



REGLEMENT DES COMPETITIONS PAR EQUIPES

Introduction

Le comité Oise de billard (COB) organise les compétitions par équipes de billard Carambole qui décernent les titres de Champion de l'Oise. Ces compétitions sont dénommées « Championnats de l'Oise Interclubs ou Coupes de l'Oise de Billard » (COIB).

Ce document décrit le détail du règlement de ces compétitions

D'une saison sportive à l'autre, les articles modifiés apparaissent en surbrillance jaune et les articles supprimés apparaissent en surbrillance rouge et sont barrés.

Coupes de l'Oise

Les championnats de l'Oise par équipes de billard sont des compétitions organisées sous l'égide de la Fédération Française de Billard (FFB)

A ce titre, l'ensemble des règles décrites dans le Code Sportif Général de la FFB s'applique par défaut à ces compétitions. On fera donc référence à ce Code Sportif pour tout point ou toute règle non explicitement décrits dans le présent document.

- Tout joueur participant à ces compétitions 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 le vendredi à 19h00.
- 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 compétitions étant indépendantes, un joueur peut participer à différentes coupes. Le responsable informe les clubs du lieu, de la date et de l'heure de la compétition.

- 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 doit être en mesure de présenter le règlement à tout moment pour que celui-ci soit 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 par mail (sur la boîte mail du secrétariat sportif) auprès du responsable de la compétition avant la date limite communiquée à chaque club en début de chacune des saisons.
- Le responsable informe les clubs du lieu, de la date et de l'heure du tirage au sort.
- 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.
- L'équipe recevante doit être en mesure de présenter le règlement à tout moment pour que celui-ci soit consulté.
- Le lieu de la rencontre est fixé par le responsable de la compétition. 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. Les matchs seront regroupés par salle. Ils peuvent donc se jouer sur terrain neutre ou non.
- Toutes les convocations sont établies pour un début des matchs le vendredi soir à 19h00.
- 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).

Coupe par Relais « 3 bandes »

1) 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 Maxi
- Le 3^{ème} (joueur C) toutes catégories

2) 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.

3) 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

4) 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.

5) 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.

6) Equipe vainqueur

L'équipe qui atteint les 47 points en premier est déclarée vainqueur. L'équipe adverse n'a pas la reprise égalisatrice.

Coupe de l'Oise 1

1) Organisation

Les équipes sont formées de 4 joueurs différents, soit par mode de jeu
1 x Libre, 1 x Cadre 42/2 ou 47/2 suivant le type de billard, 1 x 1 Bande et 1 x 3 Bandes.

Le 1er des 4 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.

2) Distance

Les matches se jouent avec handicap en 30 reprises pour la Libre, Cadre et Bande et 50 reprises pour le 3 bandes avec reprise égalisatrice sur la distance donnée par le tableau ci-dessous en fonction de la catégorie du joueur .

LIBRE		CADRE		1-BANDE		3-BANDES	
CATEGORIE	DISTANCE	CATEGORIE	DISTANCE	CATEGORIE	DISTANCE	CATEGORIE	DISTANCE
MASTERS	400 GC	MASTERS	250	MASTERS	120	MASTERS	40
N1	250 GC	N1	200	N1	100	N1	35
N2	180 GC	N2	150	N2	80	N2	30
N3	150 GC	N3	120	N3	60	N3	25
R1	120	R1	80	R1	50	R1	20
R2	80			R2	30	R2	15
R3	60						
R4	40						

3) Ordre des matches

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

3 Bandes - 1 Bande – Libre – Cadre

4) 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.

5) Nouveaux joueurs

Avant chaque début de compétition, il sera nécessaire de télécharger sur le Site du COB la feuille de résultats « Coupes de l'Oise » mise à jour régulièrement afin de vérifier le classement réel des joueurs déclarés NC en début de saison.

6) 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 et perd son match.

7) Equipe vainqueur

A l'issue des 4 rencontres sera déclarée gagnante l'équipe ayant remporté le plus de points de matchs.

En cas d'égalité, l'équipe ayant le meilleur pourcentage est déclarée vainqueur.

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

Coupe de l'Oise 2

1) Organisation

Cette compétition se joue à la partie libre par équipes de 4 joueurs. Elle est réservée aux joueurs classés en régionale à la libre R3 ou R4 (ou moyenne équivalente en interclubs ou coupes de l'Oise). Le 1er des 4 joueurs de chaque club donne par écrit la composition de son équipe. 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.

2) Distance

Les matches se jouent avec handicap en 30 reprises avec reprise égalisatrice donnée par le tableau ci-dessous en fonction de la catégorie du joueur .

- Catégorie R3 **60 points**
- Catégories R4 et NJ **40 points**

3) 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.

4) Nouveaux joueurs

Avant chaque début de compétition, il sera nécessaire de télécharger sur le Site du COB la feuille de résultats « Coupes de l'Oise » mise à jour régulièrement afin de vérifier le classement réel des joueurs déclarés NC en début de saison.

5) 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 et perd son match.

6) Equipe vainqueur

A l'issue des 4 rencontres sera déclarée gagnante l'équipe ayant remporté le plus de points de matchs.

En cas d'égalité, l'équipe ayant le meilleur pourcentage est déclarée vainqueur.

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

Coupe de l'Oise 5 Quilles

1) Organisation

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).

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.

2) Distance

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.

6) Ordre des matches

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.

6) Equipe vainqueur

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.

Championnats interclubs Règlements

Points communs à tous les championnats

Les matchs sont prévus au calendrier le vendredi soir à 19h si deux billards, avec le polo du club.

Les deux dernières journées de championnat ne peuvent être décalées.

Les nouveaux joueurs seront classés selon la méthode de la moyenne glissante par mode de jeu. Après trois matches consécutifs dans FFB Sportif, les nouveaux joueurs seront reclassés et pourront être interdits de jouer dans une division. Un joueur ayant 3 matches en Interclubs Division 1 ne pourra pas participer aux Interclubs Division 3.

Si un club engage plusieurs équipes dans un même championnat, il désignera 3 titulaires par équipe (2 pour le 5 quilles).

Le responsable Interclubs informera les clubs de la composition des équipes.

Les titulaires d'une équipe ne peuvent jouer dans une autre équipe de la même division.

Les autres joueurs (remplaçants) peuvent compléter n'importe quelle équipe, mais à raison d'un match par journée de championnat.

Chaque résultat individuel marque des points pour le classement général. Une victoire rapporte 3 points au classement général, un match nul 2 points, une défaite 1 point. Le ratio (Points réalisés/Quota) déterminera le vainqueur si la limite des reprises est atteinte. Un forfait ne marque aucun point.

Un classement individuel sera réalisé par le responsable Interclubs afin de classer le maximum de joueurs.

A la fin de la saison est déclarée championne l'équipe totalisant le plus de points.

En cas d'égalité, on prendra par ordre de priorité :

- a. l'équipe ayant le moins de forfaits.
- b. l'équipe ayant réussi le meilleur résultat en ne tenant compte que des matches disputés entre les équipes ex-aequo.
- c. l'équipe totalisant le plus de victoires d'équipe sur l'ensemble du championnat.
- d. l'équipe totalisant le plus de victoires individuelles sur l'ensemble du championnat
- e. L'équipe totalisant le meilleur pourcentage total de carambolages.

Si 2 équipes n'étaient toujours pas départagées, un match de barrage sera organisé sur terrain neutre.

Transmission des résultats

Les feuilles de résultats doivent être transmises avant le lundi 20h suivant le jour de la compétition. Si la feuille doit être modifiée après le départ de l'équipe visiteuse, elle lui sera transmise pour information et copie au responsable Interclub (cas d'erreur de saisie, ...)

Un résultat qui parviendra après la date limite sera sanctionné de 3 points pour l'équipe recevante et de 1 point pour une feuille de résultats incomplète.

Les équipes recevantes devront saisir les résultats sur FFB Sportif dans un délai de 3 jours suivant la date de la compétition sous peine de pénalité de 1 point par match non saisi sauf pour les compétitions par handicap.

Championnat « 3 Bandes »

1. Les matchs se jouent en équipe de 3 joueurs.
2. Les distances sont celles retenues avec le classement de début de saison, les parties sont par handicap et limitées à 60 reprises.

Masters (40), N1 (35), N2 (30), N3 (25), R1 (20) et R2 (15)

3. L'équipe recevante prépare la feuille de match avec ses joueurs dans l'ordre décroissant. L'équipe visiteuse donne alors sa composition, sans avoir connaissance de l'équipe adverse.

L'équipe recevante organise la compétition sur le format de billard qu'elle désire.

Championnat « Division 1 » Jeux de série

1. Les matchs se jouent par handicap en équipe de 3 joueurs, un à la libre, un au cadre, et un à la bande.

Sauf accord entre les équipes, les rencontres se jouent dans l'ordre ci-dessous en fonction du classement des joueurs.

2. Les distances :

Libre : R4 (40), R3 (60), R2 (80 PC), R1 (120 PC), N3 (150 GC), N2 (180 GC), 1N1 (250 GC), Masters (400 GC)

Cadre : Reg (80), N3 (120), N2 (150), N1 (200), Masters (250)

Bande : R2 (30) R1 (50), N3 (60), N2 (80), N1 (100), Masters (120)

Les parties sont limitées à 40 reprises.

3. L'équipe recevante prépare la feuille de match avec ses joueurs dans l'ordre. L'équipe visiteuse donne alors sa composition, sans avoir connaissance de l'équipe adverse.

L'équipe recevante organise la compétition sur le format de billard qu'elle désire.

Championnat « Division 2 » Jeux de série

1. Les matchs se jouent en équipe de 3 joueurs : 2 à la libre et un à la bande

Sauf accord entre les équipes, les rencontres se jouent dans l'ordre ci-dessous :

Libre 1 bande

2. Le championnat Division 2 est réservé aux joueurs classés maximum en Régionale 3 pour la libre et Régionale 2 pour la bande.

3. Les distances sont les suivantes :

Libre = 60 points (R3/R4) Bande = 30 points (R2)

Les parties sont limitées à 50 reprises

4. L'équipe recevante prépare la feuille de match avec ses joueurs dans l'ordre. L'équipe visiteuse donne alors sa composition, sans avoir connaissance de l'équipe adverse.

Championnat 5 Quilles

1. Les matchs se jouent en équipe de 2 joueurs minimum.
2. Les parties se jouent en 1 set gagnant de 120 points chacun. Une rencontre est composée de 2 simples et 1 double.
3. Les rencontres seront organisées selon le calendrier établi en début de saison
4. Chaque résultat marque des points pour le classement général.

Une victoire en simple marque 1 point

Une victoire en double marque 2 points

Un forfait ne marque aucun point.