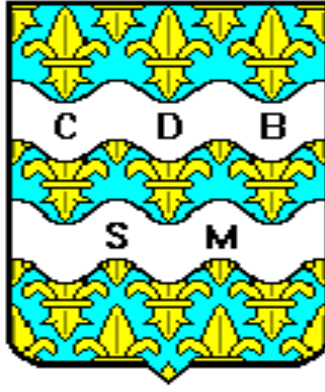




REGLEMENT

DES TOURNOIS

CARAMBOLE

DU C.D.B.S.M.

REGLEMENT DES TOURNOIS DU C.D.B.S.M.

TABLE DES MATIERES

<u>ARTICLE 1</u> - Préambule	3
<u>ARTICLE 2</u> - Types de tournois	3
<u>ARTICLE 3</u> - Finalité des tournois	3
<u>ARTICLE 4</u> - Finalité des finales départementales	4
<u>ARTICLE 5</u> - Joueur participant au tournoi	4
<u>ARTICLE 6</u> - Engagement du joueur / Forfaits.....	4
<u>ARTICLE 7</u> - Classification des joueurs	5
<u>ARTICLE 8</u> - Formule du tournoi	6
<u>ARTICLE 9</u> - Répartition des joueurs par tournoi	6
<u>ARTICLE 10</u> - Répartition des poules	7
<u>ARTICLE 11</u> - Composition des poules	7
<u>ARTICLE 12</u> - Déroulement des matchs et arbitrage	7
<u>ARTICLE 13</u> - Distances, limitations de reprises et prolongations	8
<u>ARTICLE 14</u> - Qualification des joueurs	10
<u>ARTICLE 15</u> - Points de classement et ranking	10
<u>ARTICLE 16</u> - Suivi sportif	11
<u>ARTICLE 17</u> - Application Kayros®	11

REGLEMENT DES TOURNOIS DU C.D.B.S.M.

ARTICLE 1 – Préambule

Toutes les dispositions du Code Sportif et du Code de Discipline de la F.F.B. sont applicables pour les tournois, sauf spécification particulière définie dans le présent règlement.

Il est strictement **interdit de fumer** dans la salle pendant le déroulement des compétitions (y compris les cigarettes électroniques), quel que soit le règlement interne du club organisateur. Tout joueur contrevenant pourra se voir exclu sur le champ par le directeur de jeu, sans autres formalités et quel que soit le stade de la compétition.

Tout joueur qui s'engage dans un tournoi du C.D.B.S.M. adhère de plein gré et sans réserve au présent règlement dont il reconnaît avoir pris connaissance au préalable.

De façon à proposer, pendant toute la saison sportive, une communication simplifiée et très fluide entre les joueurs et le C.D.B.S.M., ainsi que pour gérer les compétitions beaucoup moins manuellement, la commission sportive a décidé d'adopter dès la saison 2026-2027, l'application **Kayros®**.

Cette application est citée à plusieurs endroits dans ce règlement. Une communication explicite de son existence est envoyée aux joueurs avant le début de la saison.

Le lien pour accéder à l'Application Joueurs est mentionné dans l'**article 17**.

ARTICLE 2 – Types de tournois

La Commission Sportive Départementale (C.S.D.) du C.D.B.S.M. organise les compétitions individuelles suivantes sur billard 2 m 80 :

- à la LIBRE :	catégories N3, R1, R2, R3, R4	= 5 catégories
- au CADRE 42/2 :	catégories N3, R1	= 2 "
- à la BANDE :	catégories N3, R1, R2	= 3 "
- au 3 BANDES :	catégories N3, R1, R2	= 3 "
- au 5 QUILLES :	catégorie N1	= 1 "
- au BIATHLON :	3 bandes (R4 à N1 avec handicap) + 5 quilles	

sous forme de 2 tournois par mode de jeu et par catégorie.

Chaque tournoi est attributif de points de classement (voir l'**article 15**).

Les tournois ont lieu préférentiellement le samedi, mais **jamais sur deux jours**.

NB : les catégories N3 (3 bandes excepté) présentant peu de joueurs peuvent être organisées directement au niveau Ligue

ARTICLE 3 – Finalité des tournois

A l'issue des 2 tournois (par catégorie et par mode de jeu), une Finale départementale à 6 joueurs (les 6 premiers aux points de ranking, éventuellement départagés par la moyenne générale, et non les 6 meilleures moyennes générales) est organisée le dimanche sous forme de poule traditionnelle. Pour les Quilles et le Biathlon ce sont les 8 meilleurs qui sont retenus. Soit 15 finales.

En cas d'un nombre de participants aux tournois inférieur à 8, soit de 5 à 7 joueurs, la Finale départementale sera organisée avec les 4 premiers joueurs.

En dessous de 5 joueurs, soit de 2 à 4 joueurs, les tournois seront maintenus (afin de faire jouer les joueurs) mais se dérouleront en poule unique. La Finale départementale opposera les mêmes joueurs.

Un joueur classé ne peut prétendre disputer une finale départementale s'il n'a pas participé à au moins un des deux tournois qualificatifs.

Un joueur classé, inscrit dans un tournoi, peut prétendre disputer une finale départementale dans le cas où ce tournoi a été annulé.

ARTICLE 4 – Finalité des finales départementales

Les distances des matchs des finales départementales sont consultables à l'**article 13** (colonne de droite). Tous les matchs des finales départementales se déroulent **avec** reprise égalisatrice.

Le vainqueur de chaque finale départementale Nx et Rx (sauf la plus petite catégorie dans chaque mode de jeu et le biathlon) est qualifié pour la finale de Ligue correspondante, soit 10 finalistes.

Le vainqueur de chaque finale départementale Rx, sera automatiquement invité dans la catégorie immédiatement supérieure l'année suivante même s'il n'a pas réalisé la moyenne minimale de cette catégorie.

ARTICLE 5 – Joueur participant au tournoi

Les tournois sont ouverts au joueur :

- à jour du paiement de la licence FFB pour la saison sportive en cours, affilié à un club du département de Seine et Marne.
- classé obligatoirement dans la catégorie du tournoi.
- inscrit dans la catégorie du tournoi, sous la responsabilité de son club dans le cas d'un nouveau joueur.

A l'issue de son **premier tournoi**, si sa moyenne générale est supérieure à la moyenne supérieure de la catégorie :

- le joueur classé décide (ou non) de sa montée dans la catégorie correspondant à la moyenne réalisée (et non dans la catégorie immédiatement supérieure),
- le nouveau joueur ne peut continuer la compétition, il est immédiatement reclassé dans la catégorie correspondant à la moyenne réalisée (et non dans la catégorie immédiatement supérieure) et peut éventuellement participer aux tournois de cette nouvelle catégorie si le calendrier le permet.

A l'issue de son **second tournoi**, si sa moyenne générale est supérieure à la moyenne supérieure de la catégorie, le nouveau joueur ne peut participer à la finale, il sera classé dans la catégorie correspondant à la moyenne réalisée (et non dans la catégorie immédiatement supérieure) la prochaine saison.

ARTICLE 6 – Engagement du joueur / Forfaits

L'inscription du joueur s'effectue uniquement depuis l'application **Kayros®** dès l'ouverture des inscriptions à la compétition concernée (1 mois avant).

Les inscriptions sont définitivement closes dans la semaine précédant la compétition. Une convocation est alors adressée à tous les participants à partir de l'application **Kayros®**.

Chaque joueur peut alors confirmer sa participation par un simple click depuis l'application joueurs ou directement depuis l'email reçu en parallèle. Il peut également déclarer son indisponibilité, si tel est le cas.

Le joueur s'engage dans un tournoi **pour toute la journée**, y compris après élimination à l'issue des poules qualificatives, car il doit disputer au moins un match de classement l'après-midi et participer obligatoirement à l'arbitrage du tour suivant son dernier match.

En cas de forfait, tout joueur doit impérativement le signaler **avant** la compétition auprès de la C.S.D. en utilisant l'application **Kayros®** (forfait excusé). Dans le cas contraire et sauf cas de force majeure (à l'appréciation de la C.S.D.), il est déclaré **forfait non excusé et automatiquement exclu du tour suivant (dans le même mode de jeu)**, sans convocation devant la Commission de Discipline. Son club est alors redevable d'une amende de **50 (cinquante) euros**.

Le forfait dit « excusé » est sans amende après parution de la convocation et jusqu'à 48h de la compétition. Il est avec amende lorsqu'il a lieu dans les 48h précédant la compétition.

Un joueur forfait non excusé lors d'une finale départementale est automatiquement convoqué par la Commission de Discipline et son club est redevable d'une amende de **50 (cinquante) euros**.

Ce joueur est automatiquement exclu du premier tournoi de la saison suivante (dans le même mode de jeu).

Le joueur doit être en tenue sportive, conformément au code sportif de la F.F.B., **sous peine d'exclusion immédiate du tournoi**.

Le joueur est tenu de se présenter à l'heure indiquée sur la convocation afin de ne pas retarder le bon déroulement des compétitions. Un retard de 30 minutes maximum est toléré, à condition de prévenir le club organisateur par téléphone.

En cours de compétition, tout joueur qui ne se présente pas 10 minutes au plus tard après l'annonce de son match, est déclaré "abandon en cours de compétition". Son adversaire est déclaré vainqueur du match et peut continuer la compétition.

Quelle que soit la compétition, aucun défraiement n'est accordé aux joueurs de la part du C.D.B.S.M.

ARTICLE 7 – Classification des joueurs

Au début de la saison, la C.S.D. établit une classification des joueurs par mode de jeu et par catégorie selon la moyenne générale réalisée lors de la saison précédente ou d'une saison antérieure.

Cette classification, envoyée aux clubs ou consultable sur le site de la FFB, reprend la classification fédérale établie à la fin de la saison précédente (vers la fin juillet).

Elle permet de prévoir le nombre de sites nécessaires pour l'organisation des tournois (par mode de jeu et par catégorie) et d'établir les poules éliminatoires du 1^{er} tournoi.

Lors de sa première inscription à un tournoi, un nouveau joueur est classé après le dernier joueur classé lors de la saison précédente ou lors d'une saison antérieure. En cas de plusieurs nouveaux joueurs, ils seront classés toujours à la fin dans l'ordre alphabétique.

ARTICLE 8 – Formule du tournoi

Chaque tournoi compte de 6 à 12 joueurs maxi sur le même site.

S'il y a de 13 à 24 joueurs, un 2^{ème} tournoi est organisé dans un 2^{ème} club. Le nombre de joueurs par tournoi est alors égal à la moitié de l'effectif total, en favorisant autant que possible les poules de trois joueurs.

S'il y a de 25 à 36 joueurs, un 3^{ème} tournoi est organisé dans un 3^{ème} club. Le nombre de joueurs par tournoi est alors égal au tiers de l'effectif total, en favorisant autant que possible les poules de trois joueurs, etc.

S'il y a moins de 6 joueurs engagés, le tournoi devient une poule traditionnelle où tous les joueurs se rencontrent.

Cas particuliers :

- poule traditionnelle de 2 joueurs : ils doivent disputer 3 matchs afin d'avoir une moyenne homologable.
- poule traditionnelle de 3 joueurs : afin d'avoir une moyenne homologable ils doivent disputer des matchs aller-retour (3 matchs aller le matin, 3 matchs retour l'après-midi).

Dans le cas où il n'y a qu'un seul joueur, pas de tournoi ni de finale départementale. Ce joueur, s'il est classé, est directement qualifié pour la finale de Ligue.

ARTICLE 9 – Répartition des joueurs par tournoi

Dans le cas où l'organisation d'une compétition nécessite plusieurs clubs, l'application **Kayros®** procède à la répartition des joueurs dans les clubs selon le mécanisme du "serpentin" en fonction de leur classement à la moyenne générale.

Exemples :

Dans le cas d'un tournoi réunissant de 13 à 24 joueurs, donc nécessitant 2 clubs, la répartition des joueurs par club se fait en alternant 1 joueur sur 2 :

- le joueur classé 1^{er} joue dans le club 1,
- le joueur classé 2^{ème} joue dans le club 2,
- le joueur classé 3^{ème} joue dans le club 1,
- le joueur classé 4^{ème} joue dans le club 2, etc...

Dans le cas d'un tournoi réunissant de 25 à 36 joueurs, donc nécessitant 3 clubs, la répartition des joueurs par club se fait en alternant 1 joueur sur 3 :

- le joueur classé 1^{er} joue dans le club 1,
- le joueur classé 2^{ème} joue dans le club 2,
- le joueur classé 3^{ème} joue dans le club 3,
- le joueur classé 4^{ème} joue dans le club 1,
- le joueur classé 5^{ème} joue dans le club 2,
- le joueur classé 6^{ème} joue dans le club 3, etc...

Néanmoins, la C.S.D. organise la répartition des joueurs de telle façon que le joueur le mieux classé du club organisateur puisse jouer dans son club.

De même, la C.S.D. organise la répartition des joueurs de façon à faciliter un éventuel covoiturage pour résoudre un problème de transport.

Les joueurs s'inscrivant après la publication de la convocation sont intégrés dans les tournois dans la limite des places disponibles. En aucun cas, un tournoi annulé dans un club ne pourra être ré-ouvert.

ARTICLE 10 – Répartition des poules

Les éliminatoires de chaque tournoi se déroulent par poules de 2 ou 3 joueurs selon les dispositions suivantes :

12 joueurs	:	4 poules de 3,
11 "	:	3 poules de 3 et 1 poule de 2,
10 "	:	2 poules de 3 et 1 groupe de 4 (2 poules de 2 croisées),
9 "	:	3 poules de 3,
8 "	:	2 poules de 3 et 1 poule de 2,
7 "	:	1 poule de 3 et 1 groupe de 4 (2 poules de 2 croisées),
6 "	:	2 poules de 3.

ARTICLE 11 – Composition des poules

Pour chaque tournoi, le nombre N de poules éliminatoires détermine le nombre de joueurs "têtes de série".

Les N premiers joueurs au classement de la catégorie sont déclarés "têtes de série".

L'application **Kayros®** procède à la constitution des poules selon le mécanisme du "serpentin" pour répartir les joueurs non "têtes de série".

ARTICLE 12 – Déroulement des matchs et arbitrage

Le début de la compétition est fixé à 8h30 avec un délai maximum de 0h30.

L'application **Kayros®** attribue automatiquement les billards mais le Directeur de Jeu peut le faire manuellement par tirage au sort s'il le souhaite malgré tout.

1 - Arbitrage :

L'auto-arbitrage (donc sans arbitre) entre les 2 joueurs d'un match est interdit.

Le club organisateur est donc tenu de fournir les arbitres en se conformant au tableau ci-dessous :

Nombre de joueurs		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Nombre de poules		1	1	1	1	2	3	3	3	4	4	4
Nombre de tours de jeu		3	6	3	5	5	5	5	5	5	5	5
Arbitres nécessaires	matin	1	-	2	1	-	2	1	-	2	1	-
	Après-midi	-	-	2	1	3	2	1	3	2	1	-

NB : le nombre d'arbitres indiqué est le minimum nécessaire mais rien n'empêche le club d'en fournir plus afin de soulager les joueurs.

Le club organisateur peut également fournir les marqueurs.

2 - Déroulement des matchs :

2.1 - Poules qualificatives :

- Poule de 3 joueurs :

- 1^{er} tour : joueur 2 contre joueur 3
 arbitre et marqueur : joueur 1 (tête de série)
- 2^{ème} tour : joueur 1 contre le **vainqueur** du 1er tour
 arbitre et marqueur : joueur restant
- 3^{ème} tour : joueur 1 contre le perdant du 1er tour
 arbitre et marqueur : joueur restant

- Poule de 2 joueurs : match aller-retour arbitre du club organisateur du tournoi

- Groupe de 4 joueurs (2 poules de 2 joueurs croisées) :

Quand la composition donne 2 poules de 2, elles forment un seul groupe de 4 joueurs : les deux premiers matchs sont les deux poules de 2, puis on croise. Chaque joueur joue deux matchs, contre deux adversaires différents.

- 1^{er} tour : les 2 matchs de chaque poule de 2
 2 arbitres du club organisateur du tournoi
- 2^{ème} tour : les vainqueurs du 1er tour entre eux
 les perdants du 1er tour entre eux
 2 arbitres du club organisateur du tournoi

En application du Code Sportif FFB, il est rappelé que deux joueurs du même club se rencontrent impérativement au 1^{er} tour d'une poule qualificative.

2.2 – Tours suivants :

Reprise de la compétition à 14h.

Les tours suivants se déroulent selon le tableau de matchs établi par la C.S.D. (voir l'article 14)

Les tours suivants sont **obligatoirement** arbitrés par les joueurs non qualifiés

Tout manquement à cette règle par un joueur sera annoté sur la feuille de match et transmis à la Commission de discipline du C.D.B.S.M.

ARTICLE 13 – Distances, limitations de reprises et prolongations

Les matchs des tournois et des finales départementales se déroulent avec reprise égalisatrice, sauf pour les Quilles et le Biathlon (règlements spécifiques).

En cas de match nul (**uniquement en ½ finales et finales des tournois**), il est procédé obligatoirement à une **prolongation d'une reprise** pour déterminer un vainqueur selon la procédure suivante :

Le joueur qui a commencé la partie joue sa reprise de prolongation avec les billes sur mouches (il n'y a donc pas de nouveau tirage à la bande).

Il réalise la meilleure série possible, sans limitation de distance aux 3 Bandes et limitée à 10% de la distance pour les jeux de série.

A son tour, le 2ème joueur joue sa reprise de prolongation avec les billes remises sur mouches. Le joueur qui réalise la meilleure série est déclaré vainqueur du match.

En cas d'égalité de série, il est procédé à une nouvelle prolongation suivant le même principe, et ainsi de suite jusqu'à détermination du vainqueur.

NB : le mécanisme de prolongation ci-dessus est également mis en place dans le cas d'une égalité parfaite entre deux joueurs à l'issue d'une poule.

Les compétitions se déroulent conformément aux distances et limitations de reprises du tableau ci-dessous :

Distances et limitations de reprises				
Mode de jeu	Catégorie	Moyenne	Tournois et poules traditionnelles	Finales départementales
LIBRE	N3	6,00 à 8,99	150 pts GC - 25 rep	150 pts GC
	R1	4,00 à 5,99	120 pts - 30 rep	120 pts
	R2	2,30 à 3,99	80 pts - 35 rep	80 pts
	R3	1,20 à 2,29	60 pts - 40 rep	60 pts
	R4	0,00 à 1,19	40 pts - 40 rep	40 pts - 40 rep
CADRE	N3	4,50 à 7,49	120 pts - 25 rep	120 pts
	R1	2,00 à 4,49	60 pts - 30 rep	80 pts - 30 rep
BANDE	N3	1,80 à 2,57	60 pts - 35 rep	60 pts
	R1	1,10 à 1,79	50 pts - 45 rep	50 pts
	R2	0,00 à 1,09	30 pts - 40 rep	30 pts - 40 rep
3 BANDES	N3	0,400 à 0,581	20 pts - 50 rep	25 pts - 60 rep
	R1	0,250 à 0,399	15 pts - 60 rep	20 pts - 60 rep
	R2	0,000 à 0,249	10 pts - 40 rep	15 pts - 60 rep
5 Quilles	N1	1 set gagnant 100 pts		
Biathlon individuel		1 set 16 pts maxi au 3B + 1 set 80 pts au 5 Q		

Remarque : les distances et les reprises indiquées pour la Libre R4, le Cadre R1, la Bande R2 et le 3 Bandes R2 prévalent sur celles indiquées sur le site fédéral de saisie.

NB : en vertu de l'article 6.2.27 du code sportif FFB, les joueurs peuvent prendre une pause en cours de match de cinq minutes maximum. Cette pause intervient dès que la moitié de la distance (en points, ou en reprises si limitation) est atteinte ou dépassée pour la première fois par l'un des 2 joueurs.

ARTICLE 14 – Qualification des joueurs

Le classement dans chaque poule et dans le groupe de 4 est déterminé dans l'ordre par :

- les points de match,
- la moyenne générale,
- la meilleure série.

A l'issue des poules qualificatives, le classement général est établi en respectant l'ordre suivant :

- la place dans la poule ou le groupe,
- les points de match,
- la moyenne générale.

Les qualifiés pour les ½ finales sont alors déterminés selon les modalités ci-dessous :

Joueurs présents	Joueurs qualifiés pour les ½ finales
12 joueurs	1 ^{er} de chaque poule
11 joueurs	1 ^{er} de chaque poule
10 joueurs	1 ^{er} de chaque poule de 3 + 1 ^{er} du groupe de 4 + le meilleur des trois 2 ^{èmes}
9 joueurs	1 ^{er} de chaque poule + le meilleur 2 ^{ème}
8 joueurs	1 ^{er} de chaque poule + le meilleur 2 ^{ème}
7 joueurs	2 premiers de la poule de 3 + 2 premiers du groupe de 4
6 joueurs	2 premiers de chaque poule

Chaque joueur finaliste et ½ finaliste dispute 4 matchs (car petite finale pour le classement aux 3^{ème} et 4^{ème} places).

Chaque joueur non qualifié dispute 3 ou 4 matchs (car 1 ou 2 matchs de classement selon son rang à l'issue des poules).

Les tours de jeu sont définis dans le tableau ci-dessous (Le 5e meilleur non-qualifié joue deux fois en cas d'effectif impair) :

Déroulement de l'après-midi		
Joueurs présents	1^{er} tour	2^{ème} tour
6 joueurs	½ finales	Finales + classement 5-6
7 joueurs	½ finales + classement 5-7	Finales + classement 5-6
8 joueurs	½ finales + classement 6-7	Finales + classement 5-8
9 joueurs	½ finales + classement 5-9 et 6-7	Finales + classement 5-8
10 joueurs	½ finales + classement 6-9 et 7-8	Finales + classement 5-10
11 joueurs	½ finales + classement 5-11 et 7-8	Finales + classement 5-9 et 6-10
12 joueurs	½ finales + classement 7-10 et 8-9	Finales + classement 5-12 et 6-11

ARTICLE 15 – Points de classement et ranking

1 - Points de classement :

Les points de classement attribués pour chaque tournoi, ou poule traditionnelle, sont les suivants :

Place	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Points	22	19	16	14	12	10	8	7	6	5	4	3

2 - Ranking :

Afin de valoriser les performances, des points de bonus sont attribués en fonction de la moyenne générale réalisée par chaque joueur sur l'ensemble du tournoi, selon le barème suivant :

moyenne générale	Bonus
> maximum de la catégorie	3 pts
≥ milieu et < maximum de la catégorie	2 pts
≥ minimum et < milieu de la catégorie	1 pt
< minimum de la catégorie	0 pt

A l'issue de chaque tournoi, ou poule traditionnelle, les points de bonus sont calculés automatiquement par l'application **Kayros®** et ajoutés aux points de classement pour donner les points de ranking.

Ce sont les points de ranking qui déterminent le classement général (tous les joueurs engagés) pour le tournoi suivant ou la finale départementale.

ARTICLE 16 – Suivi sportif

La C.S.D. prépare la compétition en amont.

Le jour J tout repose sur le Directeur de Jeu avec l'application **Kayros®**.

Cette application intègre un module autonome de Directeur de Jeu, activable sur PC ou mobile, permettant à ce dernier une gestion totalement automatisée de la journée de compétition (hormis la saisie des scores qui reste manuelle), depuis le pointage des participants jusqu'à la déclaration de la compétition terminée.

Le soir même, la C.S.D. n'a plus qu'à valider la compétition, déclenchant ainsi le classement de la saison, la mise à jour de l'Espace Joueur et l'envoi d'e-mails aux joueurs. Parallèlement le résultat de la compétition est mis à jour sur le site fédéral E2i.

ARTICLE 17 – Application Kayros®

Cette application, fonctionnant sur mobile et PC, est accessible via le lien suivant :

<https://77.kayros-app.fr>

Au début de la saison, les joueurs du C.D.B.S.M. reçoivent un email d'invitation pour s'inscrire à cette application.

L'application Kayros® permet une gestion entièrement automatisée de la saison en cours avec entre autre :

- diffusion du calendrier départemental complet et à jour,
- information aux clubs et joueurs concernés de l'ouverture des inscriptions à une certaine compétition,
- envoi de relances pour les joueurs non encore inscrit à la compétition,
- envoi de la convocation aux joueurs,
- calcul en temps réel du classement à l'issue d'un tournoi,
- statistiques,
- envoi d'e-mails informatifs et de notifications sur mobile, ...

La C.S.D. est seule habilitée à statuer sur les cas non expressément prévus dans le présent règlement.

La Commission Sportive du C.D.B.S.M.