



CMTB

COMITE MEUSE ET TRIANGLE DE BILLARD



Bar-le-Duc, le samedi 22 septembre 2018

Réunion d'information



Quelques précautions



Lire le code sportif

(exercice fait aujourd'hui 😊)

Faire lire le code sportif

(par exemple lors de l'assemblée générale du club)

Imprimer le code sportif

(facilement accessible au club)

Avoir le code sportif

(sur un smartphone et/ou via Internet)

Principe de hiérarchisation

- Établir les règles générales communes puis spécialiser les règles dans la suite du texte.

Principe d'unicité

- Une règle est donnée une seule fois, et rappelée autant que nécessaire par référence à l'article initial.

Principe de référencement

- Le code sportif du CMTB se base sur celui de la FFB.
- En cas de nécessité absolue, les règles sportives fédérales sont répétées dans le code sportif départemental.
- Sinon, la référence est directement liée à l'article original de la Fédération (idem pour le code sportif de la Ligue).



Quatre grands sujets

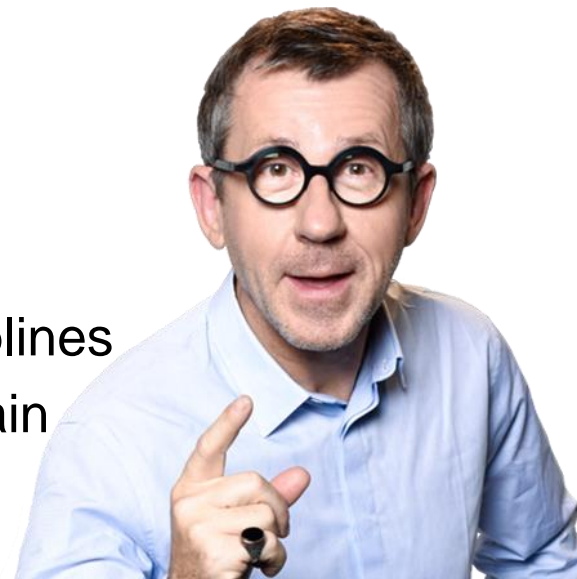
Championnat individuel par circuits départementaux

- Dispositions communes à toutes les disciplines
- Dispositions spécifiques au billard américain et au blackball
- Dispositions spécifiques au carambole



Championnat par équipes de clubs

- Dispositions communes à toutes les disciplines
- Dispositions spécifiques au billard américain



Champion Meuse et Triangle

- Définition : article 1.2 des statuts
- Critères de décernement
- Trophée
- Diplôme



Autres compétitions

- Championnat « Détente »
- Coupe Meuse et Triangle 3-Bandes





Billard américain et Blackball : réforme

Deux groupes

- Si plus de 11 inscrits, les joueurs sont répartis en deux groupes.
- Trois tours en catégorie mixtes pour les quatre modes de jeu.
- La formule sportive reste le double KO.
- Au premier tour, les joueurs sont répartis en fonction du classement de la saison écoulée.

Montée-descente

En fonction du nombre d'inscrits, les x derniers du groupe A descendent dans le groupe B et réciproquement.

Sélection en finale de ligue

- La moitié des places qualificatives est réservée aux premiers du classement général du circuit.
- Un tour de barrage est joué pour l'autre moitié des places qualificatives.

Nombre de participants dans les groupes

Soit p le nombre de participants.

Exemple

14 inscrits → 8 en groupe A
6 en groupe B

NOMBRE DE PARTICIPANTS	GROUPE A	GROUPE B
≤ 11	11 joueurs	-
12	6	$p-6$
13 à 16	8	$p-8$
17 à 20	12	$p-12$
21 à 32	16	$p-16$

Répartition des participants dans les groupes

GROUPE A	GROUPE B
1 contre 8	9 contre « blanc »
4 contre 5	12 contre 13
3 contre 6	11 contre 14
2 contre 7	10 contre « blanc »



Billard américain et Blackball : cas pratique

Classement à l'issue du premier tour

Les deux premiers du groupe B vont dans le groupe A ;

Les deux derniers du groupe A dans le groupe B.

Classement à l'issue du deuxième tour

Le groupe A est composé des six premiers au classement, du 9e et du 10e ;

Le groupe B est composé des autres participants.

Le classement utilisé dans la répartition des groupes ne prend pas en compte des joueurs forfaits.

Barrage

- La LGEB attribue sept places au CMTB.
- Les quatre premiers au classement final sont directement qualifiés.
- Un barrage est organisé avec les six suivants au classement pour les trois derniers places qualificatives.

Carambole : cas général

Nb joueur	Billards affectés aux phases qualificatives			
	1	2	3	4
2	Poule à 2 (2, 2)			
3	Poule à 3 (3, 3)			
4	Poule à 4 (6, 6)	Poule à 4 (6, 3)		
5		Poule à 5 (10, 5)		
6		2 poules à 3 DF & F (9, 5)		
7		1 poule à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (12, 7)		
8		2 poules à 4 finale (13, 7)	2 poules à 4 finale (13, 5)	2 poules à 4 finale (13, 4)
9		3 poules à 3 DF & F (12, 7)	3 poules à 3 DF & F (12, 5)	

Nb joueur	Billards affectés aux phases qualificatives			
	1	2	3	4
10		2 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (13, 7)	3 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (16, 7)	
11			3 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (16, 7)	
12			4 poules à 3 DF & F (15, 6)	4 poules à 3 DF & F (15, 5)
13			2 poules à 3 <u>après 3 p.</u> à 3 DF & F (18, 8)	4 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (21, 7)
14			3 poules à 3 <u>après 3 p.</u> à 3 DF & F (21, 8)	4 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (21, 7)
15			3 poules à 3 <u>après 3 p.</u> à 3 DF & F (21, 8)	

p. = poule
DF = demi-finales
F = finale

21 = nombre de matchs sur la journée
8 = nombre de séances (tours) de jeu

Article 6.2.15 - Prolongations (FFB)

En cas d'égalité à l'issue d'une phase par élimination directe :

- l'ordre des joueurs est le même que celui du match ; le joueur A débute la prolongation sur le point de départ ;
- une seule reprise ;
- le joueur B a la reprise sur le point de départ ;
- la distance est limitée à 10 % de la distance normale de la catégorie aux jeux de séries, et non limitée pour le 3-Bandes ;
- en cas d'égalité, nouvelle prolongation, et ainsi de suite.

Convocation

Nombre de joueurs convoqués : 8

Nombre de billards mis à disposition : 3

Informations réglementaires	Nombre de matchs : 13	X à X	<i>joueur(s) qualifié(s) de la phase précédente</i>	L'attribution des billards est faite avant le début de la compétition. Sauf si la phase finale est en deux poules, les 4 premiers de cette phase sont reclassés de 1 à 4. L'heure de convocation des joueurs concernés par la phase est fixée 30 minutes avant l'horaire indiqué. Tous les matchs sont auto ou interarbitrés.
	Nombre de séances : 5	X à X	<i>tirage au sort des joueurs 30 minutes avant la compétition</i>	
	Reprises limitées à : 25	X X	<i>début de la phase et des matchs</i> <i>distance de la phase</i>	

Principal

9h30 60

1	Joueur 1	3 à 4	5 à 6	7 à 8
2	Joueur 2	3 à 4	5 à 6	7 à 8

Phase finale

70

Finale

Carambole : cas pratique

Nb joueur	Billards affectés aux phases qualificatives			
	1	2	3	4
2	Poule à 2 (2, 2)			
3	Poule à 3 (3, 3)			
4	Poule à 4 (6, 6)	Poule à 4 (6, 3)		
5		Poule à 5 (10, 5)		
6		2 poules à 3 DF & F (9, 5)		
7		1 poule à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (12, 7)		
8		2 poules à 4 finale (13, 7)	2 poules à 4 finale (13, 5)	2 poules à 4 finale (13, 4)
9		3 poules à 3 DF & F (12, 7)	3 poules à 3 DF & F (12, 5)	

Nb joueur	Billards affectés aux phases qualificatives			
	1	2	3	4
10		2 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (13, 7)	3 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (16, 7)	
11			3 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (16, 7)	
12			4 poules à 3 DF & F (15, 6)	4 poules à 3 DF & F (15, 5)
13			2 poules à 3 <u>après 3 p.</u> à 3 DF & F (18, 8)	4 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (21, 7)
14			3 poules à 3 <u>après 3 p.</u> à 3 DF & F (21, 8)	4 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (21, 7)
15			3 poules à 3 <u>après 3 p.</u> à 3 DF & F (21, 8)	

p. = poule
DF = demi-finales
F = finale

Contexte

Un joueur ne vient pas.

Article 1.1.06 - Forfait et abandon (CMTB)

2. Abandon → Si l'abandon survient avant la fin de la phase précédente, le joueur est remplacé à son rang d'arrivée dans le tournoi par le meilleur joueur non qualifié de cette phase. Dans le cas contraire, le joueur n'est pas remplacé.

3. Incidence sur la liste des participants → Après la publication de la convocation, les joueurs de fin de liste remontent d'un rang.

Carambole : cas pratique

Nb joueur	Billards affectés aux phases qualificatives			
	1	2	3	4
2	Poule à 2 (2, 2)			
3	Poule à 3 (3, 3)			
4	Poule à 4 (6, 6)	Poule à 4 (6, 3)		
5		Poule à 5 (10, 5)		
6		2 poules à 3 DF & F (9, 5)		
7		1 poule à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (12, 7)		
8		2 poules à 4 finale (13, 7)	2 poules à 4 finale (13, 5)	2 poules à 4 finale (13, 4)
9		3 poules à 3 DF & F (12, 7)	3 poules à 3 DF & F (12, 5)	

Nb joueur	Billards affectés aux phases qualificatives			
	1	2	3	4
10		2 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (13, 7)	3 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (16, 7)	
11			3 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (16, 7)	
12			4 poules à 3 DF & F (15, 6)	4 poules à 3 DF & F (15, 5)
13			2 poules à 3 <u>après 3 p.</u> à 3 DF & F (18, 8)	4 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (21, 7)
14			3 poules à 3 <u>après 3 p.</u> à 3 DF & F (21, 8)	4 poules à 3 <u>après 2 p.</u> à 3 finale (21, 7)
15			3 poules à 3 <u>après 3 p.</u> à 3 DF & F (21, 8)	

p. = poule
DF = demi-finales
F = finale

Questions diverses

