



**COMITE DEPARTEMENTAL DE BILLARD  
DE MOSELLE  
(CDB57)**

**CODE SPORTIF**

# Table des matières

## Préambule

### 1. Dispositions communes à tous les championnats

Article 1.1	Participants
Article 1.2	Calendrier des championnats
Article 1.3	Tenue des joueurs
Article 1.4	Désignation des billards
Article 1.5	Arbitrage
Article 1.6	Discipline
Article 1.7	Transmission des résultats
Article 1.8	Réclamation
Article 1.9	Forfait
Article 1.10	Abandon

### 2. Championnats individuels

Article 2.1	Généralités
Article 2.1.1	Modes de jeu et catégories
Article 2.1.2	Engagements
Article 2.1.3	Convocations
Article 2.1.4	Distances et limitations de reprises
Article 2.1.5	Arbitrage
Article 2.2	Tours de qualifications
Article 2.2.1	Organisation
Article 2.2.2	Déroulement
Article 2.2.2.1	Nombre de tours de qualification
Article 2.2.2.2	Constitution des poules
Article 2.2.2.3	Points attribués
Article 2.2.2.4	Conséquence d'un forfait sur la composition des poules
Article 2.2.2.5	Déroulement d'un tour de qualification
Article 2.2.2.6	Succession des matchs dans une poule de 3 joueurs
Article 2.2.2.7	Succession des matchs si poules jumelées de 3 et 2 joueurs
Article 2.2.2.8	Succession des matchs si poules jumelées de 2 fois 2 joueurs
Article 2.2.3	Classements
Article 2.3	Finales de Moselle
Article 2.3.1	Attribution
Article 2.3.2	Déroulement
Article 2.4	Montées et descentes dans le championnat 5 quilles

### 3. Championnats par équipe

#### Article 3.1 Généralités

Article 3.1.1 Catégories

Article 3.1.2 Engagements

Article 3.1.3 Convocations

Article 3.1.4 Joueurs

Article 3.1.4.1 – Joueur classé

Article 3.1.4.2 – Joueur nouveau

Article 3.1.4.3 – Joueur titulaire

Article 3.1.4.4 – Joueur remplaçant

Article 3.1.4.5 – Joueur muté

Article 3.1.4.6 – Joueur prêté

Article 3.1.5 Déroulement de la compétition

Article 3.1.5.1 – Format des billards

Article 3.1.5.2 – Capitaine d'équipe

Article 3.1.5.3 – Ordre des joueurs

Article 3.1.5.4 – Report d'une rencontre

Article 3.1.6 Classements et classifications

Article 3.1.6.1 - Classement final

Article 3.1.6.2 – Points de rencontre

Article 3.1.6.3 - Points de match

Article 3.1.6.4 – Moyenne générale d'un joueur d'équipe

Article 3.1.6.5 – Moyenne générale d'une équipe

Article 3.1.6.6 – Finale de Moselle

#### Article 3.2 Championnat 3 bandes GEST

Article 3.2.1 Généralités

Article 3.2.2 Répartition des équipes en divisions

Article 3.2.3 Points de rencontre et de match

#### Article 3.3 Championnat Multi GEST

Article 3.3.1 Généralités

Article 3.3.2 Répartition des équipes en divisions

Article 3.3.3 Formules du championnat

Article 3.3.4 – Déroulement d'une rencontre

#### Article 3.4 Championnats Vétérans par handicap (partie libre, 3 bandes)

Article 3.4.1 – Dispositions communes aux 2 championnats Vétérans

Article 3.4.1.1 – Généralités

Article 3.4.1.2 – Rencontres

Article 3.4.1.3 – Points de rencontre et de match

Article 3.4.1.4 – Prise en compte des matchs dans les classifications individuelles

Article 3.4.2 – Championnat Vétérans à la partie libre

Article 3.4.3 – Championnat Vétérans au 3 bandes

#### Article 3.5 Championnat 5 quilles

Article 3.5.1 – Généralités

Article 3.5.2 – Rencontres

Article 3.5.3 – Finale de Ligue

## Préambule

Le présent Code Sportif décrit les championnats organisés dans le ressort du Comité Départemental de Billard de Moselle (CDB57).

Il s'appuie sur le Code Sportif de la Fédération Française de Billard (FFB) et sur celui de la Ligue Grand Est de Billard (LGEB).

La Commission Sportive du CDB57 est seule habilitée à statuer sur les questions non prévues au présent Code.

Dans ce qui suit, les articles modifiés d'une saison à l'autre apparaissent en surbrillance jaune ou rouge.

### 1. Dispositions communes à tous les championnats

#### Article 1.1 Participants

Les championnats décrits par le présent Code Sportif sont ouverts à tous les joueurs à jour de leur licence dans un club adhérent au CDB57, lui-même en règle sur les plans administratif et financier.

#### Article 1.2 Calendrier des championnats

Le calendrier des championnats est établi en début de saison par le CDB57. Il est diffusé aux clubs et mis en ligne sur le site du CDB57.

#### Article 1.3 Tenue des joueurs (Art 6.1.05 du code sportif de la FFB)

La tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu est la suivante :

- polo à manches courtes ou longues, rentré dans le pantalon. Le polo d'arbitre est interdit aux joueurs.
- pantalon de ville de couleur unie. Les jeans et survêtements sont interdits.
- chaussures fermées de couleur unie.

L'écusson ou le logo du club et/ou des armoiries de la ville est brodé ou floqué. Il doit être placé sur la poitrine, à gauche, côté cœur. L'inscription dans le dos du nom de la ville du club du joueur est autorisée. Dans le cas d'une compétition par équipe, la tenue sportive doit être identique pour tous les joueurs de l'équipe.

Le Directeur de Jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme à ces directives ou considérée comme offensante.

#### Article 1.4 Désignation des billards

La désignation des billards est de la responsabilité du directeur de jeu.

#### Article 1.5 Arbitrage

Chaque club doit informer ses compétiteurs que le fait de s'engager dans un championnat implique que le joueur doive arbitrer au cours des compétitions auxquelles il participe. Il doit donc être apte à arbitrer (connaissance des règles de jeu, aptitude physique,) les disciplines et les catégories dans lesquelles il s'engage.

Tout club engageant un joueur ou une équipe dans une catégorie doit être en mesure d'accueillir un tour de qualification ou une finale de Moselle et d'en assurer l'arbitrage.

Si un joueur refuse d'arbitrer le match qui lui est assigné lors d'un tour de qualification, ce refus doit être consigné par écrit lors de la transmission des résultats. L'arbitrage étant obligatoire et faisant partie intégrante de la compétition, un tel refus est assimilable à un forfait en cours de jeu, et son auteur encourt une sanction définie par application du Règlement Disciplinaire du CDB57.

## **Article 1.6    Discipline**

Inscrits sous la responsabilité de leur club d'appartenance, les joueurs ou équipes participant aux championnats, ainsi que les clubs accueillant une compétition, sont tenus au respect des divers règlements (codes sportifs, codes de l'arbitrage) qui régissent ces championnats.

En cas d'infraction à ces règlements (tenue non conforme, forfait non justifier, comportement antisportif, non-transmission des résultats, etc.), l'auteur encourt une sanction définie par application du Règlement Disciplinaire du CDB57.

## **Article 1.7    Transmission des résultats**

A l'issue de chaque compétition, le club organisateur doit, ~~au moyen de la feuille de rencontre, transmettre les résultats au responsable sportif du championnat et~~ saisir ces résultats sur le site de la FFB, ~~tout cela~~ au maximum 48 heures après la fin de la compétition.

Le club organisateur doit conserver les feuilles de marque jusqu'à la fin de la saison.

## **Article 1.8    Réclamation**

Toute réclamation doit être formulée par écrit sur la feuille de match le jour de la compétition, et complétée si besoin par un email adressé au Responsable Sportif du Championnat.

## **Article 1.9    Forfait**

Si un joueur ou une équipe se trouve dans l'impossibilité de participer à une compétition, il (ou elle) doit en avvertir immédiatement par email le Responsable Sportif du championnat.

Selon les conditions (délai, motif) dans lesquelles il est déclaré, ce forfait peut donner lieu à une sanction définie par application du Règlement Disciplinaire du CDB57.

Il en est de même en cas de déclaration d'un forfait général.

## **Article 1.10    Abandon**

Sont déclarés en abandon de compétition :

- le joueur qui a commencé une compétition et dont l'absence est constatée au moins 10 minutes après l'heure de convocation pour les matchs suivants
- l'équipe qui a commencé une compétition et dont l'absence est constatée au moins 10 minutes après l'heure de convocation pour les rencontres suivantes.

Dans les compétitions disputées par paliers et par journées, toutes les rencontres de toutes les journées d'un même palier sont considérées comme faisant partie de la même compétition.

Aucun des matchs ou rencontres éventuellement déjà disputés n'est pris en compte pour le classement de la compétition.

Ils restent cependant pris en compte pour la classification annuelle des adversaires.

## 2. Championnats individuels

### Article 2.1 Généralités

#### Article 2.1.1 – Modes de jeu et catégories

Le présent Code concerne les modes de jeu suivants, dans les catégories indiquées :

- Partie libre : N3, R1, R2, R3, R4, Dames, Juniors
- Cadre 42/2 : N3, R1
- Bande : N3, R1, R2
- 3 bandes : N3, R1, R2, Dames
- 5 quilles : N1 (sur 3,10 m, joueurs ayant une MG  $>$  ou = 0,900), R1 (sur 2,80 m, joueurs ayant une MG  $<$  0,900). Nouveau joueur : est classé N1 tout joueur classé au minimum N2 aux jeux de série, à la bande ou aux 3 bandes, sinon R1
- 9 quilles (pas de catégorie)
- 4 billes : Bille libre et Bille en main.

Les matchs se jouent normalement sur des billards de demi-match (2,80m).

En fonction du nombre d'inscrits par mode de jeu et catégorie, les compétitions qualificatives pour les finales de Moselle sont disputées en tours de ranking (ou tours de qualification).

Dans la mesure du possible, il n'y a pas de mélange de catégories. Cependant, exceptionnellement, en cas de faible nombre d'inscrits dans les « petites » catégories (R3 et R4 pour la partie libre, R1 et R2 pour la bande et le 3 bandes), un mélange peut être opéré.

Lorsqu'il y a mélange de catégories, chaque rencontre se joue sur le nombre de points de la plus haute catégorie. Si le nombre de points n'est pas atteint au terme du nombre de reprises, le gagnant est le joueur qui a réalisé le plus grand nombre de points.

En cas d'engagement d'une seule personne dans l'une des catégories, cette personne est automatiquement qualifiée pour la finale de Ligue mais ne peut en aucun cas prétendre au titre de champion(ne) de Moselle.

#### Article 2.1.2 – Engagements

Les engagements de joueurs doivent être faits par un responsable du club via le site du CDB57 (onglet « Inscriptions »). La période des engagements prend fin 15 jours avant le 1<sup>o</sup> tour de chaque compétition. Pour chaque engagement le club est redevable envers le CDB57 d'une contribution de 5 €.

### Article 2.1.3 – Convocations

Pour chaque journée de qualification, une convocation générale est mise en ligne sur le site du CDB57 et elle seule fera foi de convocation officielle puis envoyée par le Responsable Sportif à chaque club, qui devra afficher celle-ci en un lieu accessible à tous jusqu'au jour de la compétition.

Sur cette convocation figurent :

- Le lieu, la date et l'heure des rencontres
- Les modalités de déroulement (si nécessaire)
- Le nom de tous les joueurs convoqués.

A l'issue des tours de qualification, les clubs des joueurs qualifiés pour la finale de Moselle reçoivent une convocation générale, également mise en ligne sur le site du CDB57.

Les clubs devront confirmer la participation de leur(s) joueur(s) au Responsable Sportif à la réception de la convocation pour la finale.

### Article 2.1.4 – Distances et limitations de reprises

Mode de jeux & catégories		DISTANCE	
		Qualifications (ranking)	Finale de Moselle
LIBRE	NATIONALE 3	150 pts / 20 rep.	200 pts / 25 rep.
	REGIONALE 1	120 pts / 25 rep.	150 pts / 30 rep.
	REGIONALE 2	80 pts / 30 rep.	100 pts / 40 rep.
	REGIONALE 3	60 pts / 30 rep.	70 pts / 40 rep.
	REGIONALE 4	40 pts / 30 rep.	50 pts / 40 rep.
	JUNIORS ≤ R1	120 pts / 30 rep.	120 pts / 30 rep.
	DAMES ≤ R3	60 pts / 30 rep.	70 pts / 40 rep.
CADRE	NATIONALE 3	100 pts / 25 rep.	120 pts / 30 rep.
	REGIONALE 1	70 pts / 25 rep.	80 pts / 25 rep.
1 BANDE	NATIONALE 3	70 pts / 30 rep.	80 pts / 30 rep.
	REGIONALE 1	50 pts / 30 rep.	60 pts / 40 rep.
	REGIONALE 2	30 pts / 30 rep.	40 pts / 40 rep.
3 BANDES	NATIONALE 3	20 pts / 50 rep.	25 pts / 60 rep.
	REGIONALE 1	15 pts / 50 rep.	20 pts / 60 rep.
	REGIONALE 2	12 pts / 50 rep.	15 pts / 60 rep.
	DAMES ≤ R1	15 pts / 50 rep.	15 pts / 60 rep.
QUILLES	5 Quilles N1	2 sets gagnants de 60 pts.	3 sets gagnants de 60 pts.
	5 Quilles R1	2 sets gagnants de 50 pts.	2 sets gagnants de 60 pts.
	5 Quilles Jeunes	2 sets gagnants de 50 pts.	2 sets gagnants de 60 pts.
	9 Quilles N1	2 sets gagnants de 300 pts	2 sets gagnants de 300 pts

### Article 2.1.5 – Arbitrage

Particularités des championnats individuels en matière d'arbitrage :

- Pour les poules de 3 joueurs : chaque joueur aura au maximum un match à arbitrer (sauf si bénévole)
- Pour les poules de 2 joueurs : le club doit fournir un bénévole par poule, sauf si les joueurs donnent leur accord pour s'auto-arbitrer, c'est-à-dire que chaque joueur joue le rôle d'arbitre lorsque son adversaire a la main.

## **Article 2.2 Tours de qualification**

### Article 2.2.1 – Organisation

Chaque club recevant doit fournir un directeur de jeu, qui doit notamment veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs et assurer la transmission des résultats.

Les clubs qui reçoivent deux poules en même temps doivent obligatoirement prévoir un arbitre en plus du directeur de jeu.

Les clubs ne désirant pas recevoir de compétition à domicile doivent le signaler aux responsables de la catégorie avant le début de la saison.

### Article 2.2.2 – Déroulement

#### Article 2.2.2.1 – Nombre de tours de qualification

3 tours quel que soit le nombre de joueurs inscrits.

Le nombre de tours de qualification dépend du nombre de joueurs engagés :

- de 2 à 4 joueurs : 1 tour
- de 5 à 7 joueurs : 2 tours
- plus de 7 joueurs : 3 tours.

Un tour peut être supprimé s'il ne reste pas assez de joueurs.

#### Article 2.2.2.2 – Constitution des poules

Les tours se jouent en poules de 2 ou 3 joueurs, suivant le nombre des engagés.

Une poule de 2 joueurs est nécessairement jumelée à une autre poule, de 2 ou 3 joueurs (voir plus loin articles 2.2.2.7 et 2.2.2.8).

Pour tous les tours, la convocation aux clubs est établie en respectant le principe du « serpent », les moyennes de la saison précédente faisant référence pour le 1<sup>o</sup> classement et pour les classements provisoires des tours suivants.

Les jeunes joueurs jouent, soit à domicile, soit dans un club où un autre joueur de leur club est convoqué.

Le fait de s'engager et de participer aux championnats implique de la part des clubs et des joueurs le respect des règlements et des choix effectués par les responsables des compétitions.



### Article 2.2.2.3 – Points attribués

Après chaque tour, les points sont attribués aux joueurs comme suit :

- 2 points par match gagné
- 1 points par match nul
- 0 point par match perdu
- + 1 point de bonus si 2 matchs gagnés.

### Article 2.2.2.4 – Conséquence d'un forfait sur la composition des poules

Si un forfait survient après l'envoi de la convocation, le responsable sportif peut faire des changements dans les poules, mais ne déplace pas de joueur dans une poule qui a lieu dans un autre club.

Si le forfait survient le jour même, le responsable de la compétition est tenu de faire les changements dans les poules en se servant du système du serpent pour les joueurs présents, le rang des joueurs étant inscrit sur la convocation.

### Article 2.2.2.5 – Déroulement d'un tour de qualification

Les rencontres se déroulent le samedi à partir de 14 heures (convocation à 13h30).

Toute demande de changement de date ou d'heure d'une rencontre doit être adressée par email au responsable sportif au minimum 24 heures avant la date initiale, avec l'accord de tous les joueurs concernés. Si la demande provient d'un joueur d'une poule jumelée, les joueurs des deux poules doivent donner leur accord ainsi que le club d'accueil.

Une compétition jouée sans avoir reçu l'aval du responsable sportif entraîne la perte des points des joueurs concernés.

Chaque joueur joue 2 fois.

### Article 2.2.2.6 – Succession des matchs dans une poule de 3 joueurs

	Joueur A	Joueur B	Arbitre
1 <sup>er</sup> Match	2 <sup>ème</sup> joueur de la Poule	3 <sup>ème</sup> joueur de la Poule	1 <sup>er</sup> joueur de la Poule
2 <sup>ème</sup> Match	Perdant du 1 <sup>er</sup> match	1 <sup>er</sup> joueur de la Poule	Gagnant du 1 <sup>er</sup> match
3 <sup>ème</sup> Match	Gagnant du 1 <sup>er</sup> match	1 <sup>er</sup> joueur de la Poule	Perdant du 1 <sup>er</sup> match

Chaque match est arbitré par le joueur exempt (ou par un bénévole du club).

Si 2 joueurs d'un même club sont dans une même poule, ils doivent se rencontrer au 1<sup>o</sup> tour, puis déroulement normal.

### Article 2.2.2.7 – Succession des matchs dans le cas de poules jumelées de 3 et 2 joueurs

Le nombre d'engagés n'étant pas toujours multiple de 3, certaines poules sont convoquées à 2 joueurs. Et une poule de 3 joueurs peut aussi être réduite à 2 par le forfait d'un joueur. Lorsqu'une poule de 2 joueurs est envoyée dans un club, elle est normalement jumelée à la poule précédente.

Schéma initial de 2  
poules jumelées  
de 3 joueurs (poule A)  
et 2 joueurs (poule B) :

Billard 1 – Poule A	Billard 2 – Poule B
Joueur A1	Joueur B1
Joueur A2	Joueur B2
Joueur A3	

Succession des matchs :

1<sup>ers</sup> tour :

A2 contre A3	B1 contre B2
--------------	--------------

2<sup>-ème</sup> tour

A1 contre perdant A	Gagnant A contre gagnant B
---------------------	----------------------------

Dernier match :

A1 contre perdant 1 <sup>o</sup> match B
--

### Article 2.2.2.8 – Succession des matchs dans le cas de poules jumelées de 2 fois 2 joueurs

En cas de forfait d'un joueur dans une poule de 3 et qu'il y a déjà une poule de 2, ces deux poules sont jumelées.

En cas de forfait d'un joueur dans une poule de 2, le 2<sup>o</sup> joueur de la poule de 3 qui était jumelée avec cette poule devient son adversaire pour le premier match.

Schéma initial de 2  
poules jumelées  
de 2 joueurs (poule A)  
et 2 joueurs (poule B),

Billard 1 – Poule A	Billard 2 – Poule B
Joueur A1	Joueur B1
Joueur A2	Joueur B2

2 premiers matchs :

A1 contre A2	B1 contre B2
--------------	--------------

Les perdants changent de billard.

2 matchs suivants :

Gagnant A contre perdant B	Gagnant B contre perdant A
----------------------------	----------------------------

Il n'y a pas de 3<sup>o</sup> match.

L'auto-arbitrage est accepté si les 2 joueurs donnent leur accord. En cas de désaccord et si aucun bénévole n'est présent, le joueur visiteur marque les 3 points de la victoire et le joueur du club 1 point.

### Article 2.2.3 – Classements

Après chaque tour de qualification, un classement provisoire est établi pour chaque catégorie. Il est mis en ligne sur le site du CDB57.

A l'issue des qualifications, un classement final est établi en fonction des points de match puis de la moyenne générale puis de la meilleur série. Les 4 premiers joueurs de ce classement sont qualifiés pour la finale de Moselle.

Tout joueur doit disputer au moins un tour de qualification pour accéder à la finale de Moselle.

## **Article 2.3 Finales de Moselle**

### Article 2.3.1 - Attribution

Dans toutes les catégories, la demande d'organisation de la finale est faite au club du joueur arrivé premier au classement final.

Si le club ne veut pas ou ne peut pas l'organiser, la demande est faite au club du joueur arrivé deuxième, et ainsi de suite jusqu'au quatrième.

Si aucun des clubs des joueurs finalistes n'a pris l'organisation de la finale, une demande générale est faite à tous les clubs de Moselle, et la finale est attribuée au premier club désirant l'organiser.

Si cette dernière demande reste vaine, la finale est simplement annulée : il n'y a aucun champion de Moselle déclaré dans la catégorie concernée, et le joueur ayant terminé premier à l'issue des qualifications est désigné pour représenter la Moselle en finale de Ligue.

### Article 2.3.2 – Déroulement

Les finales de Moselle se déroulent le dimanche après-midi, avec éventuellement un 1<sup>o</sup> tour le matin.

Les rencontres sont organisées conformément à l'article 6.2.09 du Code Sportif de la FFB.

Le responsable sportif du championnat est en charge de transmettre les résultats au responsable de la Ligue.

## **Article 2.4 Montées et descentes dans le championnat 5 quilles**

Dans le championnat 5 quilles :

- ~~le dernier des qualifications N1 ayant joué au moins 3 matchs descend en R1~~
- Descente si moyenne inférieur à 0,900 et plus d'étoile. (Voir classement de la ligue)
- Montée si moyenne supérieur ou égal à 0.900
- Le champion de Moselle R1 monte en N1 quel que soit sa moyenne.
- ~~Tout joueur R1 ayant gagné au moins 60 % de ses matchs et au moins 60 % de ses sets monte en N1.~~

### **3. Championnats par équipe**

#### **Article 3.1 Généralités**

##### Article 3.1.1 – Catégories

Le présent Code s'applique aux championnats par équipe suivants :

- Championnat 3 bandes GEST divisions 1, 2 et 3 (article 3.2)
- Championnat MULTI GEST divisions 1, 2, 3 et 4 (article 3.3)
- Championnat Vétérans GEST avec handicap, libre et 3 bandes (article 3.4)
- Championnat 5 quilles GEST (article 3.5).

En fonction du nombre d'équipes inscrites selon les divisions, les compétitions sont disputées en championnat aller-retour, ou avec finale de Moselle s'il y a 2 poules ou plus.

En cas d'engagement d'une seule équipe dans une des divisions, cette équipe est automatiquement qualifiée pour la finale de Ligue mais ne peut en aucun cas prétendre au titre de championne de Moselle.

##### Article 3.1.2 – Engagements

Les engagements d'équipes doivent être faits par un responsable du club via le site du CDB57 (onglet « Inscriptions »).

La période des engagements MULTI GEST prend fin le 30 septembre pour que les compétitions puissent commencer mi-octobre.

La période des engagements des autres championnats prend fin le 25 octobre pour faire l'engagement Ligue fin octobre. Cette période ne peut pas être prolongée quel que soit le nombre d'équipes inscrites.

Pour chaque équipe engagée le club est redevable envers le CDB57 d'une contribution de 10 €.

##### Article 3.1.3 – Convocations

Le calendrier de chaque division est mis en ligne sur le site du CDB57 par le responsable sportif. Chaque club doit le télécharger et l'afficher en un lieu accessible à tous jusqu'à la fin de la compétition.

##### Article 3.1.4 – Joueurs

###### Article 3.1.4.1 – Joueur classé

Un joueur classé est un joueur qui figure sur les tableaux annuels de classification.

#### Article 3.1.4.2 – Joueur nouveau

Lorsqu'un joueur non classé est admis à participer aux compétitions officielles, sa moyenne générale est calculée :

- Après le palier à l'issue duquel il atteint 3 matchs (par équipe ou en individuel) depuis le début de la saison,
- Puis à chaque palier des compétitions (par équipe ou en individuel) auxquelles il participe, et sur la totalité des matchs disputés depuis le début de la saison.

Après 3 matchs réalisés par un nouveau joueur, le responsable sportif tient compte de sa nouvelle moyenne individuelle, et modifie en conséquence l'ordre des joueurs de l'équipe. Il fait de même après chaque palier.

#### Article 3.1.4.3 – Joueur titulaire

Sont titulaires les 2 ou 3 (selon la compétition) premiers joueurs inscrits dans une division sur le bordereau d'engagement de l'équipe.

Un joueur titulaire d'une équipe, ou déclaré comme tel à l'engagement de cette dernière, ne peut en aucun cas jouer dans une équipe de même division ou de division inférieure, même en cas de forfait de son équipe.

Cependant, il peut remplacer au maximum une fois un joueur d'une division supérieure où il jouera à la distance minimum de cette catégorie.

Devient titulaire d'une équipe tout joueur qui y a disputé deux matchs.

#### Article 3.1.4.4 – Joueur remplaçant

Tout joueur respectant les critères de participation à une compétition peut être appelé à remplacer un titulaire dans une équipe engagée par son club. Ce joueur peut être indifféremment classé ou nouveau. Il prend rang dans l'équipe en respectant, s'il est classé, l'ordre des moyennes individuelles des joueurs de l'équipe : il ne prend donc pas obligatoirement la place du joueur défaillant.

Le joueur qui dispute 2 matchs dans une équipe ou une division devient titulaire dans cette équipe ou cette division.

Lorsqu'un remplaçant a joué un match dans une équipe, il ne peut plus jouer dans les autres équipes de la même division.

#### Article 3.1.4.5 – Joueur muté

Un joueur muté dans un club après que celui-ci ait engagé une équipe, ne peut pas jouer dans cette équipe.

#### Article 3.1.4.6 – Joueur prêté

Pour compléter une équipe, un club est autorisé à emprunter un joueur d'un autre club, quel que soit son district sportif d'appartenance, à condition que son club n'engage pas d'équipe dans la même division du même championnat.

## Article 3.1.5 – Déroulement de la compétition

### Article 3.1.5.1 – Format des billards

Les matchs se jouent sur des billards dont le format est défini dans les tableaux. Cependant, en fonction du matériel disponible, le club visité peut prendre d'autres dispositions et faire jouer un ou plusieurs matchs sur billard demi-match alors qu'ils étaient prévus sur billard de match.

Pour le calcul des moyennes des joueurs, le format des billards utilisés pour chaque match est indiqué sur les feuilles de parties et lors de la transmission des résultats.

### Article 3.1.5.2 – Capitaine d'équipe

Chaque capitaine d'équipe est responsable du respect et de la bonne tenue de ses joueurs.

### Article 3.1.5.3 – Ordre des joueurs

L'ordre des joueurs figurant sur les convocations doit être respecté durant les rencontres. Si une équipe modifie cet ordre, elle perd les matchs concernés par cette modification, et les points correspondants vont à l'adversaire.

### Article 3.1.5.4 – Report d'une rencontre

Si une rencontre ne peut avoir lieu, pour raison de force majeure, à la date prévue, le responsable doit en être informé, ainsi que de la date du report de la rencontre. Dans tous les cas, le report d'un match se fait avant la date prévue pour le match suivant.

## Article 3.1.6 – Classements et classifications

Les dispositions du présent article sont applicables à tous les championnats par équipe, sauf mention contraire.

### Article 3.1.6.1 – Classement final

Le classement final d'un championnat se fait en fonction du nombre de points de rencontre de chaque équipe.

En cas d'égalité de points de rencontre entre plusieurs équipes, le départage se fait au nombre de points de match (goal-average), puis si nécessaire à la moyenne générale de l'équipe.

### Article 3.1.6.2 – Points de rencontre

A l'issue de chaque rencontre, les équipes reçoivent des points de rencontre comme suit :

- 2 points à l'équipe vainqueur de la rencontre
- 1 points en cas d'égalité
- 0 point à l'équipe perdante
- -1 point à l'équipe perdante par forfait.

### Article 3.1.6.3 – Points de match

Pour chaque match, il est attribué des points de match (ou points de goal-average) comme suit :

- 2 points pour un match gagné
- 1 points pour un match nul
- 0 point pour un match perdu
- -1 point pour un match perdu par forfait.

#### Article 3.1.6.4 – Moyenne générale d'un joueur d'équipe

La moyenne générale d'un joueur évoluant en championnat de Moselle par équipe est calculée après qu'il ait disputé au moins 3 matchs, finales éventuelles comprises.

Sa moyenne annuelle (de classification) est obtenue en prenant en compte tous les points et toutes les reprises qu'il a réalisés dans toutes les épreuves officielles de même spécialité qu'il a disputées au cours de la saison sportive.

Il faut au minimum 3 matchs officiels pour valider la moyenne annuelle d'un joueur.

Pour les joueurs qui évoluent sur des formats de billard différents de leur catégorie, la moyenne est calculée suivant les indications du tableau de coefficients ci-après :

Format des billards	Partie libre	Cadre	1 bande	3 bandes
2m40 → 3m10	0,48			0,7347
2m60 → 2m80	0,80	0,90	0,80	0,91
2m60 → 3m10	0,64	0,72	0,712	0,7826
2m80 → 3m10	0,80	0,80	0,89	0,86
Petit coin → Grand coin	1,00			

Exemple d'utilisation de ce tableau : pour un joueur de N1 aux 3 bandes qui a obtenu une moyenne de 0,750 sur 2m80, la moyenne convertie au format 3m10 est de  $0,750 \times 0,86 = 0,645$ .

#### Article 3.1.6.5 – Moyenne générale d'une équipe

La moyenne générale d'une équipe est calculée en prenant en compte le total des points et le total des reprises réalisés durant tous les matchs de toutes les rencontres disputées par l'équipe au cours du championnat.

#### Article 3.1.6.6 – Finales de Moselle

Les finales de Moselle se déroulent aux mêmes jour et heure que les rencontres de poules, dans le club de l'équipe ayant réalisé la meilleure moyenne générale lors des poules.

Pause de 10 minutes entre les matchs.

Si le club ne veut pas ou ne peut pas l'organiser, la demande est faite à l'autre club.

En cas de refus des deux clubs, le titre de champion n'est pas attribué, et l'équipe ayant réalisé la meilleure moyenne générale est qualifiée pour la finale de Ligue.

Les équipes championnes de Moselle sont qualifiées pour les finales GEST.

Si une seule équipe est engagée dans une division, elle ne peut pas être déclarée championne de Moselle, mais elle va en finale de Ligue.

## Article 3.2 Championnat 3 bandes GEST

### Article 3.2.1 – Généralités

Le CDB57 organise un championnat par équipe 3 bandes à 2 joueurs, par rencontres aller-retour, qualificatif pour les barrages de la ligue GEST.

Chaque rencontre se déroule en 3 matchs : 2 matchs de simple et 1 match de double.

Les clubs composent des équipes de 2 joueurs titulaires minimum (4 maximum). Les joueurs sont classés dans l'ordre de leur moyenne en match de simple.

La présentation des joueurs d'une équipe se fait dans l'ordre décroissant de leur moyenne individuelle, sur le bordereau d'engagement de l'équipe et sur les feuilles de matchs.

### Article 3.2.2 – Répartition des équipes en divisions

Les équipes sont réparties en 3 divisions :

- D1 GEST si 1 joueur M ou N1 et les autres minimum N3
- D2 GEST si maximum 2 joueurs N2 et minimum 2 joueurs N3
- D3 GEST si maximum 1 joueur N3, 1 joueur R1 et 1 joueur R2.

Voir dans ce tableau le détail des distances, nombre de reprises et formats pour chaque division :

	D1 GEST	D2 GEST	D3 GEST
Matchs d'une rencontre	J1 : 35 pts / 50 rep. J2 : 30 pts / 50 rep. Double : 20 pts / 30 rep.	J1 : 25 pts / 50 rep. J2 : 20 pts / 50 rep. Double : 15 pts / 30 rep.	J1 : 20 pts / 50 rep. J2 : 15 pts / 50 rep. Double : 12 pts / 30 rep.
Format du billard	3,10m pour J1 et le double 3,10m ou inférieur pour J2	3,10m ou inférieur	2,80m ou inférieur

Suivant le nombre d'équipes inscrites, les divisions 1 et 2 peuvent être unifiées pour les qualifications de Moselle. La meilleure équipe de D1 GEST et la meilleure équipe de D2 GEST sont alors qualifiées pour les barrages de ligue.

### Article 3.2.3 – Points de rencontre et de match

Points de rencontre :

- 2 points si rencontre gagnée
- 1 point si rencontre nulle
- 0 point si rencontre perdue.

Points de match en simple :

- 2 points pour un match gagné
- 1 point pour un match nul
- 0 point pour un match perdu.

Points de match en double :

- 4 points pour un match gagné
- 2 points pour un match nul
- 0 point pour un match perdu.



### Article 3.3 Championnat Multi GEST

#### Article 3.3.1 – Généralités

Les rencontres de ce championnat opposent 2 équipes de 3 ou 4 joueurs, qui se rencontrent en 4 matchs individuels disputés sur 3 ou 4 modes de jeu différents suivant la division, et se déroulent en 2 tours de jeu sur 2 billards.

Les 4 matchs sont les suivants :

- Divisions 1, 2 et 3 : 1 à la libre et 1 au cadre pour le 1<sup>o</sup> tour, 1 à la bande et 1 au 3 bandes pour le second tour
- Division 4 : 2 matchs à la libre au 1<sup>o</sup> tour, 1 à la bande et 1 au 3 bandes pour le second tour.

Dans une équipe de 3 joueurs, l'un des joueurs du premier tour rejoue au second tour.

Les joueurs exempts de jeu doivent obligatoirement arbitrer, et les 3 joueurs doivent être présents du début à la fin de la rencontre.

L'affectation d'une équipe à une division se fait en fonction de la classification des joueurs, comme précisé ci-après.

#### Article 3.3.2 – Répartition des équipes en divisions

	Division 1	Division 2	Division 3	Division 4
Classification des joueurs de l'équipe	Libre, cadre et bande : N2 min. 3 bandes : N1 min.	Libre, cadre et bande : N3 max. 3 bandes : N2 max.	Libre, cadre et bande : R1 max. 3 bandes : N3 max.	Libre : R3 max. Bande : R2 max. 3 bandes : R1 max.
Distances des 4 matchs d'une rencontre (points/reprises)	Libre : 300/20 C.47/2 : 200/20 Bande : 60/20 3 bandes : 30/40	Libre : 150/20 C.42/2 : 100/20 Bande : 50/20 3 bandes : 20/40	Libre : 120/25 C.42/2 : 80/25 Bande : 40/30 3 bandes : 15/50	Libre : 60/30 Libre : 60/30 Bande : 20/30 3 bandes : 12/50
Format des billards	2x3,10m ou inférieur	2x2,80m ou inf. GC si N3 à la libre	2x2,80m ou inférieur	2x2,80m ou inférieur

#### Article 3.3.3 – Formules du championnat

Le championnat se déroule selon les formules suivantes, en fonction du nombre d'équipes :

- 2 ou 3 équipes engagées : double match aller-retour, 4 ou 6 journées
- de 4 à 6 équipes ; matchs aller-retour, 6 à 10 journées
- 7 équipes et plus :
  - ou bien répartition en 2 poules de 3 à 5 équipes maximum, avec demi-finales croisées (le premier de chaque poule reçoit le deuxième de l'autre poule) puis finale
  - ou bien répartition en X poules de 3 à 5 équipes avec finale entre les X vainqueurs de poule (club à déterminer, 3 billards minimum).

#### Article 3.3.4 – Déroulement d'une rencontre

Chaque rencontre se déroule le vendredi à partir de 18h30 (**rendez-vous à 18h00**).

Toute demande d'avancement de date ou d'heure d'une rencontre doit se faire avec l'accord des équipes concernées.

Toute demande de recul de date ou d'heure doit en outre recevoir l'accord du responsable sportif.

Si une rencontre se déroule dans des conditions non validées, les équipes concernées perdent les points correspondants.

### **Article 3.4 Championnats Vétérans par handicap (partie libre, 3 bandes)**

#### Article 3.4.1 – Dispositions communes aux 2 championnats Vétérans

##### Article 3.4.1.1 – Généralités

**Un joueur licencié à la qualité de vétérans s'il a 55 ans révolu au début de la saison.**

Les championnats Vétérans sont des compétitions de type « loisir ».

Les rencontres se jouent avec handicap et se déroulent en semaine sur des billards de 2,80m au maximum.

Chaque équipe se compose de 3 joueurs.

##### Article 3.4.1.2 – Rencontres

Une rencontre se compose de 3 matchs : chacun des 3 joueurs d'une équipe rencontre une seule fois le joueur de même rang de l'équipe adverse.

Si la distance des joueurs n'est pas atteinte dans le nombre de reprises prévu, le vainqueur est déterminé par le meilleur ratio : points réalisés / distance **prévue**.

Une équipe perd la rencontre et tous ses matchs :

- si elle se présente avec un nombre de joueurs inférieur à 3
- ou si elle est forfait pour la rencontre.

Si les deux équipes sont dans cette situation, elles perdent la rencontre et tous leurs matchs.

Si la rencontre n'est pas jouée au plus tard à la date fixée au calendrier, les deux équipes perdent la rencontre et tous leurs matchs.

##### Article 3.4.1.3 – Points de rencontre et de match

Points de rencontre :

- **2 points** à l'équipe gagnante
- **1 points** en cas d'égalité
- **0 point** à l'équipe perdante
- **-1 point** en cas de forfait.

Points de match :

- **2 points** pour un match gagné
- **1 points** en cas de match nul
- **0 point** par match perdu.

#### Article 3.4.1.4 – Prise en compte des matchs dans les classifications individuelles

Tous les matchs joués sont pris en compte dans le calcul annuel de la classification, à l'exception des matchs concernant des joueurs classifiés sur 3,10m dans le mode de jeu de la compétition.

#### Article 3.4.2 – Championnat Vétérans à la partie libre

Les parties sont limitées à 40 reprises.

Le handicap est constitué par une distance variant selon la catégorie et la moyenne générale du joueur :

N3	R1	R2	R3	R4
150 pts si mg < 7,00	120 pts si mg < 4,70	80 pts si mg < 2,70	50 pts si mg < 1,60	40 pts
160 pts si mg < 8,00	130 pts si mg < 5,40	90 pts si mg < 3,10	60 pts si mg < 1,90	
180 pts si mg < 10,00	140 pts si mg < 6,00	100 pts si mg < 3,60	70 pts si mg < 2,30	
200 pts si mg < 12,00		110 pts si mg < 4,00		

#### Article 3.4.3 – Championnat Vétérans au 3 bandes

Les parties sont limitées à 50 reprises.

Le handicap est constitué par une distance variant selon la catégorie et la moyenne générale du joueur :

N2 (sur 2,80m)	N3	R1	R2
22 pts si mg < 0,600	16 pts si mg < 0,420	13 pts si mg < 0,290	12 pts
24 pts si mg < 0,680	18 pts si mg < 0,480	14 pts si mg < 0,330	
25 pts si mg < 0,740	20 pts si mg < 0,523	15 pts si mg < 0,360	

#### **Article 3.5 Championnat 5 quilles**

##### Article 3.5.1 – Généralités

Le championnat par équipes 5 quilles se joue sous la forme de matchs aller / retour entre équipes de 2 joueurs, sans considération de catégorie.

Le format des billards est au choix de l'équipe qui reçoit.

##### Article 3.5.2 - Rencontres

Les rencontres se déroulent le samedi à 18h30.

Elles comportent :

- 2 simples à 100 points (l'équipe qui reçoit choisit ses adversaires)
- 1 double à 150 points
- 1 relais à 2x60 points (chaque équipe choisit le joueur qui commence, et il y a changement des 2 joueurs dès qu'un joueur atteint 60 points).

Points de match :

- simple gagné : 1 PM
- double gagné : 2 PM
- relais gagné : 3 PM

### Article 3.5.3 – Finale de Ligue

L'équipe classée 1° est déclarée vainqueur.

Elle est qualifiée pour une finale de Ligue si d'autres CDB du Grand Est y participent.

---