



COMITE DEPARTEMENTAL SPORT BILLARD DU PAS-DE-CALAIS

MATCHS PAR EQUIPES ARTOIS

REGLEMENT Saison 2011/2012

Article 1 : Modalités générales des rencontres

- 1-1 Les joueurs doivent être en possession de leur licence et être en tenue club.
- 1-2 Convocation de l'équipe 14h30, début des matchs 15h00.
- 1-3 Le capitaine de l'équipe recevant inscrit les noms de ses joueurs, catégorie, nombre de points à jouer. Ensuite, le capitaine de l'équipe visiteuse en fait de même.
- 1-4 L'équipe recevant assure l'arbitrage, le marquage, l'envoi de la feuille de match au responsable format au plus tard, le dimanche 10h00, suivant la compétition. Enfin, elle reporte les résultats sur FFB SPORTIF.
- 1-5 A titre exceptionnel, un retard d'un joueur maximum par équipe est toléré. Après 15h30, heure limite du retard, l'équipe concernée peut être déclarée forfait. Les premiers joueurs de chaque équipe, doivent impérativement être présents à 15h00.
- 1-6 Toute réserve ou réclamation ne peut être prise en compte que si elle figure sur la feuille de match.
- 1-7 L'équipe visiteuse engage la partie ou les parties (bille blanche).

Article 2 : Modalités de gestion des championnats

- 2-1 Toute composition fautive d'équipe avérée, sera sanctionnée au même titre qu'un forfait :

Rencontre perdue pour l'ensemble de l'équipe : Gool avéragé :

D1 et D2 : 3/9;

D6 : 120/180;

D7 : 80/120.

-2-2 Un forfait par équipe et par saison est autorisé. Un éventuel deuxième forfait pour une même équipe, entraîne un forfait général. Tous les matchs joués contre l'équipe fautive sont annulés, sauf pour le classement des joueurs sur FFB SPORTIF.

-2-3 Tout nouveau joueur est engagé sur la responsabilité du capitaine d'équipe. Ce dernier doit préciser la catégorie dans laquelle le nouveau joueur est considéré. En cas de dépassement de la moyenne de la catégorie en D1 ou D2, le joueur fautif a match perdu. En D6 et D7, les matchs ne peuvent pas être dissociés, s'est donc l'équipe toute entière qui est pénalisée, selon les mêmes modalités que prévues à l'article 2-1. A savoir, match perdu sur le score de 120 à 180 en D6 et 80 à 120 en D7.

-2-4 En cas d'engagement de plusieurs équipes d'un même club dans une même division, un joueur ne peut changer d'équipe en cours de saison.

-2-5 Dans la même journée, un même joueur ne peut jouer dans deux équipes.

-2-6 Un report de date d'une semaine avant ou après la date prévue peut être accordé avec accord écrit des deux clubs au responsable format, ce décalage doit être signalé avant le jeudi 20h00 qui précède la rencontre.

-2-7 En principe, en fonction du nombre d'équipes engagées dans chaque division, les rencontres opposent les équipes en aller et retour.

-2-8 En cas d'égalité de points et de Gool aérage à l'issue du classement final, les rencontres opposant les équipes concernées, les départagent.

-2-9 Calendrier, division 1 et 6 les mêmes journées, division 2 et 7 dans une autre même journée dans la mesure du possible et suivant le nombre d'équipes engagées.

-2-10 Le responsable format est chargé de veiller à la validité des équipes et au respect du règlement. Les décisions qu'il peut être amené à prendre, suivant les divers cas prévus dans le présent règlement, sont sans appel.

-2-11 En engageant une formation les clubs acceptent de respecter le règlement.

-2-12 Tous les cas non prévus au présent règlement seront examinés par la commission sportive de l'Artois.

Article 3 : Règles spécifiques division 1 et 2 (triathlon)

-3-1 Les équipes sont composées de trois joueurs, un joueur à la partie libre, un joueur à la partie une bande et un joueur à la partie trois bandes.

-3-2 En division 1, le minimum requis pour pouvoir évoluer est la régionale 1. En division 2, la régionale 1, devient le maximum requis pour pouvoir évoluer. Les différentes parties se déroulent avec un éventuel handicap, selon les distances et règles suivantes :

	LIBRE	BANDE	3 BANDES
Mast	500pts (GC) (1)	165 pts	50pts
NAT 1	375pts (GC) (1)	110 pts	40pts
NAT 2	200pts (GC)	80 pts	35 pts
NAT 3			25 pts
REG 1	150 pts (PC)	60pts	20 pts(2)
REG 2	100 pts (PC)	40pts	15 pts(2)
REG 3	70 pts (PC)		
(1)Remise sur mouche en cas de collage			
(2)Limité à 60 reprises			

-3-3 Afin de garder un maximum d'intérêt pour tous les matchs, le premier tour doit se dérouler sur un seul tapis. Le deuxième tour se déroule sur deux tapis. Hormis cette particularité, l'ordre des matchs, est laissé à la convenance des deux équipes. Si toutefois, les deux équipes ne parvenaient pas à se mettre d'accord sur ce point, l'ordre des matchs serait le suivant : Premier tour de jeu, partie à la libre. Second tour de jeu, parties à la bande et aux trois bandes.

-3-4 L'addition des points de matchs (gagné 3 points, nul 2, perdu 1, forfait 0), donne le résultat de la rencontre et le goal avérage.

-3-5 Le classement général s'établit par l'addition des points de rencontres (2 points pour une rencontre gagnée, 1 point pour une nulle, 0 point pour une perdue).

- 3-6 Le goal avérage départage en cas d'égalité de points au classement général.

Article 4 : Règles spécifiques division 6 et 7 (style coupe secteur nord)

-4-1 Cette compétition est un match relais, à la partie libre, par équipe de trois joueurs d'un même club.

-4-2 Pour la constitution des équipes, en division 6, le total des points représentant la classification des joueurs, doit être égal ou supérieur à 8. Cette compétition est interdite aux R1. En division 7, le total des points représentant la classification des joueurs, doit être égal ou supérieur à 10. Cette compétition est interdite aux R2. Les distances à atteindre par les joueurs pour passer les relais ou pour terminer les rencontres, sont les suivantes :

	Distances 1	Distances 2	Distances 3
Division 6	40 pts	100 pts	180 pts
Division 7	30 pts	70 pts	120 pts

Les distances théoriques pour chaque joueur sont donc de 40 (1^{er} relayeur), 60 (2^{ème} relayeur) et 80 (3^{ème} relayeur) points en division 6. En division 7, ces distances, théoriques, sont donc de 30 (1^{er} relayeur), 40 (2^{ème} relayeur) et 50 (3^{ème} relayeur) points.

-4-3 La rencontre se déroule en continuité. Dès qu'une équipe a atteint la distance 1 la série est continuée par le joueur 2 de l'équipe qui mène au score. Le joueur 2 de l'autre équipe a pris place sur la chaise en tant qu'adversaire. Le même processus est appliqué, quand la distance 2 est atteinte par une équipe. La rencontre est terminée quand le contrat est réalisé (180 en D6, 120 en D7) et que le joueur qui a la bille jaune ou pointée a effectué l'éventuelle reprise.

-4-4 PAUSE : lors du changement de joueur l'arbitre pourra accorder une pause de 5 minutes, après avoir marqué la position des billes.

-4-5 ECHAUFFEMENT : avant la rencontre chaque équipe dispose de 10 minutes sur le billard ou a lieu la rencontre, les joueurs 2 et 3 avant de jouer pourront s'échauffer dans le calme sur un autre billard.

-4-6 CLASSEMENT GENERAL : 2 points pour une rencontre gagnée, 1 pour une nulle, 0 point pour une perdue.

-4-7 Gool aérage cumul des points total marqués et subis de chaque rencontre.

-4-8 Pour la constitution de l'équipe, l'ordre des catégories doit être respecté. Cependant, pour des joueurs d'une même catégorie, il n'est pas tenu compte des moyennes.

Auchel, le 15 juillet 2011.

Le Secrétaire Général

Le Président

Christian Delattre

Jean Noël Leblanc


