

Règlement sportif du District de Billard Gascon-Tolosan -2019/2020

Chaque tournoi qualificatif « catégories Régionales » seront affichés dans la rubrique calendrier/inscription sur le site de la ligue Occitane de billard lien direct ci-dessous <http://occitanie.ffbillard.com/calendrier.html>

Ils seront divisés en plusieurs poules, se jouant soit le samedi, soit le dimanche et réparties dans plusieurs clubs selon le nombre de compétiteurs. **Les joueurs qui travaillent le samedi devront nous le préciser lors de leur préinscription** ; ils seront répartis dans les poules se jouant le dimanche.

Chaque club doit pouvoir organiser un minimum de 4 tournois qualificatifs ou finales de District, ceci facilitera l'organisation de toutes nos compétitions.

Chaque club aura une poule attribuée de 4,5, 6 ou de 8 joueurs.

1. Joueurs des clubs organisateurs (Maxi 50% de la poule à domicile)
2. Le restant des joueurs répartis avec le serpent, sur des distances raisonnables dans la mesure du possible.

Les clubs qui ne s'impliquent pas dans cette organisation, alors qu'ils disposent de 2 billards minimum, pénaliseront leurs joueurs, car ceux-là ne joueront pas à domicile, et pourraient ne pas être prioritaires pour la formation des poules.

Nombres de tournois qualificatifs par mode de jeu :

Nombres de tournois qualificatifs par mode de jeu :

- Libre R1 → 3 tournois qualificatifs avec finale de District
Le dernier TQ de la LR1 sera au serpent (voté à l'AG du 31/08/19)
- Libre R2 → 3 tournois qualificatifs avec finale de District
- Libre R3 et R4 → 3 tournois qualificatifs avec finale de District
- Bandes R1 → 3 tournois qualificatifs avec finale de District
- Cadre R1 → 3 tournois qualificatifs avec finale de District
- 3 Bandes R1 → 3 tournois qualificatifs avec finale de District
- 3 Bandes R2 et Bande R2 → 3 tournois qualificatifs avec finale de District

La Bande R2 et le 3BR2 est proposé cette année, mais à défaut de clubs organisateurs le TQ pourrait être annulé ou proposé à une seule poule avec un nombre de joueurs limités.

Il n'y aura pas de joueurs invités pour éviter de fausser le classement et de déséquilibrer les tournois (sauf de la même catégorie).

Inscriptions

- Elles seront visibles sur le site de la LOB rubrique [calendrier/inscriptions](#) pendant 6 semaines, et actives seulement 3 semaines, puis, clôture 3 semaines avant la compétition afin de préparer et d'envoyer les convocations aux joueurs et aux clubs.

Les Forfaits :

- • *Les joueurs auront jusqu'au Mercredi 23h00 semaine de compétition pour se déclarer forfait, passé ce délai, ils seront passible d'une sanction de 2 matchs perdus rajoutés à leur actif en plus du tournoi non disputé.*
- • *Le délai de justification s'étendra jusqu'au mercredi qui suit la compétition, sans motif valable de la part du joueur, la sanction prendra effet.
Pour des raisons de transparence, il est souhaitable que le joueur fournisse un justificatif au responsable du District par mail, sauf cas évident.*

Chaque clubs devront, pour une cohérence globale des tours qualificatifs, respecter la procédure suivant la feuille de convocation, toute organisation non conforme entrainera une annulation du TQ concerné qui pénalisera les joueurs de cette poule.

Descriptif :

1. Poule de 4:

- 3 tours de jeux sur 2 billards

2. Poule de 5:

- 6 tours de jeux sur 2 billards

3. Poule de 6:

- 6 tours de jeux sur 2 billards en supprimant 1 tour de jeu (1/6,2/5,3/4)

Ou

- 5 tours de jeux sur 3 billards

4. Poule de 8:

- 4 tours de jeu sur 4 billards en supprimant 2 tours de jeu.

Distance réduite¹ et limitation à 30 reprises, sauf pour le 3 Bandes à 45 reprises.

*Ces formules sont privilégiées pour que les joueurs aient un même nombre de matchs,
la limitation de reprises est là pour contrôler la compétition et réduire le temps de match*

et avoir ainsi une meilleure qualité de jeu.

Serpentin aménagé pour tous les tournois qualificatifs, y compris pour la finale de District*.

Arbitrage & Discipline

• Arbitrage

➤ Il est demandé aux clubs de fournir des arbitres pour les rencontres.

Les arbitres non officiels, pourront bénéficier d'une formation, ils devront cependant être désignés par le directeur de jeux.

➤ Par manque d'arbitre :

l'inter-arbitrage, situation où l'arbitrage est assuré par un adversaire hormis celui du match

en cours est à privilégier par manque d'arbitre pour la compétition. Chaque compétiteur pourra être sollicité. l'auto-arbitrage est maintenu par défaut, conformément au code sportif. (Situation où l'arbitrage est assuré par l'adversaire du match en cours).

« La fausse queue n'est plus une faute ! »

• Tenue sportive :

Il est demandé aux joueurs d'être en tenue conformément à l'Article 6.1.05 - CS

Le directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme.

Le directeur de jeu devra cependant le signaler à la commission arbitrage du district.

• Comportement des joueurs :

(Conformément à l'article 4.1.02 – du Code de l'Arbitrage)

L'arbitre doit avertir le joueur qui contrevient aux règles de bonne conduite pendant les matchs.

Si un joueur déjà averti se met à nouveau en infraction, l'arbitre peut arrêter la partie. Dans ce cas, le match est perdu pour le joueur fautif et l'arbitre fait un rapport au directeur de jeu dès l'arrêt du match. En cas de comportement ou de faute très grave, l'arbitre peut arrêter le match même si le joueur fautif n'a pas encore été averti. Aussitôt la fin du match, l'arbitre en réfère au directeur de jeu des écarts constatés, celui-ci devra le signaler à la commission arbitrage du district.

Le classement

Il est basé sur un classement au %, déjà pratiqués dans des formes diverses en tournois par handicap ou autres compétitions, dans diverses clubs de France.

Il sera établi sur la moyenne de trois pourcentages ce qui équivaut à un indice:

- % de matchs gagnés
- +
- % de points réalisés sur total des matchs du joueur
- +
- % de tournois joués

Exemple :

(Matchs gagnés 87,50% + Pts 95% + Tournoi {2/3}66,67%) /3= **indice 83,06%**

Les 4 premiers joueurs qui auront le meilleur %, puis seront sélectionnés les 2 meilleures moyennes prélevées sur match explorer, si un ou deux joueurs cumule les 2 conditions, seul le % suffira, alors la troisième et la quatrième meilleure moyenne seront prises en compte.

Conditions d'éligibilités : toutes catégories

Tous les joueurs doivent jouer tous les tournois qualificatifs sur 3, ne seront retenus pour la meilleure moyenne et les première places les 100% joués ou s'il en manque les suivant à 66,66% joués!

Les joueurs qui jouent la plupart des tournois ne doivent pas être pénalisés par des joueurs qui n'en jouent que 1/3 ou 2/3.

(Priorités des 4 premiers au % pour ceux qui ont joués 100% des TQ, puis 2 repêchés à la moyenne pour ceux qui ont fait 100% des TQ).

6 Qualifiés pour la finale de District:

Saisies des résultats

Les résultats des matchs devront être enregistrés sur "Match Explorer" par les clubs et transmis dans les 24h aux responsables ci-dessous, pour constituer le classement général et l'ordre des tournois éliminatoires suivants.

- *Résultats libre R1,2,3,4, à Franck Bessagnet (franck_bessagnet@live.fr)
- **Résultats Cadre R1, Bande R1, et 3BR1 à Robert Rémy(remyrob54@orange.fr)

- ***Résultats Bande R2, et 3 Bandes R2, à Régis Picard (regis.picard@airbus.com) ou (michel.agasse@yahoo.fr)

Finales du DBGT

Les finales de notre district sont établis sur la même base que les tournois de qualifications :

- ✓ Poule unique de 6 joueurs qualifiés à l'issue des qualifications de la saison ✓ Sur 2 billards avec 1 tour supprimé (1/6, 2/5, 3/4)
- ✓ *Ou*, tous les tours sur 3 billards en fonction du club organisateur
- ✓ Limitation de reprise identique aux qualifications

- ✓ Remise du trophée au vainqueur et d'un lot aux 6 finalistes

La remise d'un petit lot aux 6 joueurs finalistes, sera à *l'initiative des clubs*, et financé par le club organisateur puis aidé par le DBGT à hauteur d'une somme de 35€), sur présentation au responsable du District d'une facture acquittée.

Finales de Ligue

- ***Deux Poules de 4 joueurs, demie, match de classement et finale pour toutes les finales de Ligue LOB (Régionale et Nationale) sauf pour la coupe des Districts par équipes****.

Finale « LOB » Coupe des Provinces : (LR1, LR2, BR1, 3BR1)

- La formule est à définir..., les premiers de chaque mode de jeu constitueront l'équipe de 4 joueurs de la LOB qui ira en Finale de la Coupe des Provinces.

Finale « LOB » Coupe des Districts (Équipes) : (LR3, LR4, CR1)*

- Ces finales se joueront avec 3 ou 4 équipes de 3 joueurs de chaque mode de jeu (*un LR3, un LR4, un CR1*) qui constitueront l'équipe du DBGT pour rencontrer les autres Districts.