



## **COUPE DE LA SOMME 3 BANDES PAR EQUIPES DE DEUX A QUATRE JOUEURS**

### **REGLEMENT DE LA COMPETITION**

Nouvelle compétition lancée lors du mandat 2020-2024 du CDB 80, celle-ci rend hommage chaque année à un licencié qui s'est dévoué pour le billard samarien.

Cette compétition « 3 bandes » est inspirée du challenge BRETTEL avec quelques nuances et se déroule sur plusieurs tours.

#### **I – Règles de composition d'une équipe**

Le principe de jeu consiste en des rencontres par matchs de deux joueurs de chaque équipe, celles-ci pouvant à leur guise changer leur combinaison de joueurs à chaque match.

Pour s'engager dans cette compétition, une équipe doit comprendre de deux à quatre joueurs. Chaque partie de cette compétition se déroulant entre équipes de 2 joueurs, la limite inférieure à 2 joueurs (soit une seule combinaison possible) n'est néanmoins pas conseillée, afin de prévenir l'absence toujours possible d'un joueur et éviter un éventuel forfait.

Les joueurs de chaque équipe doivent être licenciés pour la saison en cours dans un club affilié FFB du CDB 80.

Une équipe peut se composer indifféremment de joueurs de clubs différents ou d'un même club.

Un joueur ne peut pas faire partie de la composition de plus d'une seule équipe.

#### **II - Bordereau d'engagement d'équipe**

L'engagement des équipes se fait via un bordereau transmis par e-mail aux clubs de la Somme et également disponible sur le site internet du CDB 80.

L'inscription d'une équipe est un engagement de participation de sa part aux dates prévisionnelles indiquées sur ce bordereau, ainsi qu'une acceptation du présent règlement.

Les informations à indiquer sur le bordereau pour l'engagement d'une équipe se limitent à :

- Nom de l'équipe et club de rattachement (obligatoire, y compris pour les équipes comportant des joueurs de clubs différents)
- Nom et prénom de chaque joueur (de 2 à 4 par équipe)
- Club de chaque joueur
- Catégorie pour la saison en cours de chaque joueur pour la discipline « 3 bandes » ou équivalence pour joueurs non classés au 3 bandes mais classés dans un autre mode de jeu (libre, bande ou cadre), selon tableau des équivalences ci-après. La distance correspondant à la catégorie sélectionnée est affichée automatiquement.



Tableau d'équivalences de catégorie d'inscription pour joueurs non classés au 3 bandes :

<b>MASTERS (M)</b>	Si Masters dans un autre mode de jeu
<b>N1</b>	Si N1 dans un autre mode de jeu
<b>N2</b>	Si N2 dans un autre mode de jeu
<b>N3</b>	Si N3 dans un autre mode de jeu
<b>R1</b>	Si max Libre R1/R2 ou Bande R1
<b>R2</b>	Si max Libre R3/R4 ou Bande R2
<b>NOUVEAU JOUEUR (N.J.)</b>	Non classé dans tous les modes de jeu

Un joueur ne peut donc être considéré comme nouveau joueur que s'il n'est classé dans aucun mode de jeu.

Après remplissage, la liste des combinaisons de deux joueurs pour l'équipe est automatiquement indiquée avec la distance de points correspondante à jouer par match.

Le bordereau d'engagement d'une équipe doit être retourné dûment rempli au responsable de la compétition mentionné sur ce bordereau, au plus tard pour la date butoir spécifiée sur celui-ci.

Tout joueur non indiqué sur le bordereau d'engagement initial ne pourra être ajouté après le délai d'inscription passé, sauf cas de force majeure estimé, à soumettre au responsable de la compétition pour acceptation.

Une liste des équipes engagées est ensuite établie avec leurs joueurs et leurs distances.

Chaque équipe devra par ailleurs conserver une copie de son bordereau d'engagement rempli, à présenter à sa demande au directeur de jeu lors de chaque rencontre, afin que celui-ci puisse vérifier les distances à jouer en fonction des configurations de joueurs proposées pour chaque match par les équipes.

### III – Calcul des distances

Les distances à jouer pour chaque combinaison de joueurs d'une équipe sont calculées automatiquement dans le bordereau d'engagement dûment rempli.

Pour information :

- Les distances sont calculées pour chaque joueur en fonction de leur catégorie, sur la base d'un nombre fixe de reprises à jouer pour une moyenne médiane de la catégorie (moyenne corrigée pour 2,80 m pour catégories Masters, N1 et N2). Les distances par catégories sont détaillées sur le bordereau d'inscription.
- La distance à jouer pour chaque partie par une équipe est calculée en additionnant les distances des 2 joueurs disputant le match, puis en divisant par deux (avec arrondi à l'entier supérieur si besoin).

### IV – Généralités sur la compétition



Cette compétition est sous l'autorité d'un responsable CDB 80 dont le nom et les coordonnées sont mentionnés sur le bordereau d'engagement et sur les convocations. Toutes questions, demandes d'arbitrage, ainsi que les correspondances ou documents (bordereau d'engagement, feuilles de résultats, etc...) relatifs à cette compétition doivent être échangés avec ce responsable.

Aucun frais d'inscription ne sera demandé, ni aucune dotation ne sera reversée.

La compétition se déroule sur plusieurs dates, en phase de poules qualificatives pour une finale de Somme. Il n'y a pas d'étape ultérieure au-delà de la finale de Somme.

Les dates prévisionnelles de compétition sont indiquées sur le calendrier sportif carambole du CDB 80 et sur le bordereau d'engagement des équipes. Elles sont confirmées sur les convocations émises avant chaque journée de compétition. Les jours de compétitions peuvent être :

- Le samedi après-midi à partir de 13h30,
- Le dimanche matin à partir de 8h30.

Les convocations avec la date, l'horaire et le lieu sont envoyés par le responsable de la compétition environ une semaine avant aux clubs concernés. Elles sont également publiées sur le site internet du CDB 80.

Un directeur de jeu doit être désigné dans chaque club recevant une journée de compétition pour l'accueil des joueurs à partir de l'heure de convocation, l'organisation règlementaire des rencontres et de l'arbitrage puis la saisie des résultats sur la feuille dédiée à cette compétition dûment remplie, à transmettre au responsable sous 24 heures maximum.

Les joueurs doivent être en tenue du club où ils sont licenciés, même si une équipe se compose de joueurs de clubs différents.

Les matchs se déroulent uniquement sur billard format 2m80, selon les règles en vigueur de la discipline « 3 bandes ».

Le marquage des points se fait au compteur, sous le contrôle de l'arbitre (ou du joueur adverse en cas d'auto-arbitrage). L'utilisation de feuilles de marque n'est pas obligatoire.

Le cas échéant, la reprise égalisatrice doit être jouée en fin de partie ; de ce fait, les matchs nuls sont possibles.

Les reprises ne sont pas comptabilisées et les matchs ne comptent donc pas dans la moyenne annuelle de 3 bandes. Pas de saisie des résultats sur le site sportif carambole de la FFB.

Chaque équipe peut à sa guise changer sa combinaison de joueurs entre chaque match.

Une équipe est considérée forfait si :

- Elle prévient de sa non-participation moins de 10 jours avant la date de compétition
- Son absence est constatée au plus tard 30 minutes après l'heure de convocation
- Elle abandonne une partie en cours ou refuse l'arbitrage

Dans le cas d'un forfait ne permettant plus la mise à jour en conséquence des convocations, il appartiendra au directeur de jeu de la salle concernée de réorganiser au mieux (éventuellement avec le support du responsable de la compétition).



## V – Déroulement de la phase de poules

La phase de poules se déroule sur 3 tours répartis sur 3 dates différentes, selon la formule « ranking » identique à celle des compétitions individuelles. Les rencontres se déroulent sous la forme de poules de 3 ou 2 équipes, avec possibilité de poules croisées.

Pour le 1<sup>er</sup> tour, les poules sont constituées aléatoirement ; pour les tours 2 et 3, elles sont constituées selon la méthode du serpent, sur la base du classement à l'issue du tour précédent.

La composition des poules est détaillée sur les convocations.

Le processus de déroulement des rencontres est identique à celui des tours de qualification des compétitions individuelles (voir §8 du règlement correspondant). Toutefois, il n'est pas nécessaire de faire jouer 2 équipes du même club dès le 1<sup>er</sup> match d'une poule non croisée de trois équipes.

L'arbitrage est assuré par les joueurs des équipes ne jouant pas, sous le contrôle du directeur de jeu. Un joueur ne peut pas refuser d'arbitrer, sous peine de disqualification de son équipe. Dans le cas exceptionnel où il n'y aurait pas suffisamment de joueurs au repos disponibles pour l'arbitrage, le directeur de jeu décidera soit d'un auto-arbitrage, soit d'un arbitrage extérieur.

Chaque équipe dispute donc deux matchs lors de chaque tour de la phase de poules.

Des points de match (PM) sont attribués comme suit à l'issue de chaque rencontre :

- Victoire : 3 PM
- Nul : 2 PM
- Défaite : 1 PM

Le calcul des PM se fait automatiquement par la feuille de résultats lors de leur saisie.

Un classement est établi par le responsable de la compétition après chaque tour, en fonction de la somme des points de match attribués à chaque équipe puis en cas d'égalité de PM au pourcentage de points réalisés (quotient).

Tout forfait non prévu ou ne relevant pas d'un motif acceptable et justifié entraînera une pénalité de -1 point de match à l'équipe concernée. Il appartient au responsable de la compétition de décider de l'acceptabilité d'un forfait et d'appliquer cette règle.

## VI – Déroulement de la finale de Somme

Les 4 premières équipes au classement à l'issue de la phase de poules sont qualifiées pour la finale de Somme. Si une ou plusieurs de ces 4 premières équipes ne peut disputer cette finale, le remplacement se fait selon l'ordre du classement final de la phase de poule (5<sup>ème</sup>, 6<sup>ème</sup>, etc...).

Celle-ci se déroule en priorité dans le club d'appartenance de l'équipe participante la mieux classée à l'issue de la phase de qualification. Si impossibilité dans ce club, dans celui de l'équipe classée deuxième, etc... Toutefois, le responsable de la compétition peut, pour un motif exceptionnel et avec l'accord des finalistes et d'un club tiers, proposer le déroulement de la finale dans ce club tiers.

Chaque équipe rencontre les trois autres, soit 3 tours de jeu de 2 matchs chacun.



Le club hôte de la finale a la responsabilité de mettre à disposition des arbitres pour chacun des 3x2 matchs à disputer. Ceux-ci sont placés sous le contrôle du directeur de jeu.

Le calcul des points de match et des quotients se fait automatiquement par la feuille de résultats lors de leur saisie.

En cas de forfait d'équipe non prévenu ou ne relevant pas d'un motif acceptable et justifié, le responsable de la compétition pourra décider d'un examen par la commission de discipline.

## **VII – Déroulement d'un match**

Avant chaque match, les équipes doivent informer le directeur de jeu de leur combinaison de joueurs, avec la distance de jeu correspondante. Les bordereaux d'engagement de chaque équipe avec les formules d'équipes possibles et leurs distances doivent pouvoir être présentés pour éviter les erreurs et contestations éventuelles. Les matchs entre les équipes peuvent donc être avec des handicaps suivant la composition des deux équipes.

Une fois cela réalisé, les joueurs ont un temps d'échauffement de 5 minutes par équipe.

La rencontre débute par le tirage à la bande, effectué par un des deux joueurs de chaque équipe ; le vainqueur du tirage a le choix de commencer ou non la rencontre. Les deux joueurs qui ont tiré à la bande sont les 1ers joueurs de leur équipe pour le match.

Si on considère que l'équipe qui engage est l'équipe A, l'ordre des joueurs à la table sera :

- Equipe A, 1<sup>er</sup> joueur
- Equipe B, 1<sup>er</sup> joueur
- Equipe A, 2<sup>nd</sup> joueur
- Equipe B, 2<sup>nd</sup> joueur

Une fois ces 4 tours réalisés, on recommence jusqu'à ce que la partie se termine.

Si c'est l'équipe A qui atteint sa distance en premier, la reprise égalisatrice est jouée par le joueur de l'équipe B dont le tour suit celui de l'équipe A qui vient de terminer sa distance.

L'ordre de jeu ne doit absolument pas changer au cours de la partie. Pas de possibilité de remplacement d'un joueur durant un match.

Un changement d'équipe à la table s'effectue dès lors qu'un joueur rate un point. Une série se fait en continu par un seul même joueur.

Une pause est possible lors d'un changement de joueur à la table, dès lors qu'une équipe a dépassé sa moitié de distance. Cette pause ne doit pas excéder 5 minutes.

Dès la fin de la partie, le résultat (noms des équipes et nombre de points à réaliser et effectués) doit être noté par écrit et donné au directeur de jeu pour saisie sur la feuille de résultats.



### VIII – Documents

Les documents ci-dessous sont transmis aux clubs et sont disponibles sur le site internet du CDB 80 :  
[CDLS 3b par équipes – Le comité départemental de billard de la Somme \(somme-billard.fr\)](http://somme-billard.fr)

- Le présent règlement
- Le bordereau d'engagement des équipes à remplir
- La liste des équipes engagées
- Les feuilles de résultats à remplir
- Le classement

Les convocations sont envoyées aux clubs et sont publiées dans les « actus à la une » sur la page d'accueil du site internet du CDB 80.

**BONNE COMPETITION A TOUTES ET TOUS**