



# **REGLEMENT SPORTIF DE LA LIGUE MEDITERRANEENNE DE BILLARD**

## **COMPETITIONS CARAMBOLE SAISON 2023 – 2024**

**Edition 5 - Septembre 2023**

# SOMMAIRE

## **CHAPITRE I – Généralités – Inscriptions.**

- Article 1 .01 Prérogatives.
- Article 1 .02 Modalités des inscriptions.
- Article 1 .03 Périodes des inscriptions.
- Article 1 .04 Nombre de joueurs.
- Article 1 .05 Convocations des joueurs.
- Article 1 .06 Classification des joueurs.

## **CHAPITRE II – Tournois – Clubs organisateurs.**

- Article 2 .01 Généralités.
- Article 2 .02 Désistement d'un club à l'organisation d'un tournoi.

## **CHAPITRE III – Tournois – Descriptions et fonctionnement.**

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

## **CHAPITRE IV – Tournois – Déroulement.**

- 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 de clubs.**

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

## **ANNEXES.**

- Tableau catégories et distances pour les tournois.
- Tableau catégories et distances pour les finales de ligue.
- Grilles des points tournois LMB par poules.
- Grilles des points tournois LMB 2Ko
- Proposition année sportive 2023-2024.

# 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 jeux (Libre, cadre, bande et 3 bandes et 5 quilles).
- 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-LMB pour la saison en cours.

L'ouverture de prise des licences FFB (comprenant l'adhésion à la LMB) est en août.

Tout joueur qui ne sera pas en règle au moment des inscriptions sera refusé. Le 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](http://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.**

**LES JOUEURS ONT 24H00 POUR S'INSCRIRE :**

**LES INSCRIPTIONS SONT OUVERTES A 21.00 HEURES, LE LUNDI DE LA SEMAINE DU TOURNOI.**

**LA CLÔTURE EST EFFECTIVE LE MARDI A 21.00 HEURES.**

**NB : la page d'inscription reste active sur le site LMB, après le mardi 21.00 heures jusqu'à la veille du tournoi, pour que le club organisateur ait toujours en vue la liste des inscrits, afin de contacter, éventuellement, un joueur en attente, en cas de forfait après l'envoi des premières convocations.**

#### **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.

### **Article 1.04 - 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.

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).

#### **S'il y a embouteillage aux inscriptions :**

**AVANT la clôture des inscriptions, tout joueur ayant participé à 5 tournois, ou plus, 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, ou plus, dans ce mode de jeu.**

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

**En cas de mise en attente de plusieurs joueurs ayant fait 5 tournois, ou plus, l'ordre de mise en attente dépend du nombre de tournois joués mais aussi de la chronologie de l'inscription.**

**Exemple : un joueur ayant fait 5 tournois est prioritaire sur un autre joueur ayant fait 6 tournois, etc...**

**Et des joueurs ayant fait le même nombre de tournois sont placés l'ordre chronologique de leur inscription.**

**APRES la clôture des inscriptions, les joueurs en liste d'attente pourront être appelés à remplacer un forfait.**

**Dans ce cas, le quota du nombre 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.

**Le tri est fait par la CSC dans la **matinée du mercredi**.**

01/09/2023

## Article 1.05 - Convocations des joueurs.

Dès le mercredi **après-midi**, 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 retenus, selon le tri indiqué dans l'Article 1.04.

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

**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 1.06 - 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 nouveaux joueurs, ou les anciens joueurs non classifiés FFB, seront classés comme non classifiés « NC » LMB et jouent leur premier tournoi dans la catégorie proposée par leur Président de club.

Après les 3 premiers matchs, ils sont classés ligue « CL » par le Responsable de la Commission Sportive, dans la catégorie qui correspond (à la hausse comme à la baisse) à leur moyenne réalisée.

Par la suite, en respect de l'Article 7.1.04 du Code Sportif FFB ci-dessous, ce « Classement Ligue », intégré à ces mêmes listes de classification, peut évoluer à la hausse durant la saison sportive, mais pas à la baisse.

Ainsi, un joueur « CL » qui passe en cours de saison à une classification supérieure, conserve l'acquis des points LMB qu'il avait obtenus dans la classification précédente et dispute les compétitions suivantes dans cette nouvelle classification. Le classement par le total des points LMB acquis (total des points LMB des trois meilleurs tournois), peut amener ce joueur à disputer la finale de ligue dans cette nouvelle classification.

*« 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 – Clubs organisateurs

### 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-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-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 :** 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 (Article 1.2.05 - Code Sportif FFB).

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, en fonction du choix du club organisateur.

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 - 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 3.02 - 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 Masters jouent en catégorie N1 et sont positionnés en fonction de leur moyenne générale.

### Article 3.03 - 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,
- 20 joueurs sur 4 billards,
- 24 joueurs sur 4 billards.

### Article 3.04 - Graphiques et convocations.

Les graphiques sont en téléchargement sur le site LMB à la rubrique « graphiques ».

Le club télécharge le(s) graphique(s) correspondant(s). Voir Art. 3.03.

Il saisit les joueurs dans l'onglet dédié du graphique afin de lancer le tri en fonction des catégories et moyennes des joueurs,

Il utilise l'onglet « Heures convocations » pour informer les joueurs retenus.

La constitution des poules, ou des 2KO, se fait automatiquement par le bouton de tri du graphique.

### Article 3.05 - 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.

### Article 3.06 - Classements.

NB : Sans identifiant ni mot de passe, le site de saisie des compétitions E2i est accessible, en simple consultation, à tous ceux qui, à l'issue d'un tournoi LMB ou d'une compétition départementale, veulent

vérifier la saisie des matchs qu'ils ont disputés, mais aussi voir leur classement ou leur classification en cours (mis à jour le lendemain de la saisie), par la rubrique « Compétition » du lien E2i :

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

- **Classement général FFB sur E2i :**

A savoir : Le classement général FFB sur E2i prend en compte tous les matchs joués sur une période de 18 mois. Un calcul complexe tient compte de la moyenne générale du joueur, de celles de ses adversaires, de l'espérance de gain, etc...

- **Classement FFB E2i dans une compétition :**

Dans les compétitions par poules uniques (départementales ou toutes finales), le classement E2i prend la globalité des matchs de la poule d'une seule phase. Il tient compte du total des points de matchs, puis de la moyenne générale, puis de la moyenne particulière, puis de la meilleure série.

- 3 joueurs sur un billard (qui jouent 2 fois), une seule phase, une seule poule de 6 matchs.
- 4 joueurs sur un ou deux billards, une seule phase, une seule poule de 6 matchs.
- 5 joueurs sur deux billards, une seule phase, une seule poule de 10 matchs
- 6 joueurs sur deux ou trois billards, une seule phase, une seule poule de 15 matchs.

- **Classement LMB dans les tournois :**

Dans les tournois 2Ko :

Les tournois en 2Ko comprennent plusieurs phases. Chaque phase a un nombre différent de matchs.

Le classement E2i concerne les joueurs éliminés par le 2Ko dans chaque phase. Plus les joueurs changent de phase, plus ils sont hauts dans le classement, jusqu'à la phase finale.

Respecter impérativement la saisie des matchs inclus dans leur phase pour que le classement des joueurs dans le tournoi 2Ko soit exact.

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 (billard 1, billard 2...) est en elle-même une poule unique.

Comme toutes les poules sont incluses dans une seule phase, le classement E2i reste global et comprend tous les matchs de la phase. Il n'est pas représentatif du tournoi tel que les joueurs aimeraient le voir...

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...

En raison de ces diversités de présentation des classements dans les différents tournois, le classement LMB prend, comme référence, le total des points tournois ligue des trois meilleurs tournois (voir les grilles de points tournois LMB en Annexes 3 et 4) pour départager les joueurs en vue de la sélection pour les finales de ligue.

Exception faite pour les catégories Libre N1, Cadre N1 et Bande N1 qui ne doivent avoir joué que deux tournois minimum. Dans ces cas uniquement, le classement LMB ne tient compte que des deux meilleurs tournois pour les points LMB.

Toutefois, ce classement donne la moyenne de tous les matchs joués en tournois.

Afin d'homogénéiser le classement, cette moyenne est convertie « billard 3,10 » pour toutes les catégories.

Il est visible sur le site LMB dans la rubrique « Résultats tournois » et mis à jour à la suite de chaque tournoi du WE.



# CHAPITRE IV

## Tournois - 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, à partir du 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.

Cette liste est mise à jour fréquemment par la venue et le suivi des nouveaux joueurs ou des joueurs anciens n'étant plus classifiés au 01/09 et dont la classification provisoire peut évoluer...

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 (le classement E2i est effectué le lendemain de la saisie des matchs).

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 :

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 « serpentini 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 serpentini.

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 propose 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 à aucune finale, dans tous les modes de jeu, 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 pour jouer ou arbitrer 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 le jour du tournoi, ou se déclare forfait, 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 le jour du tournoi, ou se déclare forfait, 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, valable 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, valable 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.

Même si cela n'entraîne pas une perturbation évidente pour les autres joueurs, il est interdit de porter un casque audio ou un écouteur dans l'oreille, qu'ils soient WIFI ou reliés par câble avec un tél. portable ou un autre appareil, pour écouter de la musique ou autres. Ce serait interprété comme un manque de respect vis-à-vis des autres joueurs et des arbitres.

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 LMB (Article 3.06)**, classifiés FFB au 01/09 de la saison en cours **ou classés ligue (voir Art 1.06)**, 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 2023-2024 » 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 du classement de la finale interdépartementale, classifiés FFB au 01/09 de la saison en cours **ou classés ligue (voir Art 1.06)**, sont qualifiés pour les finales de Ligue à condition qu'ils aient joué, dans les compétitions départementales, au minimum 9 matchs pour les modes de jeu Libre, Cadre ou 1 Bande et au minimum 8 matchs au jeu de 3 Bandes.

### Article 6.03 - Organisation des finales de Ligue.

#### Choix du club organisateur :

Les finales sont organisées par les clubs demandeurs, avec priorité au club dont le joueur a la meilleure place, parmi les six joueurs retenus :

- Au classement LMB, dans le cas où aucune finale interdépartementale n'a été jouée pour la catégorie concernée.
- Au classement par les moyennes en cours E2i, dans le cas où la finale comporte des joueurs issus du classement LMB et des joueurs issus des finales interdépartementales.

En cas de d'impossibilité d'organisation de la finale par le club du premier joueur, c'est le club du second joueur qui devient prioritaire... Et ainsi de suite...

### **L'absence de club organisateur entraînerait l'annulation de la finale concernée et :**

- Pour les catégories N, c'est le joueur premier au classement LMB qui serait déclaré Champion de la Ligue Méditerranée dans sa catégorie et qui irait en Championnat de France.
- Pour les autres catégories, issues du seul classement LMB, c'est le joueur premier au classement LMB qui serait déclaré Champion de la Ligue Méditerranée dans sa catégorie. Il irait en Coupe des Provinces si c'est dans le mode de jeu et la catégorie concernés.
- Pour les catégories issues du classement LMB et des finales interdépartementales, c'est le joueur qui a la meilleure moyenne en cours FFB sur E2i qui serait déclaré Champion de la Ligue Méditerranée dans sa catégorie et qui pourrait aller en Coupe des Provinces, si c'est dans le mode de jeu et la catégorie concernés.

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.

### **Préparation des finales de ligue :**

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

### **Ordre des joueurs dans la poule des finales de ligue :**

L'ordre des joueurs est donné par la moyenne en cours FFB (classification en cours E2i).

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, au Responsable Carambole Sportif LMB, 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.

Les joueurs ayant confirmé leur venue, doivent d'un autre côté fournir leurs coordonnées (adresses mail et tél) au club organisateur pour que celui-ci leur précise l'heure de convocation et ses modalités d'organisation.

### **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.



# CHAPITRES VII

## Championnats de France par équipes de clubs

### **Article 7.01 - Championnat par équipes de clubs en JDS ou 3B en D3, D4 ou D5.**

Les dates d'ouverture et de clôture des inscriptions sont indiquées sur le calendrier tournois en tableau LMB, à consulter ou télécharger sur le site LMB.

Les clubs peuvent engager autant d'équipes qu'ils le souhaitent, sur le site E2i, durant le mois de septembre. Ils font en même temps un virement bancaire de 30€ par équipe engagée, au Trésorier de la Ligue.

La Commission Sportive Carambole LMB vérifie que la composition de chaque équipe est conforme avec les indications du Code Sportif FFB avant de valider l'inscription.

La FFB récupère ensuite auprès de la Ligue ces sommes versées, pour toute équipe qu'elle valide de son côté.

Phase Ligue : 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.

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 matches « Aller/Retour » et répond aux règles définies par le Code Sportif Livret Championnat par Equipes, téléchargeable sur le site internet de 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.

Phases Nationales : Le nombre d'équipes qualifiées pour les phases nationales, dans chaque division, dépend du nombre d'équipes engagées. Il est défini en début de saison par la FFB.

Les équipes retenues sont convoquées par la FFB pour disputer les qualifications aux dates et lieux indiqués.

Les six équipes, premières de ces qualifications jouent la phase finale, principalement dans le club arrivé en tête des qualifications.

### **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 2023-2024

LIGUE MEDITERANNEE BILLARD

*Catégories et Distances pour les tournois de Ligue*

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

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

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

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

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

## ANNEXE 2 au RS Carambole 2023-2024

### LIGUE MEDITERRANNEE BILLARD

Catégories et Distances pour les finales de Ligue

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

<b>3,10 m</b>	<b>2,80 m</b>
---------------	---------------

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

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

<b>BANDE</b>	<b>N 1</b>		<b>100 Pts</b>	
	N 3			80 Pts
	R 1			60 Pts
	R 2			40 Pts (40 rep)

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

## ANNEXE 3 au RS Carambole 2023-2024

### GRILLES DES POINTS TOURNOI LMB PAR POULES

#### **Barème des Points tournoi LMB 2023-2024, 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 2023-2024 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 2023-2024

**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 2023-2024**

**COMPETITIONS DEPARTEMENTALES :**

Les Comités Départementaux de Billard (CDBs) constitués (départements 06, 13, 83 et 84) organisent les compétitions éliminatoires de tous les modes de jeu, par catégories régionales (R) dans leurs départements. Avant chaque compétition, ils respectent la dernière mise à jour du tableau des classifications, à télécharger sur le site LMB, notamment pour les nouveaux joueurs ou anciens CL (classés Ligue). 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 sur E2i (et si ex aequo, le nombre de matchs joués dans la saison).

**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 au total de l'ensemble des joueurs	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.

A la Libre, au Cadre ou à la Bande, 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.

Au 3 Bandes, les joueurs issus des tournois de ligue doivent aussi avoir disputé un minimum de trois tournois (qui ne donnent pas spécifiquement un nombre de 9 matchs), aussi les joueurs issus des départements devront avoir joué au minimum 8 matchs.

Rappel : Les finales nationales sont aussi ouvertes aux joueurs non classifiés FFB au 01/09 de la saison en cours, mais classés Ligue selon leur classement dans les finales de Ligue (**voir Art 1.06**).

## **La Commission Sportive Carambole LMB.**

**C. Perez**