

Règlements Coupes de l'Oïse

Points communs à toutes les coupes

- Tout joueur participant à ces coupes doit être licencié auprès de la FFB et en tenue de club. Si un joueur non licencié participe à une rencontre, celle-ci est automatiquement perdue pour son équipe.
- Tout forfait est pénalisé d'une amende dont le montant est fixé par le comité directeur (20 €).
- Les matchs sont prévus au calendrier. Les rencontres peuvent être avancées ou jouées le samedi suivant la date prévue au calendrier. Sauf cas exceptionnels, et avec l'accord obligatoire du responsable de la compétition, les matchs ne peuvent être reculés.
- Tous les cas non prévus dans les divers règlements seront examinés par la Commission Sportive.
- Les coupes étant indépendantes, un joueur peut participer à différentes coupes. Le responsable informe les clubs du lieu, de la date et de l'heure du tirage au sort.
- Un club peut engager plusieurs équipes dans une même coupe. Un classement individuel sera réalisé par le responsable afin de classer le maximum de joueurs.
- Toute réclamation devra être portée sur la feuille de match et signée par un joueur de chaque équipe (le joueur de l'équipe adverse ne peut refuser de signer, son paraphe n'étant là que pour indiquer qu'il a eu connaissance de la réclamation et non qu'il soit d'accord avec celle-ci) faute de quoi elle est irrecevable.
- Si un match n'est pas joué sur la bonne distance, il est considéré comme perdu par l'équipe recevante si l'équipe visiteuse a porté réclamation sur la feuille de match. Sinon le résultat sera entériné.
- L'équipe recevant se doit d'être en mesure de présenter le règlement à tout moment afin que celui-ci puisse être consulté. Si tel n'est pas le cas, elle aura match perdu si l'équipe adverse porte réclamation sur la feuille de match.
- L'engagement des équipes se fait en utilisant le formulaire mis en ligne sur le Site du COB avant la date limite spécifiée. Le responsable informe les clubs du lieu, de la date et de l'heure du tirage au sort.

Coupe par Relais « 3 bandes »

Organisation

Les équipes se composent de 3 joueurs ayant les classifications suivantes selon leur classement FFB :

- Le 1^{er} (joueur A) Catégorie Régionale
- Le 2^{ème} (joueur B) Catégorie Régionale ou Nationale 3 maximum
- Le 3^{ème} (joueur C) Toutes Catégories

Distances

Le tirage à la bande est effectué par les joueurs A. Les joueurs A s'arrêtent dès que l'un d'entre eux atteint 12 points.

Les 2 joueurs sont remplacés par les joueurs B. Le joueur de l'équipe qui a la main continue la série de son partenaire, sur le point laissé par celui-ci. Les 2 joueurs s'arrêtent lorsque l'un d'entre eux atteint 27 points (cumulés avec les points du joueur A)

Les joueurs C continuent dans les mêmes conditions jusqu'à ce que l'un d'entre eux atteigne le total de 47 points.

- Phase par élimination directe
Son équipe est alors gagnante car il n'y a pas de reprise égalisatrice.
- Phase de poules
Si c'est l'équipe qui a commencé la partie qui atteint les 47 points en premier, l'équipe adverse a la reprise égalisatrice

Ordre des matches

Dans une équipe, les joueurs doivent être classés dans l'ordre de leur classification (la moyenne n'intervient pas). Un joueur non classé (*) jouera avant un joueur de régionale, lui-même avant un joueur de nationale 2,

...

D'un match à l'autre, 2 joueurs de même classement peuvent permuter de place.

(*) Un joueur non classé aux 3 bandes, mais classé en nationale 1 dans un des autres modes de jeu sera considéré comme classé en nationale 2.

Horaire

Les dates sont définies par le secrétaire départemental en fonction des matches interclubs.

La date inscrite au calendrier est un vendredi (sauf accord entre les équipes, match à 19h00).

Les 2 équipes peuvent s'entendre pour jouer le lendemain, donc le samedi, mais doivent alors prévenir le responsable de la discipline

De même un match peut être avancé d'un commun accord, mais ne pourra être que très exceptionnellement reculé et uniquement alors avec l'accord du responsable de la discipline.

Lieu

Le lieu des rencontres est déterminé par le responsable. Les matchs seront regroupés par salle. Ils peuvent donc se jouer sur terrain neutre ou non.

Remplaçant

L'équipe type est celle ayant joué le 1^{er} match, sauf si le club donne la composition de l'équipe au secrétariat avant le début de la compétition.

Un joueur n'ayant pas encore participé à la compétition peut remplacer l'un des membres de l'équipe, à condition de ne pas être classé dans une catégorie supérieure à celle du joueur qu'il remplace (par exemple un joueur de catégorie nationale 2 ne peut remplacer un joueur de régionale). Ce joueur peut être remplaçant pour plusieurs matches de cette équipe.

Un joueur ayant déjà participé à la compétition dans une équipe peut remplacer un joueur d'une autre équipe (dans les mêmes conditions que ci-dessus), mais ceci pour 1 seul match et pour une seule équipe de son club et si le match n'est pas une 1/2 finale ou la finale.

Forfait

Sauf accord entre les équipes, le joueur B doit être présent au dernier point du joueur A.
De même pour le joueur C, au dernier point du joueur B.
Si tel n'est pas le cas, l'équipe dont un joueur est absent est déclarée perdante.

Equipe vainqueur

L'équipe qui atteint les 47 points en premier, l'équipe adverse n'a pas la reprise égalisatrice.

- Tout point non prévu par ce règlement sera étudié par le comité directeur du Comité Oise de Billard.
- Toute réclamation ne pourra être acceptée que si elle a été écrite sur la feuille de match, à l'exception toutefois de celle portant sur un point qui ne pourrait être connu de l'équipe adverse au jour de la rencontre.

Coupe de l'Oise 1

Organisation

Les équipes sont formées de 6 joueurs différents, soit par mode de jeu :

- 1 x libre, 1 x cadre 42/2, 2 x 1 bande et 2 x 3 bandes.

Le 1er des 6 joueurs de chaque club donne par écrit la composition de son équipe (noms et modes de jeu correspondants). Si un de ces 2 joueurs ne peut fournir la composition de son équipe, il doit au moins fournir les noms, le club adverse organisant alors les rencontres à sa guise.

Distances

Les matches se jouent sans handicap sur la distance donnée par le tableau ci-dessous en fonction de la catégorie du joueur le mieux classé. Si aucun des 2 joueurs n'est classé, la partie se joue sur la plus petite distance.

Mode de Jeu	Catégorie	Distance	Points
LIBRE	Masters et N1	300 GC	1 Point
	N3	200 GC	2 Points
	R1	150	3 Points
	R2	100	3 Points
	R3	70	3 Points
CADRE	Masters et N1	200	1 Point
	N2	150	2 Points
	N3	120	3 Points
	Rég	80	3 Points
1 BANDE	Masters et N1	100	1 Point
	N3	80	2 Points
	R1	60	3 Points
	R2	40	3 Points
3 BANDES	Masters et N1	35	1 Point
	N2	30	2 Points
	N3	25	3 Points
	R1	20	3 Points

Si 2 joueurs non classés se rencontrent et si les distances minimales semblent trop importantes aux 2 équipes, les joueurs peuvent s'entendre sur une distance plus courte. Ceci devra être noté sur la feuille de match avant la rencontre et signé des 2 joueurs.

Ordre des matches

Pour une question de tracés, l'ordre des matches est fixé comme suit :

- 3 bandes - 1 bande – libre le vendredi
- 3 bandes - 1 bande – cadre le samedi

Horaires

Si le club recevant dispose de 2 billards

Vendredi 19h00

Samedi 15h00

Si le club recevant dispose d'un billard

Vendredi 18h00

Samedi 14h00

Les clubs peuvent s'entendre entre eux pour modifier les horaires ou l'ordre des matchs. Le secrétaire devra être averti de ce changement (pour les horaires).

Lieu

Le lieu de la rencontre est fixé par le responsable de la discipline.

Si aucun match n'a encore eu lieu, au cours des saisons précédentes entre les 2 équipes, c'est l'équipe sortie en 1er au tirage au sort qui reçoit. Sinon il y a alternance du club recevant.

Remplaçant

Tout joueur prévu sur la liste préliminaire peut être remplacé par un autre joueur du club ne figurant pas sur la liste de l'équipe. Le remplaçant jouera obligatoirement le mode de jeu prévu sur la liste préliminaire pour le joueur absent.

Forfait

Passé un délai d'1/4 d'heure, soit sur l'horaire prévu, soit après la fin du précédent match, un joueur sera déclaré forfait. En cas de forfait d'un joueur, l'équipe ne marque aucun point, l'équipe adverse marque 4 points quel que soit les classements.

Equipe vainqueur

A l'issue des 6 rencontres sera déclarée gagnante l'équipe ayant remporté le plus de victoires. En cas d'égalité, chaque joueur marque autant de points que la catégorie à laquelle il appartient, pour le mode de jeu joué, dans le classement utilisé pour les championnats interclubs et édité par le Comité Oise de Billard.

Le maximum de points marqués est 3. L'équipe totalisant le plus de points est déclarée vainqueur.

Un remplaçant, moins bien classé que le joueur prévu sur la liste préliminaire, marque le nombre de points de ce dernier. Un joueur non classé marquera autant de points que son adversaire.

En cas de nouvelle égalité, l'équipe visiteuse est déclarée gagnante.

- Tout point non prévu par ce règlement sera étudié par le comité directeur du Comité Oise de Billard.
- Toute réclamation ne pourra être acceptée que si elle a été écrite sur la feuille de match, à l'exception toutefois de celle portant sur un point qui ne pourrait être connu de l'équipe adverse au jour de la rencontre. En cas de litige, seuls les éléments de ce règlement seront pris en compte.

- **Les matches seront saisis dans FFB Sportif.**

Coupe de l'Oise 2

Organisation

Cette compétition se joue à la partie libre, par équipes de 6 joueurs. Elle est réservée aux joueurs classés au maximum en Régionale 1 à la libre (ou moyenne équivalente en interclubs ou coupes de l'Oise)

Distance

Les parties se jouent à la partie libre, petits coins, sur une distance de 150 points. Cependant si à l'issue de la 30ème reprise, les 150 points ne sont pas atteints, la partie est arrêtée.

Ordre des matches

Le 1er joueur du vendredi pour chaque équipe doit être en possession de la composition écrite de son équipe, avec les joueurs classés dans l'ordre où ils doivent jouer, sauf cas exceptionnel (ex : joueur ne pouvant être présent à 19h00 en raison de son travail).

Si une équipe ne peut présenter sa composition écrite, le club adverse organisera les rencontres à sa guise.

Si aucune des 2 équipes n'a sa composition écrite, les rencontres seront faites d'un commun accord ou, à défaut, par tirage au sort

Horaires

Si le club recevant dispose de 2 billards

Vendredi 19h00

Samedi 15h00

Si le club recevant dispose d'un billard

Vendredi 18h00

Samedi 14h00

Les clubs peuvent s'entendre entre eux pour modifier les horaires ou l'ordre des matchs. Le secrétaire devra être averti de ce changement (pour les horaires).

Lieu

Le lieu de la rencontre est fixé par le responsable de la discipline.

Si aucun match n'a encore eu lieu, au cours des saisons précédentes entre les 2 équipes, c'est l'équipe sortie en 1er au tirage au sort qui reçoit. Sinon il y a alternance du club recevant.

Remplaçant

Si une équipe doit faire appel à un remplaçant, l'équipe adverse pourra exiger soit qu'il joue en lieu et place du joueur absent, soit que l'ordre des matches restant soit rectifié.

Nouveaux joueurs

Pour les joueurs inscrits par leur club dans le classement (c'est à dire n'ayant pas de moyenne en interclubs), s'ils réalisent 150 points en moins de 30 reprises ou s'ils dépassent 125 points en 30 reprises, ils ne marqueront que 125 points pour leur équipe.

S'ils réalisent 2 fois dans la même saison les 150 points en moins de 30 reprises, ils sont définitivement interdits dans cette coupe.

Forfait

Passé un délai d'1/4 d'heure, soit sur l'horaire prévu, soit après la fin du précédent match, un joueur sera déclaré forfait. Il perd la partie par 150 à 0.

Equipe vainqueur

A l'issue des 6 rencontres, est déclarée vainqueur l'équipe totalisant le plus de carambolages.
En cas d'égalité est vainqueur l'équipe visiteuse.

- Tout point non prévu par ce règlement sera étudié par le comité directeur du Comité Oise de Billard.
- Toute réclamation ne pourra être acceptée que si elle a été écrite sur la feuille de match, à l'exception toutefois de celle portant sur un point qui ne pourrait être connu de l'équipe adverse au jour de la rencontre. En cas de litige, seuls les éléments de ce règlement seront pris en compte.

- **Les matches seront saisis dans FFB Sportif.**

Coupe de l'Oise 3

Organisation

Cette compétition se joue à la partie libre, par équipes de 6 joueurs. Elle est réservée aux joueurs classés au maximum en régionale 3 à la libre (ou moyenne équivalente en interclubs ou coupes de l'Oise).

Distance

Les parties se jouent à la partie libre, petits coins, sur une distance de 70 points. Cependant si à l'issue de la 30ème reprise les 70 points ne sont pas atteints, la partie est arrêtée.

Ordre des matches

Le 1er joueur du vendredi pour chaque équipe doit être en possession de la composition écrite de son équipe, avec les joueurs classés dans l'ordre où ils doivent jouer, sauf cas exceptionnel (ex : joueur ne pouvant être présent à 19h00 en raison de son travail).

Si une équipe ne peut présenter sa composition écrite, le club adverse organisera les rencontres à sa guise.

Si aucune des 2 équipes n'a sa composition écrite, les rencontres seront faites d'un commun accord ou, à défaut, par tirage au sort

Horaires

Si le club recevant dispose de 2 billards

Vendredi 19h00

Samedi 15h00

Si le club recevant dispose d'un billard

Vendredi 18h00

Samedi 14h00

Les clubs peuvent s'entendre entre eux pour modifier les horaires ou l'ordre des matches. Le secrétaire devra être averti de ce changement (pour les horaires).

Lieu

Le lieu de la rencontre est fixé par le responsable de la discipline.

Si aucun match n'a encore eu lieu, au cours des saisons précédentes entre les 2 équipes, c'est l'équipe sortie en 1er au tirage au sort qui reçoit. Sinon il y a alternance du club recevant.

Remplaçant

Si une équipe doit faire appel à un remplaçant, l'équipe adverse pourra exiger soit qu'il joue en lieu et place du joueur absent, soit que l'ordre des matches restant soit rectifié.

Nouveaux joueurs

Pour les joueurs inscrits par leur club dans le classement (c'est à dire n'ayant pas de moyenne en interclubs), s'ils réalisent 70 points en moins de 30 reprises ou s'ils dépassent 60 points en 30 reprises, ils ne marqueront que 60 points pour leur équipe.

S'ils réalisent 2 fois dans la même saison les 70 points en moins de 30 reprises, ils sont définitivement interdits dans cette coupe.

Forfait

Passer un délai d'1/4 d'heure, soit sur l'horaire prévu, soit après la fin du précédent match, un joueur sera déclaré forfait. Il perd la partie par 70 à 0.

Equipe vainqueur

A l'issue des 6 rencontres, est déclarée vainqueur l'équipe totalisant le plus de carambolages.
En cas d'égalité est vainqueur l'équipe visiteuse.

- Tout point non prévu par ce règlement sera étudié par le comité directeur du Comité Oise de Billard.
- Toute réclamation ne pourra être acceptée que si elle a été écrite sur la feuille de match, à l'exception toutefois de celle portant sur un point qui ne pourrait être connu de l'équipe adverse au jour de la rencontre. En cas de litige, seuls les éléments de ce règlement seront pris en compte.

- **Les matches seront saisis dans FFB Sportif.**

Déroulement d'une rencontre

Le capitaine de l'équipe recevant inscrit la composition de son équipe. Le capitaine de l'équipe visiteuse fait de même. L'équipe recevant est responsable de l'arbitrage et du marquage. La rencontre se déroule en matchs distincts : match gagné = 2 points, nul = 1 point, perdu 0. La composition aller d'une équipe peut être modifiée pour le match retour. (A condition qu'elle demeure conforme au règlement)

Résultats des rencontres

Une feuille de match sera établie, validée par les 2 capitaines et adressée aussitôt au responsable de la compétition

- **Les matches seront saisis dans FFB Sportif.**

Coupe de l'Oise 5 Quilles

Dispositions particulières pour la Coupe de l'Oise 5 Quilles :

- Chaque club ne peut inscrire qu'une seule équipe dans cette coupe.
- La date inscrite au calendrier est un vendredi (sauf accord entre les équipes, match à 19h00).
- Le jour de la rencontre l'équipe se déplaçant donne la liste des joueurs en simple et en double et en relais à l'équipe recevant.
 - Joueur A en simple
 - Joueur B en simple
 - Joueur C et D en Double
- Le relais pourra se jouer éventuellement avec d'autres joueurs que A, B, C ou D et dans l'ordre inscrit par le capitaine avant la rencontre.

Format d'une rencontre :

La rencontre entre 2 équipes se joue en 4 matchs. – 2 simples, 1 double et 1 relais de 4 joueurs.

Rencontre en aller retour jusqu'au stade des ½ finale. La finale se joue en match aller uniquement.

Distance jouée en simple : 100 Pts

Distance jouée en Double : 100 Pts

Distance jouée en Relais : 180 Pts, soit :

- Joueur 1 : 40 Pts ; Joueur 2 : 40 Pts ; Joueur 3 : 50 Pts ; Joueur 4 : 50 Pts
- Le relais des joueurs se donne donc à 40 puis 80 puis 130 Pts
- Il n'y a pas de catégorie distincte entre les joueurs. L'équipe qui reçoit la rencontre décide du format sur lequel les matchs simples, Double et Relais vont se jouer.
- L'équipe déclarée vainqueur est celle qui totalise le plus grand nombre de points de rencontre.

BAREME DES POINTS ATTRIBUES PAR MATCH :

- Pour la victoire en : SIMPLE : 1 point
DOUBLE : 1 point
RELAIS : 2 points
La défaite ne marque pas de point.

ORDRE DES MATCHS :

La rencontre commence par les 2 matchs joués en simple obligatoirement. Il pourra se jouer également le match de double en simultané. Ceci reste à la discrétion du club recevant.

La rencontre se termine par le match en relais.

- Les règles du 5 quilles en vigueur sont à appliquer et les spécificités du double et relais à respecter (voir Code Sportif FFB – rubrique 5 quilles).
- **Important** : le vainqueur de la coupe de l'Oise 5 Quilles est pressenti pour être le représentant de l'Oise dans la finale de Ligue 5 Quilles par équipe de la saison concernée. A défaut, ce sera le finaliste.