenir à ce jour prévu (sauf cas de force majeure ou d'accord tacite entre les 2 équipes). Ces rencontres pourront donc être avancées ou reportées et éventuellement avec un horaire différent, à la diligence des 2 équipes. Les reports ne devront pas dépasser 7 jours. A cet effet, les 2 équipes en cause devront conclure un accord de dérogation dont copie sera transmise au responsable sportif. En cas de désaccord ou à défaut d'entente amiable, la rencontre aura lieu le jour et à l'horaire prévus contractuellement.

Article 7-9 Départage des équipes en cas d'ex æquo.

a) Phase qualificative

- Départage dans l'ordre :

1) Par le résultat, en points match, de leur rencontre les ayant opposé.
2) Si nouvelle égalité, par leur meilleur quotient de cette même rencontre.
3) Si nouvelle égalité, par tirage au sort

Article 7-10 Attribution des points lors d'une rencontre

a) L'attribution des points est faite de la manière suivante :

1) Par match : Gagné = 3 points, Nul = 2 points, Perdu = 1 point.
2) Par rencontre : Gagné = 3 points, Nul = 2 points, Perdu = 1 point.
3) Par forfait : 0 point Indice de PA = 16 / 0.

Nota: Le résultat d'un match est déterminé de la façon suivante:

1) Match terminé dans la limite des reprises imposées : en fonction du nombre de points atteint par chacun des 2 joueurs.
2) Match non abouti dans la limite des reprises imposées : en fonction du meilleur quotient (points réalisés / handicap) par chacun des 2 joueurs.

b) Il n'est pas attribué de points supplémentaires pour les équipes recevant ou se déplaçant à plus de 4 joueurs.

c) Une rencontre doit donc totaliser 32 points.

FIN DU DOCUMENT