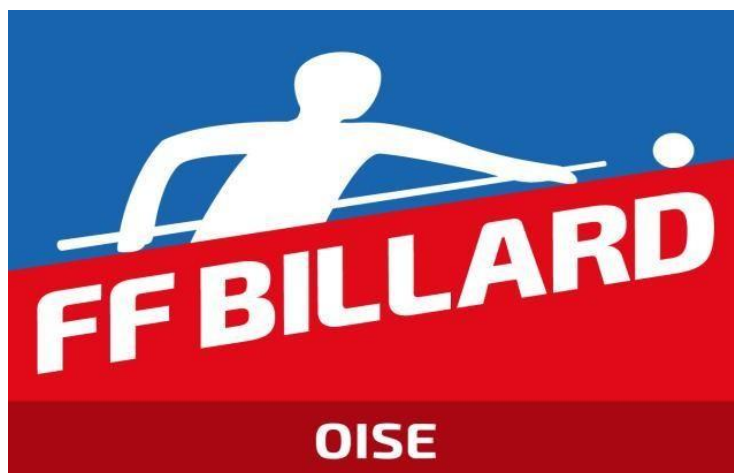




REGLEMENT DES COMPETITIONS PAR EQUIPES

Sommaire

1	Règles commune des coupes de l'Oise	4
1.1	Règles générales.....	4
1.2	Engagements et participation	4
1.3	Réclamations et respect du règlement	5
1.4	Organisation des rencontres	5
1.5	Organisation des finales	5
1.6	Coupe par Relais « 3 bandes »	6
1.6.1	Organisation	6
1.6.2	Distances	6
1.6.3	Ordre des matches	6
1.6.4	Remplaçant.....	6
1.6.5	Forfait	7
1.6.6	Équipe vainqueur.....	7
1.7	Coupe de l'Oise 1.....	8
1.7.1	Organisation	8
1.7.2	Distance	8
1.7.3	Ordre des matches	8
1.7.4	Remplaçant.....	8
1.7.5	Nouveaux joueurs.....	8
1.7.6	Forfait	9
1.7.7	Équipe vainqueur.....	9
1.8	Coupe de l'Oise 2.....	10
1.8.1	Organisation	10
1.8.2	Distance	10
1.8.3	Remplaçant.....	10
1.8.4	Nouveaux joueurs.....	10
1.8.5	Forfait	10
1.8.6	Équipe vainqueur.....	10
1.9	Coupe de l'Oise 5 Quilles.....	11
1.9.1	Organisation	11
1.9.2	Distance	11
1.9.3	Barème des points.....	11
1.9.4	Ordre des matches	12
1.9.5	Équipe vainqueur.....	12

	Comité Oise de Billard	Règlement des Compétitions Individuelles
--	-------------------------------	---

2	Championnats interclubs Règlements.....	13
2.1	Calendrier et Tenue	13
2.2	Gestion des Joueurs et des Équipes	13
2.2.1	Nouveaux joueurs.....	13
2.2.2	Composition des équipes (Multi-équipes par club)	13
2.3	Points et Classement Général	13
2.4	Règles d'égalité.....	14
2.5	Forfait	14
2.6	Transmission des résultats	14
2.7	Championnat « 3 Bandes ».....	15
2.7.1	Organisation	15
2.7.2	Distance et modalités de jeu	15
2.7.3	Composition des équipes et ordre des matchs	15
2.8	Championnat « Division 1 » – Jeux de Série.....	16
2.8.1	Organisation	16
2.8.2	Distances et limitations	16
2.8.3	Composition des équipes et déroulement administratif	16
2.9	Championnat « Division 2 » – Jeux de Série.....	17
2.9.1	Organisation	17
2.9.2	Conditions d'accès.....	17
2.9.3	Distances et limitations	17
2.9.4	Composition des équipes et déroulement administratif	17
2.10	Championnat 5 Quilles	18
2.10.1	Organisation	18
2.10.2	Format des matchs	18
2.10.3	Calendrier	18
2.10.4	Attribution des points.....	18
2.11	Annexe :.....	19

Introduction

Le Comité Oise de Billard (COB) organise l'ensemble des compétitions par équipes de billard carambole attribuant les titres de Champions de l'Oise. Ces épreuves, regroupées sous l'appellation « **Championnats de l'Oise Interclubs** » ou « **Coupes de l'Oise de Billard** » (COIB), constituent le cadre officiel des compétitions départementales.

Le présent document expose de manière détaillée le règlement applicable à ces compétitions. D'une saison sportive à l'autre, les articles modifiés apparaissent en **surbrillance jaune**, tandis que les articles supprimés figurent en **surbrillance rouge** et sont barrés.

1 Règles commune des coupes de l'Oise

Les championnats de l'Oise par équipes de billard sont organisés sous l'autorité de la Fédération Française de Billard (FFB).

À ce titre, l'ensemble des dispositions du **Code Sportif Général de la FFB** s'applique par défaut à ces compétitions. Toute règle ou situation non explicitement décrite dans le présent document devra donc s'y référer.

1.1 Règles générales

- **Licence et tenue** : Tout joueur doit être licencié auprès de la FFB et porter la tenue de son club.
La participation d'un joueur non licencié entraîne automatiquement la perte de la rencontre pour son équipe.
- **Forfaits** : Tout forfait est sanctionné d'une amende fixée par le comité directeur (20 €).
- **Programmation des matchs** :
Les rencontres inscrites au calendrier se déroulent le **vendredi à 19h00**.
- **Avancement / report** :
Les matchs peuvent être avancés ou disputés le samedi suivant la date prévue.
Sauf cas exceptionnel et sous réserve de l'accord obligatoire du responsable de la compétition, aucun match ne peut être reporté à une date ultérieure.
- **Règlements non prévus** :
Tout cas non traité par les règlements en vigueur sera soumis à la Commission Sportive.

1.2 Engagements et participation

- Les compétitions étant indépendantes, un joueur peut participer à plusieurs coupes.
Le responsable de la compétition informe les clubs du lieu, de la date et de l'heure des rencontres.
- Un club peut engager **plusieurs équipes** dans une même coupe.
- Un **classement individuel** est établi par le responsable afin de classer un maximum de joueurs.

	Comité Oise de Billard	Règlement des Compétitions Individuelles
--	------------------------	--

- L'engagement des équipes se fait **par mail**, via la boîte du secrétariat sportif, avant la date limite communiquée en début de saison.
- Le responsable informe les clubs du lieu, de la date et de l'heure du **tirage au sort**.

1.3 Réclamations et respect du règlement

- Toute réclamation doit être inscrite sur la **feuille de match** et signée par un joueur de chaque équipe.
Le joueur adverse ne peut refuser de signer : sa signature atteste uniquement qu'il a pris connaissance de la réclamation, sans en valider le contenu.
Sans cette inscription, la réclamation est irrecevable.
- Une réclamation peut être acceptée même si elle n'a pas été notée sur la feuille de match, dès lors qu'elle concerne un point **non connaissable** par l'équipe adverse le jour de la rencontre.
- Si un match est joué **sur une mauvaise distance**, il est considéré comme perdu pour l'équipe recevable si l'équipe visiteuse a porté réclamation sur la feuille de match. À défaut, le résultat est validé.
- L'équipe recevable doit pouvoir présenter le **règlement** à tout moment.
Si elle en est incapable et que l'équipe adverse porte réclamation, la rencontre est déclarée perdue pour l'équipe recevable.

1.4 Organisation des rencontres

- Le lieu de la rencontre est établi par le responsable de la compétition.
Si aucune rencontre n'a opposé les deux équipes lors des saisons précédentes, l'équipe tirée en première position reçoit.
Sinon, une alternance des clubs recevants est appliquée.
Les matchs peuvent être regroupés par salle et se jouer sur **terrain neutre ou non**.
- Toutes les convocations prévoient un début de match le **vendredi à 19h00**.
- Les clubs peuvent s'accorder pour modifier les **horaires** ou l'**ordre** des matchs.
Le secrétaire doit être informé de tout changement concernant les horaires.

1.5 Organisation des finales

- Les finales des différentes Coupes de l'Oise se déroulent sur terrain neutre, selon un principe de rotation géographique établi par un calendrier prédéfini.

1.6 Coupe par Relais « 3 bandes »

1.6.1 Organisation

Chaque équipe est composée de trois joueurs dont les classifications sont définies selon leur classement FFB :

- **Joueur A** : catégorie régionale
- **Joueur B** : catégorie régionale ou Nationale 3 maximum
- **Joueur C** : toutes catégories

1.6.2 Distances

Le tirage à la bande est effectué par les joueurs A.

Les joueurs A jouent jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne **12 points**.

Ils sont ensuite remplacés par les joueurs B. Le joueur B de l'équipe qui a la main poursuit la série de son partenaire, en jouant depuis la position laissée par celui-ci. Les joueurs B s'arrêtent lorsque l'un des deux atteint **27 points cumulés** (points du joueur A + points du joueur B).

Enfin, les joueurs C prennent le relais dans les mêmes conditions jusqu'à ce que l'un d'entre eux atteigne un total de **47 points**.

1.6.3 Ordre des matches

Les joueurs d'une même équipe doivent être alignés **selon leur classification**, indépendamment de leurs moyennes individuelles.

Ainsi, un joueur **non classé** (*) jouera avant un joueur régional, lui-même avant un joueur de Nationale 2, etc.

D'un match à l'autre, deux joueurs de même classement peuvent échanger leur place dans l'ordre de jeu.

(*) Un joueur non classé aux 3 bandes, mais classé en **Nationale 1** dans une autre discipline, est considéré comme **classé en Nationale 2**.

1.6.4 Remplaçant

- L'« équipe type » est celle qui dispute le premier match, sauf si le club transmet au secrétariat, avant le début de la compétition, une composition officielle qui fera foi.
- Un joueur n'ayant pas encore participé à la compétition peut remplacer un membre de l'équipe, à condition de ne pas appartenir à une catégorie **supérieure à celle du joueur remplacé**.
(Par exemple, un joueur de Nationale 2 ne peut pas remplacer un joueur régional.)
Ce remplaçant peut intervenir lors de plusieurs matches pour cette même équipe.

- Un joueur ayant déjà participé à la compétition avec une équipe peut remplacer un joueur d'une autre équipe du même club, sous les mêmes conditions de classement, mais **pour un seul match, dans une seule équipe, et uniquement avant les demi-finales et la finale.**

1.6.5 Forfait

Sauf accord préalable entre les équipes :

- le joueur B doit être présent au moment où le joueur A joue son dernier point ;
- le joueur C doit être présent au moment où le joueur B joue son dernier point.

Si ce n'est pas le cas, l'équipe dont un joueur est absent est déclarée **perdante**.

1.6.6 Équipe vainqueur

L'équipe qui atteint la première le total de **47 points** est déclarée **vainqueur**.

Il n'y a **pas de reprise égalisatrice** pour l'équipe adverse.

1.7 Coupe de l'Oise 1

1.7.1 Organisation

Chaque équipe est composée de **quatre joueurs**, chacun évoluant dans un **mode de jeu différent** :

- 1 joueur à la **Libre**,
- 1 joueur au **Cadre 42/2 ou 47/2** (selon le type de billard),
- 1 joueur à la **Bande**,
- 1 joueur au **3 Bandes**.

Avant le début des rencontres, le premier joueur de chaque club remet **par écrit** la composition de son équipe (noms des joueurs et mode de jeu correspondant).
Si l'un de ces deux joueurs est dans l'incapacité de fournir la composition complète, il doit au minimum communiquer les **noms des joueurs** ; dans ce cas, le club adverse organise librement l'ordre des matches.

1.7.2 Distance

Les matches se jouent **avec handicap**, sur :

- **30 reprises** pour la Libre, le Cadre et la Bande,
- **50 reprises** pour le 3 Bandes,

avec **reprise égalisatrice**.

1.7.3 Ordre des matches

Pour des raisons d'organisation liées aux tracés, l'ordre des matches est obligatoirement :

1. **3 Bandes**
2. **1 Bande**
3. **Libre**
4. **Cadre**

1.7.4 Remplaçant

Tout joueur inscrit dans la **liste préliminaire** peut être remplacé par un autre joueur du même club ne figurant pas sur cette liste.

Le remplaçant doit **impérativement jouer le mode de jeu** prévu pour le joueur remplacé.

1.7.5 Nouveaux joueurs

Avant chaque début de compétition, les clubs doivent télécharger sur le **site du COB** la feuille de résultats « Coupes de l'Oise », mise à jour régulièrement, afin de vérifier le **classement réel** des joueurs déclarés « NC » en début de saison.

1.7.6 Forfait

Un joueur est déclaré forfait et perd son match s'il n'est pas présent **dans les 30 minutes** suivant :

- l'horaire officiel de la rencontre, ou
- la fin du match précédent.

1.7.7 Équipe vainqueur

À l'issue des quatre rencontres, est déclarée gagnante l'équipe ayant remporté le **plus grand nombre de points de match**.

En cas d'égalité :

1. L'équipe ayant le **meilleur pourcentage** est déclarée vainqueur.
2. En cas de nouvelle égalité, la victoire revient à **l'équipe visiteuse**.

1.8 Coupe de l'Oise 2

1.8.1 Organisation

La Coupe de l'Oise 2 se joue à la **partie libre**, par équipes de **quatre joueurs**.

Elle est réservée aux joueurs classés **Régionale R3 ou R4** à la Libre (ou possédant une moyenne équivalente en Interclubs ou Coupes de l'Oise).

Avant le début des rencontres, le premier joueur de chaque club doit communiquer par écrit la composition de son équipe.

Si l'un des deux joueurs responsables ne peut fournir la composition complète, il doit au minimum indiquer les noms des joueurs. Dans ce cas, le club adverse organise l'ordre des matches à sa convenance.

1.8.2 Distance

- voir le tableau en annexe

1.8.3 Remplaçant

En cas de recours à un remplaçant, l'équipe adverse est en droit d'exiger :

- soit que le remplaçant joue à la place exacte du joueur absent,
- soit que l'ordre des matches restants soit modifié en conséquence.

1.8.4 Nouveaux joueurs

Avant chaque début de compétition, les clubs doivent télécharger la feuille de résultats « Coupes de l'Oise » disponible sur le site du COB, régulièrement mise à jour.

Elle permet de vérifier le classement réel des joueurs déclarés « NC » en début de saison.

1.8.5 Forfait

Un joueur est déclaré forfait et perd son match s'il n'est pas présent dans un délai de 30 minutes :

- après l'horaire officiel de la rencontre,
- ou après la fin du match précédent.

1.8.6 Équipe vainqueur

À l'issue des quatre rencontres, l'équipe gagnante est celle ayant obtenu le plus grand nombre de points de match.

En cas d'égalité :

1. L'équipe ayant **le** meilleur pourcentage est déclarée vainqueur.
2. En cas de nouvelle égalité, la victoire revient à l'équipe visiteuse.

1.9 Coupe de l'Oise 5 Quilles

1.9.1 Organisation

Les règles officielles du **5 Quilles** ainsi que les spécificités du **Double** et du **Relais** doivent être appliquées conformément au **Code Sportif FFB – rubrique 5 Quilles**.

Le jour de la rencontre, l'équipe visiteuse doit fournir à l'équipe recevante la **composition complète** pour les épreuves suivantes : simple, double et relais.

La composition type est la suivante :

- **Joueur A** : match en simple
- **Joueur B** : match en simple
- **Joueurs C et D** : match en double

Le relais peut être joué avec des joueurs **différents de A, B, C ou D**, à condition que la composition et l'ordre des joueurs soient communiqués **à l'avance par le capitaine**.

1.9.2 Distance

Les distances de jeu sont :

- **Simple** : 100 points
- **Double** : 100 points
- **Relais** : 180 points répartis comme suit :
 - Joueur 1 : 40 points
 - Joueur 2 : 40 points
 - Joueur 3 : 50 points
 - Joueur 4 : 50 points

Les relais se transmettent donc lorsque 40, 80, puis 130 points sont atteints.

Il n'existe **aucune distinction de catégorie** entre les joueurs.

Le **club recevant** choisit le **format de jeu** (billard, matériel, organisation) pour les simples, le double et le relais.

1.9.3 Barème des points

L'équipe victorieuse est celle qui obtient le **plus grand nombre de points de rencontre**, attribués comme suit :

- **Victoire en simple** : 1 point
- **Victoire en double** : 1 point
- **Victoire en relais** : 2 points
- **Défaite** : 0 point

1.9.4 Ordre des matches

- La rencontre débute obligatoirement par les **deux matches en simple**.
- Le match en **double** peut être joué simultanément, selon la décision du club recevant.
- La rencontre s'achève par le **match en relais**.

1.9.5 Équipe vainqueur

L'équipe gagnante de la Coupe de l'Oise 5 Quilles est **proposée comme représentante du département** pour la **finale de Ligue 5 Quilles par équipes** de la saison concernée.
En cas d'indisponibilité, ce sera le **finaliste** qui deviendra le représentant.

2 Championnats interclubs Règlements

➤ Points communs à tous les championnats

2.1 Calendrier et Tenue

- **Horaire officiel** : Les matchs sont programmés le **vendredi soir à 19h** (si le club dispose de deux billards).
- **Tenue obligatoire** : Les joueurs doivent porter le **polo du club**.
- **Fin de saison** : Les **deux dernières journées** de championnat ne peuvent en aucun cas être décalées.

2.2 Gestion des Joueurs et des Équipes

2.2.1 Nouveaux joueurs

- Classés initialement selon la méthode de la **moyenne glissante** par mode de jeu.
- **Reclassement après 3 matchs consécutifs** dans *FFB Sportif* (ce qui peut entraîner une interdiction de jouer dans certaines divisions).

2.2.2 Composition des équipes (Multi-équipes par club)

Si un club engage plusieurs équipes dans un même championnat :

- **Titulaires** : Le club doit désigner **3 titulaires par équipe** (seulement 2 pour le 5 quilles).
- **Blocage** : Les titulaires d'une équipe ne peuvent pas jouer dans une autre équipe de la même division.
- **Remplaçants** : Les autres joueurs peuvent compléter n'importe quelle équipe, à la condition stricte de ne jouer qu'**un seul match par journée** de championnat.

Note : Le responsable Interclubs informera les clubs de la composition finale des équipes.

2.3 Points et Classement Général

Chaque rencontre rapporte des points pour le classement général de l'équipe :

- **Victoire** : 3 points
- **Match nul** : 2 points
- **Défaite** : 1 point
- **Forfait** : 0 point

☐ En parallèle, un **classement individuel** sera réalisé par le responsable Interclubs pour classer un maximum de joueurs.

2.4 Règles d'égalité

À la fin de la saison, l'équipe avec le plus de points est sacrée championne. En cas d'égalité, les critères suivants sont appliqués **par ordre de priorité** :

1. L'équipe ayant le **moins de forfaits**.
2. Le meilleur résultat lors des **matches directs** entre les équipes à égalité.
3. Le plus grand nombre de **victoires d'équipe** sur tout le championnat.
4. Le plus grand nombre de **victoires individuelles** sur tout le championnat.
5. Le meilleur **pourcentage total de carambolages**.

*Si l'égalité persiste après ces 5 critères, un **match de barrage** sera organisé sur terrain neutre.*

2.5 Forfait

Un joueur est déclaré forfait et perd son match s'il n'est pas présent dans un délai de 30 minutes après l'horaire officiel de la rencontre:

2.6 Transmission des résultats

- Les feuilles de résultats doivent être transmises avant le lundi 20h suivant le jour de la compétition. Si la feuille doit être modifiée après le départ de l'équipe visiteuse, elle lui sera transmise pour information et copie au responsable Interclub (cas d'erreur de saisie, ...)
- Un résultat qui parviendra après la date limite sera sanctionné de 3 points pour l'équipe recevant et de 1 point pour une feuille de résultats incomplète.
- Les équipes recevantes devront saisir les résultats sur FFB Sportif dans un délai de 3 jours suivant la date de la compétition sous peine de pénalité de 1 point par match non saisi sauf pour les compétitions par handicap.

2.7 Championnat « 3 Bandes »

2.7.1 Organisation

Les rencontres se disputent par équipes de **trois joueurs**.

2.7.2 Distance et modalités de jeu

Les distances sont déterminées selon le **classement des joueurs en début de saison**.
Les parties se jouent **avec handicap** et sont limitées à **60 reprises**.

Distances par catégorie :

- Voir le tableau en annexe.

2.7.3 Composition des équipes et ordre des matchs

- Le club recevant prépare la feuille de match en inscrivant ses joueurs **dans l'ordre décroissant** (du mieux classé au moins bien classé).
- L'équipe visiteuse communique ensuite sa propre composition, **sans connaître l'ordre des joueurs adverses** afin de garantir l'équité.
- Le club recevant choisit librement le **format de billard** sur lequel la rencontre sera jouée.

2.8 Championnat « Division 1 » – Jeux de Série

2.8.1 Organisation

Les rencontres se disputent par équipes de **trois joueurs**, chacun évoluant dans un mode de jeu différent :

- Un joueur à la Libre
- Un joueur au Cadre
- Un joueur à la Bande

Les parties se jouent **avec handicap**.

Sauf accord préalable entre les deux équipes, l'ordre des matchs est déterminé en fonction du classement des joueurs, du mieux classé au moins bien classé.

2.8.2 Distances et limitations

Les distances sont fixées selon la catégorie du joueur :

- Voir le tableau en annexe.

Toutes les parties sont **limitées à 40 reprises**, avec reprise égalisatrice.

2.8.3 Composition des équipes et déroulement administratif

L'équipe recevant rédige la feuille de match, en inscrivant ses joueurs dans l'ordre prévu.

L'équipe visiteuse communique ensuite sa composition, sans connaître celle du club recevant, afin de garantir l'équité.

Le club recevant choisit librement le format de billard sur lequel les matchs seront joués

2.9 Championnat « Division 2 » – Jeux de Série

2.9.1 Organisation

Les rencontres se disputent par équipes de **trois joueurs** répartis comme suit :

- **Deux joueurs à la Libre**
- **Un joueur à la Bande**

Sauf accord préalable entre les deux équipes, les matchs se jouent dans l'ordre suivant :

1. **Libre**
2. **Bande**

2.9.2 Conditions d'accès

Le championnat « Division 2 » est **réservé** aux joueurs :

- classés **au maximum Régionale 3** pour la **Libre**,
- classés **au maximum Régionale 2** pour la **Bande**.

2.9.3 Distances et limitations

Les distances sont fixées comme suit :

- **Libre (R3 / R4)** : 60 points
- **Bande (R2)** : 30 points

Toutes les parties sont **limitées à 50 reprises**, avec reprise égalisatrice si nécessaire.

2.9.4 Composition des équipes et déroulement administratif

- L'équipe recevant prépare la feuille de match, en inscrivant ses joueurs dans l'ordre prévu.
- L'équipe visiteuse communique ensuite la composition de son équipe, sans connaître celle du club recevant, garantissant ainsi l'équité sportive.

2.10 Championnat 5 Quilles

2.10.1 Organisation

Les rencontres se disputent par équipes composées d'au minimum deux joueurs.

2.10.2 Format des matchs

- Chaque partie se joue en un set gagnant de 120 points.
 - Une rencontre complète comprend :
 - Deux matchs en simple
 - Un match en double
-

2.10.3 Calendrier

Les rencontres se déroulent conformément au calendrier officiel établi en début de saison.

2.10.4 Attribution des points

Chaque résultat contribue au classement général selon le barème suivant :

- Victoire en simple : 1 point
- Victoire en double : 2 points
- Forfait : 0 point

2.11 Annexe :

Les distances sont définies selon la **catégorie FFB** du joueur, conformément au tableau ci-dessous :

LIBRE		CADRE		1-BANDE		3-BANDES	
CATEGORIE	DISTANCE	CATEGORIE	DISTANCE	CATEGORIE	DISTANCE	CATEGORIE	DISTANCE
MASTERS	400 GC	MASTERS	250	MASTERS	120	MASTERS	40
N1	250 GC	N1	200	N1	100	N1	35
N2	180 GC	N2	120	N2	80	N2	30
N3	150 GC	N3	100	N3	60	N3	25
R1	120	R1	80	R1	50	R1	20
R2	80			R2	30	R2	15
R3	60						
R4 et NJ	40						

Cadre R1 ouvert uniquement aux joueurs classés en libre R2 ou ayant un classement minimum de 2 de moyenne au cadre