



REGLEMENT SPORTIF DE LA LIGUE MEDITERRANEENNE DE BILLARD

COMPETITIONS CARAMBOLE SAISON 2022 – 2023

Edition 09.1 - Septembre 2022

SOMMAIRE

CHAPITRE I – Généralités.

- Article 1 .01 Prérogatives.
- Article 1 .02 Modalités des inscriptions.
- Article 1 .03 Périodes des inscriptions.
- Article 1 .04 Convocations des joueurs.
- Article 1 .05 Classification des joueurs.

CHAPITRE II – Tournois généralités.

- Article 2 .01 Généralités.
- Article 2 .02 Désistement Club.

CHAPITRE III – Tournois. Descriptions et fonctionnement.

- Article 3 .01 Poules et 2Ko.
- Article 3 .02 Nombre de joueurs.
- Article 3 .03 Entrée des joueurs dans les tournois.
- Article 3 .04 Graphiques. Convocations.
- Article 3 .05 Classements.
- Article 3 .06 Tenue sportive.
- Article 3.07 Directeur de jeu.

CHAPITRE IV – Déroulement d'un tournoi.

- Article 4 .01 Attribution des billards.
- Article 4 .02 Formats des tournois.
- Article 4 .03 Distances.
- Article 4 .04 Déroulement d'un match.
- Article 4 .05 Arbitrage.
- Article 4 .06 Gestion Informatique des tournois.
- Article 4 .07 Championnat 5 Quilles.
- Article 4 .08 Championnat 5 Quilles par équipe D2.**

CHAPITRE V – Discipline – Non-respect du Règlement.

- Article 5 .01 Forfaits.
- Article 5 .02 Réclamation.
- Article 5 .03 Retard – Absence.
- Article 5 .04 Quota d'arbitrage.
- Article 5 .05 Abandons.
- Article 5 .06 Perturbations.

CHAPITRE VI – Finales de ligue.

- Article 6 .01 Généralités.
- Article 6 .02 Mode de qualification.
- Article 6 .03 Organisation des finales de Ligue.
- Article 6 .04 Convocations.
- Article 6 .05 Gestion informatique des finales.
- Article 6 .06 Désistement d'un club organisateur.

CHAPITRE VII – Championnats de France par équipes.

- Article 7 .01 Championnat par équipes D3, D4 et D5.

ANNEXES.

1. Tableau catégories et distances pour les tournois.
2. Tableau catégories et distances pour les finales de ligue.
3. Grilles des points tournois LMB par poules.
4. Grilles des points tournois LMB 2Ko
5. Proposition année sportive 2022-2023.

CHAPITRE I

Généralités

Article 1.01 – Prérogatives.

La Commission Sportive de la Ligue organise et gère les compétitions officielles qui sont :

- Les qualifications dans les cinq modes de jeu (Libre, cadre, bande et 3 bandes et 5 quilles).
- Les quarts de finales, les demi-finales et les finales de Ligue.
- Le championnat 5 quilles et le championnat 5 quilles par équipe Division 2.
- Les challenges vétérans par équipes.
- Le championnat de France par équipes jeux de série divisions 3, 4 et 5, phase ligue.
- Le championnat de France par équipes 3 bandes divisions 3, 4 et 5, phase ligue.
- Les championnats artistiques.

Article 1.02 - Modalités des inscriptions.

Généralités :

Tous les modes de jeu peuvent avoir lieu le même week-end ; les clubs utilisent le nombre de billards qu'ils souhaitent, dans le respect de l'Art. 4.02, "Format des tournois" de ce règlement.

Le Calendrier Sportif, défini par la Commission Sportive de la ligue, consultable et téléchargeable sur le site LMB, est le document de référence pour l'organisation des compétitions Ligue Méditerranée.

L'homologation des tournois Ligue et des compétitions Départementales, est subordonnée au strict respect du présent règlement.

Toutes les compétitions de ligue sont prioritaires et obéissent aux règles du Code Sportif National.

Aucune modification de date ne sera effectuée pour laisser la place à une manifestation non prévue sur le calendrier.

Tout manquement à ces règles entraînera une sanction prévue au règlement sportif LMB et, ou, au CODE DE DISCIPLINE de la FFB.

Règles d'inscriptions :

Les compétitions sont ouvertes à tous les licenciés FFB et LMB pour la saison en cours.

L'ouverture de prise des licences FFB et LMB est en août.

Tout joueur qui ne sera pas en règle au moment des inscriptions sera refusé. Le nouveau site de saisie des compétitions E2i n'admet que les joueurs licenciés.

Les inscriptions aux compétitions organisées par la Ligue doivent être effectuées uniquement sur le site LMB www.lmbillard.com. Aucune autre forme d'inscription ne sera prise en compte.

Les joueurs ne doivent s'inscrire qu'aux tournois correspondants à leur catégorie.

L'inscription à 2 tournois le même jour est interdite.

Le joueur est le seul responsable de son double engagement.

Le joueur ne respectant pas cette disposition sera retiré des compétitions du week-end.

L'inscription à 2 tournois, l'un le samedi, et l'autre le dimanche, est autorisée, à condition que le tournoi du samedi se déroule sur une seule journée.

La Commission Sportive Carambole (CSC) se réserve le droit d'accorder une inscription exceptionnelle pour compléter un tournoi.

Joueurs d'une autre ligue :

Les joueurs licenciés FFB affiliés à un club d'une autre ligue ne peuvent s'inscrire aux tournois de Ligue LMB.

Coordonnées des joueurs :

IMPORTANT : Afin d'être contacté par le club organisateur et de disposer de recours, le joueur

fournira par mail son adresse de messagerie et son n° de tél au club organisateur, dès lors qu'il s'inscrit à un tournoi.

En respect des règles de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés, la liste des joueurs avec leurs coordonnées n'est pas mise en téléchargement sur le site LMB. Mais les clubs doivent veiller à ce que la liste de leurs joueurs soit bien à jour sur le site LMB dans la rubrique « Inscriptions Tournois », sans quoi ces joueurs ne pourraient pas s'inscrire à des tournois LMB.

Article 1.03 – Périodes des inscriptions.

L'ouverture des inscriptions débute à 21.00 heures, le jeudi de la semaine précédant celle du tournoi.

La clôture des inscriptions est effective le lundi suivant à 21.00 heures.

AVANT la clôture des inscriptions, les joueurs peuvent faire retirer leur inscription à un tournoi, par l'intermédiaire de leurs clubs (les clubs ayant la capacité d'inscrire ou de désinscrire leurs joueurs). Ils peuvent dès lors s'inscrire sur un autre tournoi pour compléter la liste des joueurs inscrits.

APRES la clôture des inscriptions, tout forfait doit être signifié par courriel, au club organisateur et au Responsable de la CSC.

Le tri est fait par la CSC dans la journée du mardi.

Article 1.04 – Convocations des joueurs.

Dès le mercredi matin, les clubs organisateurs peuvent envoyer les convocations aux joueurs admis, pour jouer ou arbitrer, ainsi qu'à leurs clubs respectifs et à la CSC pour information.

Les participants sont choisis parmi les inscrits, selon l'ordre chronologique.

Les joueurs inscrits en liste d'attente remplacent les joueurs se déclarant forfait.

La liste complète des inscrits et remplaçants reste visible sur le site LMB jusqu'à 10h00 le jour du tournoi.

Forfait : Tout forfait, déclaré après l'envoi des convocations, sera considéré comme **forfait retardataire** et s'appliqueront les règles de l'article 5 .01.

S'il en a encore le temps, le club réorganise la saisie des joueurs sur le graphique en intégrant le remplaçant, relance le tri et convoque par courriel (et tél) celui-ci.

Dans l'impossibilité de pallier le forfait d'un joueur et pour l'intérêt du tournoi, avec l'accord de la CSC, le club organisateur a la possibilité de positionner un joueur de son club dont la catégorie correspond à celle demandée.

Article 1.05 - Classification des joueurs.

La classification des joueurs de la saison terminée devient définitive vers la fin juillet pour la saison nouvelle. Elle est effectuée par le logiciel fédéral e2i et sert pour l'ordre d'entrée des joueurs dans les tournois de la saison. Nous conserverons le terme de « classifications des joueurs au 01/09 ».

Une mise en forme de cette classification est insérée dans les graphiques des tournois. Les graphiques sont établis par mode de jeu. Cette classification reste aussi disponible en téléchargement sur le site LMB, dans l'ordre alphabétique des noms-prénoms des joueurs, par modes de jeu et catégories.

Les joueurs non classifiés FFB seront classés comme non classifiés « NC ».

Après les 3 premiers matchs, en respect de l'Article 7.1.04 du Code Sportif FFB ci-dessous, ils sont classés ligue « CL » par le Responsable de la Commission Sportive, en fonction de leur moyenne en cours.

Ce « Classement Ligue », intégré à ces mêmes listes de classification, peut évoluer à la hausse, mais pas à la baisse, durant la saison sportive...

« Article 7.1.04 du Code Sportif FFB - Nouveaux joueurs et classifications anciennes.

Un joueur non classifié à un mode de jeu peut participer aux compétitions officielles de la FFB. Il y est donc considéré comme nouveau joueur.

Il s'inscrit dans la catégorie qui correspond à sa valeur sous le contrôle et avec la validation de son président de club.

Lorsque le joueur est déjà classifié dans d'autres modes de jeu, il ne peut pas y avoir plus de deux catégories d'écart entre le mode de jeu où il est le mieux classé et celui où il veut participer comme nouveau joueur.

Lorsqu'un joueur non classifié est admis à participer aux compétitions officielles de la FFB, sa moyenne générale est calculée :

– après le palier à l'issue duquel il atteint trois matchs, en individuel ou par équipes, depuis le début de la saison ;

– puis à la fin de chaque palier de compétition individuelle ou par équipes auquel il participe, et sur la totalité des matchs disputés depuis le début de la saison.

Si la moyenne ainsi calculée dépasse le plafond de sa catégorie, il est exclu du classement de celle-ci et, pour les compétitions suivantes, il intègre la catégorie correspondant à cette moyenne ».

Un joueur dont la dernière classification connue date de plus de dix ans peut voir sa classification revue à la baisse sous le contrôle et avec la validation de son président de club. Cette nouvelle classification doit être approuvée aussi par les responsables sportifs carambole de la ligue d'appartenance et est soumise aux mêmes dispositions prévues ci-dessus pour les nouveaux joueurs.

CHAPITRE II

Tournois – Généralités

Article 2.01 – Généralités.

Tous les clubs sont susceptibles d'organiser une Compétition Ligue.

Les clubs aptes à recevoir des joueurs PMR (personne à mobilité réduite) sont invités à prioriser ces joueurs.

Les tournois sont qualificatifs pour les phases finales de Ligue, pour les joueurs licenciés dans la Ligue et membres d'un club de la Ligue (voir Art. 1.02).

Le nombre de tournois est défini chaque saison par la Commission Sportive de la Ligue. Il figure sur le Calendrier Sportif de la Ligue téléchargeable sur le site LMB.

Les modes de jeu (Libre, Cadre, Bande) sont joués en Poules de 4 joueurs par billard.

Le jeu de 3 Bandes est joué en 2Ko.

Dans les cas des poules de 4, pour éviter que des joueurs ne puissent jouer si l'un des joueurs était forfait ou que le nombre des inscrits ne soit pas un multiple de 4, le club organisateur peut recomposer ses poules pour permettre à tous de jouer et doit en informer la CSC.

Conditions d'attribution des tournois Ligue :

- Clubs demandeurs en règle avec FFB et LMB.
- Demandes signées par le président, ou le directeur sportif ou par un responsable du club.
- Tous les responsables du club doivent être licenciés FFB et LMB (Règlement intérieur LMB).

Aux jeux de série, le nombre restreint de joueurs de notre ligue dans les catégories M, N1 et N3, voire N2 au Cadre, impose d'adapter la ou les poules selon les inscriptions.

Les clubs doivent remplir les conditions matérielles voulues par la Fédération : billards et billes en bon état, éclairage fonctionnel, rallonge, loupe et chauffage en état de marche.

IMPORTANT : Article 1.2.05 - Socle de surélévation

Le socle pouvant être utilisé par les joueurs pour se surélever est autorisé uniquement pour l'Artistique avec une hauteur maximum de 5 cm et pour les jeunes de moins de 16 ans avec une hauteur maximum de 20 cm (Code Sportif FFB 2022-2023).

Le Directeur de Jeu doit être compétent pour la gestion des graphiques et pour la saisie des résultats sur le site E2i, le jour même de ladite manifestation.

Le nombre de participants est fonction du nombre de billards.

Les clubs organisateurs s'engagent à respecter scrupuleusement le présent Règlement. Les tournois sont ouverts à toutes les catégories.

Les clubs organisateurs d'une manifestation, autre que celles prévues au calendrier Ligue, doivent obligatoirement en aviser le Responsable de la Commission Sportive par courriel.

Article 2.02 - Désistement d'un club à l'organisation d'un tournoi.

Tout désistement d'un club doit être notifié au responsable de la Commission Sportive 21 jours avant la date prévue pour le début des inscriptions.

Sauf en cas de force majeure, le non-respect de ce délai aura pour conséquences, pour la saison en cours, le retrait des tournois qui lui ont été attribués et si dernier tournoi, pas d'attribution la saison suivante.

La commission sportive tentera de remplacer ce tournoi.

CHAPITRE III

Tournois – Descriptions et fonctionnement

Article 3.01 – Poules et 2Ko.

Poules.

A la base, les tournois par Poules sont de 4 joueurs par billard pour les jeux de série comme pour le 3 Bandes. A la demande de la majorité des clubs, les tournois de 3 Bandes sont joués en 2Ko uniquement.

Les clubs organisateurs, s'ils le souhaitent (mais ils ne sont pas obligés), peuvent modifier certaines poules de 4 joueurs en poules de 3 joueurs par billard, voire de 5 joueurs sur 2 billards, dans le cas où le nombre de joueurs inscrits n'est pas un multiple de 4. Ils doivent informer la CSC de ces modifications.

2Ko, uniquement pour le 3 Bandes.

Les clubs devront organiser les tournois de 3 Bandes en 2Ko.

Ils auront le choix entre :

- 16 joueurs sur 4 billards,
- ou 20 joueurs sur 4 billards,
- ou 24 joueurs sur 4 billards.

Article 3.02 - Nombre de joueurs.

Quelle que soit leur place dans la liste des inscrits, les joueurs du club receveur auront la priorité s'ils se sont inscrits dans les **24.00 heures** après l'ouverture des inscriptions, dans le nombre maximum admissible.

S'il y a embouteillage aux inscriptions :

Le nombre de joueurs autorisé par club, y compris le club receveur, est de 1/3 (résultat arrondi au nombre entier le plus proche, ex : 3 pour 8j, 4 pour 12j, 5 pour 16j, 7 pour 20j, 8 pour 24j).

Tout joueur ayant participé à 5 tournois, dans un même mode de jeu, perd sa place d'inscription et voit son nom placé en liste d'attente, sous ceux qui n'ont pas encore joué 5 tournois dans ce mode de jeu.

Un joueur inscrit avant la date de clôture, et qui n'a pas joué 5 tournois, est prioritaire face aux joueurs ayant joué 5 tournois, même si le quota des joueurs de son club est atteint.

En cas de pluralité de joueurs ayant fait 5 tournois (et plus), l'ordre d'inscription chronologique détermine le joueur, ou les joueurs, à mettre en attente.

Après la clôture des inscriptions, les joueurs en liste d'attente pourront être appelés à remplacer un forfait. Dans ce cas, le quota de joueurs par club devient caduc.

Les joueurs s'inscrivant après la date et l'heure de clôture des inscriptions, ne peuvent prétendre à aucun droit.

La Commission Sportive se réserve le droit de compléter les inscriptions, si nécessaire, pour qu'un tournoi puisse avoir lieu.

Article 3.03 - Entrée des joueurs dans les tournois.

L'entrée des joueurs dans les tournois est déterminée par le tri du graphique décrit à l'article 4.06.

Les joueurs classés Master jouent en catégorie N1 et sont positionnés en fonction de leur moyenne générale.

Article 3.04 – Graphiques et Convocations.

Les graphiques sont en téléchargement sur le site LMB à la rubrique « graphiques » (voir Art 4.06).

Le club :

- Choisit le(s) graphique(s) correspondant(s). Voir Art. 3.01,
- Saisit les joueurs dans l'onglet dédié du graphique afin de lancer le tri en fonction des catégories et moyennes des joueurs,
- Utilise l'onglet « Heures convocations » pour informer les joueurs retenus.

La constitution des poules, ou des 2KO, se fera automatiquement selon l'ordre d'entrée des joueurs.

Article 3.05 - Classements.

Classement FFB sur E2i :

Pour ceux qui veulent vérifier la saisie FFB, à l'issue d'un tournoi LMB dans lequel ils ont joué, le site de saisie des compétitions E2i leur est accessible, sans identifiant ni mot de passe, en simple consultation, tout comme ils avaient accès sur l'ancien site FFB Delphi Center, par le lien :

[FFBillard - Gestion des licences \(telemat.org\)](http://FFBillard - Gestion des licences (telemat.org))

Dans les 2Ko :

Il y a lieu de respecter la saisie par phases pour que le classement E2i des joueurs soit exact.

Dans les tournois par poules uniques habituelles :

Le classement E2i prend la compétition dans sa globalité, en premier le total des points de matchs, puis la moyenne générale, puis la moyenne particulière, puis la meilleure série.

- 3 joueurs sur un billard (qui jouent 2 fois),
- 4 ou 5 joueurs sur deux billards,
- 6 joueurs sur trois billards (voire deux billards selon les possibilités du club organisateur).

Dans les tournois par poules de 4 sur un billard, de 8 à 24 joueurs selon le nombre de billards disponibles, chaque poule de 4 joueurs jouée sur un billard est en elle-même un tournoi.

MAIS le classement E2i reste global, comme pour une poule unique. Il n'est pas représentatif du tournoi tel que les joueurs aimeraient le voir, puisqu'il met en premier le total des points, puis la moyenne générale, etc... On retrouve alors le plus souvent :

- Premier du tournoi, le joueur premier de la poule A (billard 1),
- Second du tournoi, le joueur premier de la poule B (billard 2), ou C, selon le nombre de points de matchs qu'ils ont obtenus et selon leur moyenne générale, etc...

Classements LMB :

Pour toutes ces raisons de diversités de présentation des classements dans les différents tournois, nous mettons sur le site LMB un classement des joueurs, par modes de jeu et par catégories, à l'issue de chaque tournoi, en fonction des critères ci-dessous...

Le classement LMB prend, comme référence, le total des points tournois ligue des trois meilleurs tournois (voir les grilles de points tournois en Annexe 3) pour départager les joueurs en vue de la sélection pour les finales de ligue. Toutefois, ce classement donne la moyenne de tous les matchs joués en tournois. Cette moyenne est convertie « billard 3,10 » pour homogénéité de classement.

Article 3.06 – Tenue sportive.

Selon les nouvelles dispositions du Code Sportif Billard Carambole de la FFB, décrites dans l'Article 6.1.05 – Tenue sportive.

Le Directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme à ces dispositions.

Article 3.07 – Directeur de jeu.

Les épreuves se déroulant dans une même salle sont contrôlées par un directeur de jeu désigné par l'organisateur dont les attributions sont décrites à l'Article 6.1.06 du code sportif FFB.

CHAPITRE IV

Déroulement

Article 4.01 - Attribution des billards.

Les matchs se jouent indifféremment sur billards de 3.10m et 2.80m.

S'ils doivent être utilisés, le ou les billards de 3.10m sont attribués obligatoirement, pour chaque tour de jeu, aux joueurs les mieux classifiés dans la catégorie la plus élevée.

Article 4.02 - Format des tournois.

Les tournois par Poules de 4 joueurs sur 1 billard se déroulent sur 1 journée :

- Tournoi de 8 joueurs en 2 poules sur 2 billards.
- Tournoi de 12 joueurs en 3 poules sur 3 billards.
- Tournoi de 16 joueurs en 4 poules sur 4 billards.
- Tournoi de 20 joueurs en 5 poules sur 5 billards.
- Tournoi de 24 joueurs en 6 poules sur 6 billards.

Les tournois en 2Ko se jouent sur 2 jours (exception pour le 2KO à 16 joueurs qui peut se jouer sur un jour).

Article 4.03 – Distances.

Les distances pour les tournois sont celles indiquées sur le tableau de ce RS (Annexe 1).

Attention : pour les tournois en 2KO, les distances des phases jusqu'aux repêchages sont différentes des distances des phases à partir des quarts de finales.

Article 4.04 - Déroulement d'un match.

Chaque match se joue sur la distance et les conditions de la catégorie du joueur le mieux classifié.

Les tournois par poules se jouent SANS prolongation en cas de match nul.

Rappel de l'Article 6.2.09 du Code Sportif de la FFB : "Pour toutes les poules, tous les joueurs d'un même club sont opposés les uns aux autres aux premiers tours de jeu".

Il peut arriver, dans nos poules de 4 joueurs, que trois joueurs soient d'un même club. Le bon sens est de ne pas laisser le seul joueur d'un autre club attendre que les trois premiers matchs se fassent sans lui.

Dans ce cas, il suffit d'organiser les tours de jeu de telle sorte que le dernier match se fasse entre deux joueurs de clubs différents.

Les tournois par 2Ko se jouent AVEC prolongation en cas de match nul.

En cas d'égalité il sera procédé aux prolongations suivant le Code Sportif Billard Carambole FFB et les participants seront départagés comme suit :

- ✓ L'ordre des joueurs est le même que celui du match,
- ✓ Le joueur A débute la prolongation sur le point de départ pour une seule reprise,
- ✓ Le joueur B a la reprise sur le point de départ,
- ✓ La distance est non limitée pour le 3 bandes,
- ✓ En cas d'égalité, il est procédé à une nouvelle prolongation suivant le même principe, et ainsi de suite jusqu'à détermination du vainqueur.

Les points et les reprises des prolongations ne sont pas pris en compte pour le calcul de la moyenne.

Article 4.05 - Arbitrage.

- Par poules et en 2 Ko, l'arbitrage est assuré par les joueurs engagés.
- Les règles d'arbitrage sont celles de la catégorie du joueur le mieux classifié quel que soit le format du billard.
- L'arbitre ne doit manifester aucun sentiment (hochement de tête, applaudissement, gestes divers, encouragements, etc...).
- A la demande du joueur, l'arbitre est tenu de lui indiquer quelle est sa bille, et ce, à tout moment de la partie.
- L'arbitre doit annoncer la position des billes dans les zones réglementées.
- L'arbitre avertit le joueur lorsque sa bille est en contact avec une autre bille ou une bande.

Il est expressément interdit à l'arbitre de mettre un joueur en garde contre toute faute qu'il est sur le point de commettre (sauf lorsque la main change et que les billes ne sont pas immobiles).

Rappel : l'arbitre n'accorde la main à l'adversaire que lorsque les billes sont immobiles.

Après chaque match en 2Ko, les joueurs sont tenus de s'informer auprès du Directeur de jeu pour l'arbitrage de la séance suivante.

Article 4.06 – Gestion informatique des tournois.

Les graphiques vierges des différents tournois sont disponibles en téléchargement sur le site LMB Carambole dans la rubrique « Graphiques ».

Les tournois 2Ko doivent se jouer dans l'ordre du graphique, et ne peuvent subir aucun changement sans l'accord du responsable de la Commission Sportive, sous peine de voir les matchs annulés ou le tournoi refusé.

NB : Nous pouvons apporter des mises à jour aux graphiques mis en téléchargement. Il est donc conseillé de télécharger chaque fois que nécessaire le graphique vierge correspondant au tournoi, plutôt que d'utiliser un ancien graphique précédemment téléchargé.

Le Responsable Carambole du club organisateur, ou le Directeur de jeu télécharge, sur le site LMB Carambole, le graphique qui convient à son tournoi.

NB : un tuto explique comment débloquer un graphique Excel avec macros.

Les graphiques comprennent un onglet « Données » avec la liste des classifications au 01/09, par modes de jeux.

Le Responsable Carambole du club saisit, dans l'onglet dédié « saisie des joueurs », les noms des joueurs retenus en utilisant le menu déroulant. La classification associée au nom du joueur s'affiche automatiquement. Un bouton de tri (macro à activer) organise la position des joueurs selon leur catégorie et leur moyenne du mode de jeu concerné.

- Ce même bouton de tri renseigne dans l'onglet « Heures convocations » les heures de convocation des joueurs retenus pour jouer et pour arbitrer.
- Le club organisateur peut alors convoquer par courriel, téléphone ou SMS, les joueurs retenus, en leur indiquant les lieux, dates et heures de convocation. **Les joueurs convoqués confirmeront leur participation au club organisateur dans les meilleurs délais.**
- Le Responsable Carambole du club est le seul habilité pour saisir les résultats sur le site de gestion des compétitions e2i, de préférence pendant le déroulement de la compétition, pour que les résultats puissent être consultés en direct, ou dans les 24.00 heures en cas d'impossibilité technique et pour que nous puissions mettre à jour le classement LMB.
- Il vérifie les feuilles de matchs en s'assurant qu'elles soient correctement et complètement remplies (noms et signatures des joueurs, nom de l'arbitre, date, mode de jeu, tour de jeu, format

du billard, distance, reprises).

- Il saisit les résultats sur le graphique.
- Il s'assure de la conservation des feuilles de matchs et du graphique afin de répondre à tout litige, pendant toute la saison sportive.
- Il fait un rapport sur tous les forfaits excusés ou non, ainsi que sur tout incident ayant perturbé le bon déroulement de la compétition.

A défaut de justificatifs, une réclamation sans recours pourra entraîner l'annulation du match concerné, le club receveur sera averti par écrit, et en cas de récurrence, se verra retiré les tournois attribués.

Un match non joué ne doit en aucun cas être saisi sur le site fédéral.

Rappel : En cas d'erreur, les résultats peuvent être corrigés par le Responsable Carambole du club organisateur dans les 48 heures après le début de la saisie. Au-delà, seul le Responsable de la CSC a l'habilitation pour modifier la saisie, mais le club doit fournir copie des feuilles de matchs concernés.

Article 4.07 - Championnat 5 Quilles.

Les catégories actuelles sont Régional et National pour les rencontres ligue.

Pour les tournois Ligue :

- Les qualifications se jouent en 2 sets gagnants de 60 points.
- Les joueurs qualifiés pour la Finale de Ligue sont les huit premiers du classement Ligue.

Pour la finale de ligue :

- Ces huit joueurs seront répartis en 2 poules de 4.
- Les deux premiers joueurs de chaque poule (donc 4 joueurs) joueront ensuite une demi-finale puis une finale.
- Les matchs de demi-finale et finale se joueront en 3 sets gagnants de 60 points.

La constitution des poules, l'enregistrement des résultats, le classement par poule seront réalisés avec le logiciel développé par la Ligue des Hauts de France et proposé par le responsable 5 quilles de la FFB qui souhaite l'utiliser sur toutes les ligues à l'avenir...

Les poules sont constituées au « serpentín intégral », sur l'ensemble des joueurs de notre ligue. Pour le premier tournoi qualificatif, les résultats des joueurs de la saison précédente sont pris en compte pour établir le classement et le serpentín.

Le Champion de Ligue est qualifié pour la Finale Nationale de 5 quilles.

Article 4.08 - Championnat 5 Quilles par équipe D2.

Le Président du club de Saint Raphaël veut proposer une finale de ligue 5 Quilles par Equipe Division 2.

Se référer au Code Sportif Carambole FFB : « TITRE XI CHAMPIONNATS PAR EQUIPES DE DIVISIONS... CHAPITRE 4 – 5-QUILLES... Article 11 .4. 05 – Division 2, Article 11 .4. 06 – Composition d'une équipe, Article 11 .4. 07 – Déroulement. »

CHAPITRE V

Discipline - Non-respect du Règlement

Article 5.01 - Forfaits.

Le joueur ou l'équipe qui déclare forfait doit informer impérativement le Responsable Sportif de l'épreuve sous peine de sanction disciplinaire.

Sauf cas de force majeure, tout forfait, déclaré après l'envoi des convocations, est considéré comme « forfait retardataire » :

- 1 forfait retardataire : avertissement écrit pour une durée de 12 mois
- 2 forfaits retardataires : plus de participation à aucun tournoi ou finale pour la saison en cours, et si dernier tournoi, pour la saison suivante.

- Article 5.02 - Réclamation.

Toute réclamation doit être établie par le Responsable Sportif du club receveur, même à la demande d'un joueur, et envoyée par courriel dans les 48 heures au Responsable de la Commission Sportive.

Article 5.03 - Retard. Absence.

Retard en poules de 4 joueurs :

Dès l'instant où les échauffements sont lancés, tout joueur en retard et qui n'a pas informé le club organisateur de ce retard, est déclaré forfait et se voit interdit de jouer. De plus, il aura les mêmes sanctions que celles décrites dans l'Article 5.01.

Si le club n'a pas un joueur de même catégorie pour le remplacer, il recompose la poule de 4 joueurs en poule de 3 joueurs (jouée 2 fois).

Retard en 2 Ko :

Dès l'instant où les échauffements sont lancés, tout joueur en retard, pour jouer ou arbitrer, et qui n'a pas informé le club organisateur de ce retard, perd le premier match qu'il devrait jouer ou le match suivant s'il devait arbitrer le match en cours. De plus, il aura les mêmes sanctions que celles décrites dans l'Article 5.01. Le joueur adverse a match gagné sur le graphique (mais non saisi sur e2i) et avance dans l'organisation du tournoi. Le joueur retardataire pourra cependant participer à son second match à condition qu'il ait avisé le club receveur de son arrivée.

Absence en poules de 4 joueurs :

Si un joueur est absent ou se déclare forfait le jour du tournoi et si le club organisateur n'a pas un joueur de même catégorie pour le remplacer, il recompose la poule de 4 joueurs en poule de 3 joueurs (jouée 2 fois). Le joueur absent, ou forfait, aura les mêmes sanctions que celles décrites dans l'Article 5.01.

Absence en 2 Ko :

Si un joueur est absent ou se déclare forfait le jour du tournoi et si le club organisateur n'a pas un joueur de même catégorie pour le remplacer, le graphique tient compte de cette absence de joueur (« absent » dans l'onglet « tri des joueurs » et relance du tri). Le joueur adverse a match gagné sur le graphique (mais non saisi sur e2i) et avance dans l'organisation du tournoi.

Le joueur absent, ou forfait, aura les mêmes sanctions que celles décrites dans l'Article 5.01.

Article 5.04 Quota d'arbitrage.

L'arbitrage est compris dans l'organisation des tournois. Dans le cas où le club organise une poule de 5 joueurs sur deux billards, le joueur qui ne joue pas arbitre sur un billard et le club doit fournir un arbitre du club pour l'autre billard.

En cas de carence volontaire, gagnant ou perdant, le joueur sera suspendu pour les 2 prochaines manifestations dans tous les modes de jeux.

Article 5.05 - Abandons.

Tout joueur abandonnant en cours d'épreuve ou refusant de jouer ou arbitrer un match programmé sur le graphique, est déclaré "forfait général". Il sera suspendu pour les 2 prochaines manifestations dans tous les modes de jeux ainsi que pour sa participation aux finales de ligue dans tous les modes de jeu.

Il aura un avertissement écrit, ainsi que son club, avertissement valable pour toute la saison en cours et si dernière manifestation pour la saison suivante.

Article 5.06 – Perturbations.

Sauf cas de force majeure signalé au directeur de jeu avant le match, toute perturbation provoquée par un téléphone portable entraînera un avertissement du directeur de jeu et l'obligation de rendre cet appareil silencieux pendant toute la durée de la compétition. Dans le cas où se renouvelle cette perturbation, le joueur sera suspendu pour les 2 prochaines manifestations dans tous les modes de jeu ainsi que pour sa participation aux finales de ligue dans tous les modes de jeu. Il aura un avertissement écrit, ainsi que son club, avertissement valable pour toute la saison en cours et si dernière manifestation pour la saison suivante.

Toute perturbation provoquée par une gêne quelconque, à l'endroit d'un joueur, doit être signalée au directeur de jeu et faire l'objet d'un rapport.

Pour se conformer aux décisions de la FFB, il est rappelé aux directeurs de jeu de faire respecter l'interdiction, selon la loi, de boissons alcoolisées dans les enceintes sportives, et donc de prévoir l'expulsion d'un joueur ou spectateur en état d'ébriété, avec pour le joueur un rapport à la Commission Sportive.

CHAPITRE VI

Finales de ligue

Article 6.01 - Généralités.

Les distances pour les finales sont indiquées sur le tableau de ce RS (Annexe 2).

Les forfaits seront remplacés par les joueurs, dans l'ordre du classement, à condition qu'ils aient le nombre de tournois (ou de matchs au 3B en 2Ko) requis.

La Commission Sportive se réserve le droit de compléter les inscriptions, si nécessaire, pour qu'une finale puisse avoir lieu.

Excepté pour les catégories Nationales, une finale de Ligue ne comprenant pas au moins 4 joueurs ne sera pas organisée. Dans ce cas, le joueur le mieux classé, sur le tableau de classement LMB, est déclaré « Champion de Ligue » et peut participer à la finale de France. Il veillera à s'inscrire sur la page FFB dédiée aux inscriptions individuelles, dans les délais FFB.

Article 6.02 - Mode de qualification.

Pour les joueurs issus des tournois LMB :

Les premiers joueurs **dans l'ordre du tableau de classement** (Article 3.05), classifiés FFB au 01/07 de la saison en cours **ou classés ligue (voir Art 1.05)**, sont qualifiés pour les finales de Ligue, à condition qu'ils aient participé au minimum à **3** tournois de ligue.

Pour les joueurs de catégories R, issus des compétitions départementales :

En Annexe 5, la « Proposition Année Sportive 2022-2023 » définit le nombre de joueurs de catégories R, issus des compétitions départementales et des tournois de ligue, qui seront présentés aux finales de ligue.

Les premiers joueurs de la finale interdépartementale, classifiés FFB au 01/07 de la saison en cours **ou classés ligue (voir Art 1.05)**, sont qualifiés pour les finales de Ligue, à condition qu'ils aient joué 9 matchs, au minimum, dans les compétitions départementales.

Article 6.03 - Organisation des finales de Ligue.

Les finales sont organisées par les clubs demandeurs, avec priorité au club dont le joueur a la meilleure place au classement LMB ou de la finale interdépartementale (départagés par la moyenne du classement LMB comparée à la moyenne de la finale interdépartementale), parmi les six joueurs retenus.

Le club organisateur doit disposer du nombre requis de billards pour cette finale. Pour une finale à 6 joueurs, les catégories N jouant sur 3,10m ont besoin de 3 billards pour la faire sur une journée, ou alors sur 2 billards et dans ce cas la finale se déroule sur deux jours.

L'absence de club organisateur entraînerait l'annulation de la finale concernée et c'est le joueur qui a la meilleure moyenne, parmi les six joueurs retenus, qui ira en finale de France.

Les graphiques des tours de jeu sont en téléchargement sur le site LMB.

Les clubs organisateurs de finales doivent fournir les arbitres de Ligue nécessaires et, si besoin, demander au responsable de la Commission Arbitrage de la Ligue le soin de proposer des arbitres.

Les vainqueurs des finales de Ligue sont déclarés

« CHAMPIONS de la LIGUE MEDITERRANEENNE DE BILLARD ».

Les finales de Ligue sont qualificatives pour la suite des compétitions en finales Nationales si elles sont organisées par la Fédération.

Coupe des Provinces :

Les finales R1 et R2 à la libre, R1 à la bande et R1 aux 3 bandes sont qualificatives.

Les premiers finalistes de ces catégories doivent « rapidement » confirmer qu'ils participeront à la Coupe des Provinces, sans quoi un appel serait fait aux suivants dans l'ordre du classement.

Article 6.04 – Convocations.

Les convocations pour les finales ligue sont visibles sur le site LMB.

Les joueurs convoqués doivent confirmer par courriel leur participation ou leur non-participation à une finale de ligue à la date butoir mentionnée sur la convocation.

Sans réponse au-delà de cette date, ils seront écartés de la finale et remplacés.

Absence :

Tout joueur qui ne se présente pas pour une finale sans en aviser le Responsable de la Commission Sportive et le club receveur, ne pourra plus prétendre à toutes autres finales de ligue pour le reste de la saison et la saison suivante.

Retard :

Dès lors que les échauffements ont commencé, tout joueur en retard et qui n'a pas informé le club receveur de ce retard, se verra interdit de jouer et ne pourra plus prétendre à toutes autres finales de ligue pour le reste de la saison et la saison suivante.

Dans les deux cas, le club organisateur modifie la poule de finale en conséquence et informe le Responsable Sportif Carambole et la limite de 4 joueurs devient caduque.

Article 6.05 - Gestion informatique des finales.

Le Responsable Carambole ou le Directeur de jeu du club organisateur doit impérativement :

- Vérifier et conserver les feuilles de matchs en s'assurant qu'elles soient correctement et complètement remplies (noms et signatures des joueurs, nom de l'arbitre, date, mode de jeu, tour de jeu, format du billard, distance, reprise) afin de répondre à tout litige.
- Saisir, le jour même de la finale, les résultats sur le site de gestion des compétitions E2i.

Les feuilles de matchs doivent être conservées par le club jusqu'à la fin de saison.

Article 6.06 – Désistement d'un club organisateur.

Sauf en cas de force majeure, tout désistement d'un club ayant accepté d'organiser une finale de ligue, après l'envoi des convocations, aura pour conséquence l'interdiction d'organiser d'autres finales de ligue, dans la saison en cours et dans la saison suivante. La commission sportive cherchera à trouver un club pour remplacer le club défaillant.

Le club défaillant pourra être sollicité pour participer aux frais d'arbitrage qui incomberont au club acceptant cette finale et aux remboursements des réservations d'hébergement, sur factures, pour les joueurs les ayant prises.

CHAPITRE VII

Championnats de France par équipes

Article 7.01 - Championnat par équipes D3, D4 et D5.

- Les clubs peuvent engager autant d'équipes qu'ils le souhaitent en accord avec la LMB et la FFB.
- La Commission Sportive Carambole de la Ligue, en fonction du nombre d'équipes engagées, organise un championnat pour qualifier une ou plusieurs équipes pour la phase nationale.
- Pour la phase ligue, si le nombre d'équipes est suffisant, ce championnat commence par des éliminatoires et se termine par une finale de ligue.
- Ce championnat se joue par matchs « Aller/Retour » et répond aux règles définies par le Code Sportif Livret Championnat par Equipes, téléchargeable sur le site internet de la FFB.
- Le nombre d'équipes qualifiées pour la phase nationale dans chaque division dépend du nombre d'équipes engagées. Il est défini en début de saison par la FFB.
- Tous les résultats des rencontres doivent être saisis sur le site de gestion des compétitions E2i et les feuilles de matchs envoyées au Responsable de la CSC de la Ligue.

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

La Commission Sportive Carambole LMB.

C. Perez

ANNEXE 1 au RS Carambole 2022-2023

LIGUE MEDITERRANNEE BILLARD

Catégories et Distances pour les tournois de Ligue

<i>LIBRE</i>	MASTER	GC	Joue N1	
	N 1	GC	200 Pts / 30 r	
			2,80 m	3,10 m
	N 3	GC	150 Pts / 30 r	<i>120 Pts / 30 r</i>
	R 1	PC	120 Pts / 30 r	<i>100 Pts / 30 r</i>
	R 2	PC	80 Pts / 30 r	<i>70 Pts / 30 r</i>
	R 3	PC	60 Pts / 30 r	<i>50 Pts / 30 r</i>
	R 4	PC	40 Pts / 30 r	

<i>CADRE</i>	MASTER	47/2	Joue N1	
	N 1	47/2	150 Pts / 30 r	
	N 2	47/2	100 Pts / 30 r	
			2,80 m	3,10 m
	N 3	42/2	100 Pts / 30 r	<i>80 Pts / 30 r</i>
	R 1	42/2	60 Pts / 30 r	

<i>BANDE</i>	MASTER	Joue N1		
	N 1	80 Pts / 30 r		
		2,80 m	3,10 m	
	N 3	60 Pts / 30 r	<i>50 Pts / 30 r</i>	
	R 1	50 Pts / 30 r	<i>40 Pts / 30 r</i>	
	R 2	30 Pts / 30 r		

<i>3 BANDES 2KO</i> <i>Phases jusqu'aux repêchages</i>	N 1	30 Pts / 50 r	
	N 2	25 Pts / 50 r	
		2,80 m	3,10 m
	N 3	15 Pts / 40 r	<i>12 Pts / 40 r</i>
	R 1	12 Pts / 40 r	<i>10 Pts / 40</i>
	R 2	8 Pts / 40 r	

<i>3 BANDES 2KO</i> <i>Phases finales</i>	N 1	35 Pts / 50 r	
	N 2	30 Pts / 50 r	
		2,80 m	3,10 m
	N 3	20 Pts / 40 r	<i>15 Pts / 40 r</i>
	R 1	15 Pts / 40 r	<i>13 Pts / 40 r</i>
	R 2	11 Pts / 40 r	

ANNEXE 2 au RS Carambole 2022-2023

LIGUE MEDITERRANNEE BILLARD

Catégories et Distances pour les finales de Ligue

Mode de jeux	Catégories	Type	Finales de Ligue	
--------------	------------	------	------------------	--

3,10 m	2,80 m
---------------	---------------

LIBRE	N 1	GC	300 Pts	
	N 3	GC		200 Pts
	R 1	PC		150 Pts
	R 2	PC		100 Pts
	R 3	PC		70 Pts
	R 4	PC		50 Pts (40 rep)

CADRE	N 1	47/2	200 Pts	
	N 2	47/2	120 Pts	
	N 3	42/2		120 Pts
	R 1	42/2		80 Pts

BANDE	N 1		100 Pts	
	N 3			80 Pts
	R 1			60 Pts
	R 2			40 Pts (40 rep)

3 BANDES	N 1		35 Pts	
	N 2		30 Pts	
	N 3			25 Pts (60 rep)
	R 1			20 Pts (60 rep)
	R 2			15 Pts (60 rep)

ANNEXE 3 au RS Carambole 2022-2023

GRILLES DES POINTS TOURNOI LMB PAR POULES

Barème des Points tournoi LMB 2022-2023, en fonction du classement dans les poules jouées.

Classement Tournoi	Pts poules de 3j/b
1er	120
2ème	110
3ème	100

Classement Tournoi	Pts poules de 4j/b
1er	120
2ème	110
3ème	100
4ème	90

Classement Tournoi	Pts poules de 5j/2b
1er	120
2ème	110
3ème	100
4ème	90
5ème	80

Quand des N rencontrent un Master, la grille de classement pour les N commence à 120 pts Tournoi LMB : le classement des Masters n'est pas pris en compte puisqu'ils n'ont pas de Finales de Ligue.

Pour les catégories autres que N1, un bonus de 10 Points tournoi LMB 2022-2023 est appliqué au joueur ayant rencontré **uniquement** des joueurs de catégories supérieures à la sienne, même s'il remporte le tournoi.

Exemple 1 :

Quelle que soit la poule de 3, 4, ou 5j, un seul joueur est de catégorie inférieure.
Il prend 10 points de bonus.

Classement de saisie	Pts poules de 4j/b	Bonus de 10 pts pour 1 joueur	Classement Tournoi	Pts poules de 4j/b
1er (N3)	120	0	1er	120
2ème (N3)	110	0	2ème	110
3ème (N3)	100	0	3ème	100
4ème (R1)	90	10	4ème	100

Exemple 2 :

Deux, ou plus de deux joueurs sont de catégories inférieures.
Ils n'ont pas droit au bonus de 10 points.

Classement de saisie	Pts poules de 4j/b	Pas de bonus pour plusieurs joueurs	Classement Tournoi	Pts poules de 4j/b
1er (N3)	120	0	1er	120
2ème (R1)	110	0	2ème	110
3ème (N3)	100	0	3ème	100
4ème (R1)	90	0	4ème	90

ANNEXE 4 au RS Carambole 2022-2023

GRILLES DES POINTS TOURNOI LMB 2Ko

Classement	24J	20J	16J
	Pts	Pts	Pts
1er	120	120	120
2ème	115	115	115
3ème	111	111	111
4ème	107	107	107
5ème	104	104	104
6ème	101	101	101
7ème	98	98	98
8ème	95	95	95
9ème	93	93	93
10ème	91	91	91
11ème	90	90	90
12ème	89	89	89
13ème	89	89	89
14ème	88	88	88
15ème	88	88	88
16ème	87	87	87
17ème	87	87	
18ème	86	86	
19ème	86	86	
20ème	85	85	
21ème	85		
22ème	84		
23ème	84		
24ème	83		

NB : Pour les tournois 2Ko, il n'y a pas de point bonus pour un joueur rencontrant des joueurs de catégorie supérieure.

PROPOSITION ANNEE SPORTIVE 2022-2023

COMPETITIONS DEPARTEMENTALES :

Les Comités Départementaux de Billard (CDBs) constitués (dépts du 06, du 13 et du 84) organisent les compétitions éliminatoires de tous les modes de jeu, par catégories régionales (R) dans leurs départements. (Pas de dépt 83 constitué actuellement).

A la suite de ces compétitions, ils organisent leurs finales départementales respectives pour amener leurs champions aux finales interdépartementales.

Ils présentent alors, aux finales de ligue, leurs meilleurs champions (dont le nombre est défini selon le tableau ci-dessous) issus de ces finales interdépartementales.

COMPETITIONS REGIONALES :

La Ligue propose des tournois par poules de 4 joueurs par billard, pouvant aller de 8 à 24 joueurs, dans tous les modes de jeu et des tournois de 3 Bandes en 2KO, pour toutes les catégories R et N, mixtes ou catégorielles.

Un classement **LMB** fait ressortir les meilleurs joueurs pouvant se présenter aux finales de ligue (dont le nombre est défini selon le tableau ci-dessous) si le nombre de joueurs le permet.

TABLEAU DEFINISSANT LE NOMBRE DE JOUEURS ISSUS DES COMPETITIONS DEPARTEMENTALES ET DES TOURNOIS DE LIGUE :

Le nombre de joueurs issus des finales interdépartementales et des classements des tournois ligue est défini en fonction du nombre de joueurs, de même catégorie, ayant participé aux compétitions départementales, par rapport au nombre de ceux, de même catégorie, ayant participé aux tournois de ligue...

Dans le cas où un (ou plusieurs) même(s) joueur(s) serai(en)t issu(s) de la finale interdépartementale et du classement ligue, on prendrait le(s) suivant(s) parmi les départements ou parmi la ligue, en fonction de leur meilleure moyenne générale en cours (et si ex aequo, leur meilleure moyenne particulière puis éventuellement leur meilleure série).

Exemple (pour les poules uniques à 6 joueurs) :

40 joueurs Dépts et 30 joueurs Ligue font un total de 70 joueurs.

% des joueurs dépts 40 : 70 = 57%... Le tableau donne 3 joueurs Dépts et 3 joueurs Ligue.

% des joueurs Dépts par rapport aux joueurs de « Ligue »	Nombre de joueurs retenus, issus des compétitions dépts pour la Finale de ligue	Nombre de joueurs retenus issus des tournois de ligue pour la Finale de ligue
< 17%	1	5
De 17 à 32 %	2	4
De 33 à 66 %	3	3
De 67 à 83 %	4	2
> 83%	5	1

FINALES DE LIGUE :

La Ligue organise les finales de ligue R et N, selon le Règlement Sportif LMB.

Comme les joueurs issus des tournois de ligue doivent avoir disputé un minimum de trois tournois (ce qui correspond à 9 matchs en poules de 4 joueurs par billard), pour que leur classement les amène éventuellement en finale de ligue dans le mode de jeu de leur catégorie, les joueurs issus des départements doivent, aussi, avoir disputé un minimum de 9 matchs.

Rappel : Les joueurs non classifiés FFB au 01/09 de la saison en cours, mais classés Ligue, peuvent aller dans les finales de Ligue qui auraient des suites vers des finales Nationales (**voir Art 1.05**).

La Commission Sportive Carambole LMB.

C. Perez