



Comité Sportif de Billard d'Indre et Loire

CODE SPORTIF BILLARD CARAMBOLE

Préambule à compter de la saison 2026/2027 :

La Ligue de Billard du Centre Val de Loire et ses quatre comités départementaux ont décidé de rédiger un tronc commun dans leur code sportif afin d'harmoniser les règles essentielles à respecter pour le bon déroulement des compétitions. Ce règlement commun est présenté dans les paragraphes 1 et 2 du présent code sportif.

Les spécificités du CSDB 37 sont précisées à partir du paragraphe 3.

Art. 5 Programmation des rencontres	43
Art. 6 Déroulement d'une rencontre	43
Art. 7 Classification des joueurs	45
Art. 8 Étendue et calcul des classifications	47
Art. 9 Grilles de classification	47
Art. 10 Conditions particulières	48
Art. 11 Valeur des figures composant une patte.	49
Art. 12 Nombre de figures composant une patte.	49
Art. 13 Règles de définition et d'exécution des figures	49
Art. 14 Règles générales du jeu de Casin.....	50
Art. 15 - Attribution des points de rencontre. Résultat d'un match	51
Art. 16 Jour et horaire des rencontres	51
Art.17 Départage en cas d'ex æquo	52
Art.18 Marquage des figures réalisées au tableau.	52
CHALLENGE JACQUES FOULON	53
Art. 1 Conditions d'admission	53
Art. 2 Modes de jeu	53
Art. 3 Règlements applicables	53
Art. 4 Jour et horaire des rencontres	53

1.Présentation :

Le présent Code Sportif est propre à la Ligue de Billard du Centre-Val-de-Loire et ses quatre comités départementaux (CDB28, CSDB37, CDB Berry Sologne et CDB45)

La Ligue de Billard du Centre-Val-de-Loire et les quatre CDB se conforment en sa totalité au Code Sportif de la Fédération Française de Billard en y apportant des précisions et compléments.

Il décrit notamment les règles communes et la gestion des compétitions internes de la Ligue de Billard du Centre-Val de Loire et de ses comités départementaux.

Le rôle de la Commission Sportive Carambole de la Ligue (CSCL) est défini dans le titre V, Section 2 du Code Sportif Carambole FFB

Tout joueur s'inscrivant dans une compétition organisée par la Ligue de Billard du Centre-Val de Loire et/ou ses comités départementaux accepte de fait le présent Code Sportif.

- Toutes les observations doivent figurer sur la feuille de match E2i (incidents, tenue sportive incorrecte, abandon de compétition...) dans la rubrique commentaire disponible lors de la saisie des résultats du match du joueur concerné. De plus, un rapport circonstancié devra être adressé à la commission de discipline de la LBCVL par mail (commission-discipline@ligue-billard-centre-val-de-loire.fr). La commission de discipline ne peut prendre en compte une réclamation si elle n'est pas inscrite sur la feuille de match.

2.3 Forfaits

Déclaration du forfait

- **Dans le délai prévu**, c'est-à-dire **AVANT** la parution de la convocation sur le site Web de l'organe déconcentré concerné
 - Le joueur ou l'équipe doit informer le responsable sportif au plus vite
 - Le forfait doit obligatoirement être également déclaré par mail auprès du responsable sportif
- **Hors du délai prévu**, c'est-à-dire **APRES** la parution de la convocation sur le site Web de l'organe déconcentré concerné
 - Le joueur ou l'équipe doit informer le responsable sportif au plus vite
 - Le forfait doit obligatoirement être également déclaré par mail auprès du responsable sportif
 - Le joueur forfait doit impérativement fournir au Président de la Commission Sportive un document officiel (attestation médicale ou professionnelle, ...) pour justifier son forfait
 - Le forfait pour cause de distance éloignée n'est pas accepté et sera considéré comme forfait non excusé
- **En cas de forfait non excusé :**
 - **Le joueur sera retiré de la compétition concernée pour le reste de la saison.**
 - Une amende de **50€** sera adressée au club du joueur concerné et devra être réglée sous huit jours à réception du courrier électronique de l'organe déconcentré. En cas de non-paiement dans les délais impartis, **tous les joueurs du club seront retirés de toutes les compétitions.**
 - Pour les compétitions par équipes l'amende sera de **100€**. La Commission sportive appliquera le même principe que pour les compétitions individuelles en cas de forfait d'une équipe.

2.4 Tenue sportive

2.4.1 Déclaration

La tenue sportive des clubs devra être déclarée sur le recueil administratif de la LBCVL.

Seule la tenue déclarée sera reconnue conforme. Toutes les anciennes tenues de club ne pourront plus être utilisées en compétition.

2.4.2 Description

- **Voir annexe**

2.4.3 Tenue sportive des équipes

- **Voir annexe**

En cas de non-respect, les sanctions prévues à l'article 2.2 s'appliqueront

2.4.4 Tenue sportive des arbitres

Les arbitres doivent officier en tenue réglementaire

- **Pour les épreuves de niveau « Ligue »**
 - Tenue d'arbitre officielle FFB pour les arbitres fédéraux et de ligue
 - Polo du club minimum pour les arbitres de comité ou de club
- **Pour les épreuves de niveau « National »**
 - Tenue d'arbitre officielle FFB obligatoire

2.5 Arbitrage

2.5.1 Arbitrage vidéo

L'arbitrage vidéo n'est pas autorisé. Il est interdit de consulter des vidéos pour prendre une décision d'arbitrage

2.6 Consommation d'alcool et stupéfiants

La consommation d'alcool est strictement interdite dans la salle de jeu. La consommation d'alcool est uniquement autorisée lors de la pause méridienne et après la compétition. Il est rappelé que des contrôles inopinés peuvent avoir lieu par des personnes habilitées. En cas de dépassement avéré de la limite légale autorisée lors de ces contrôles, le joueur sera exclu de la compétition.

L'usage de stupéfiants est strictement interdit.

2.7 Conditions d'engagement

Les joueurs doivent s'inscrire selon les modalités définies par l'organe déconcentré (soit par tournoi, soit à l'année). Pour qu'un joueur puisse s'inscrire en compétition, il faut que l'ensemble des adhérents de son club soient licenciés à la Fédération Française de Billard. Les inscriptions s'effectuent de façon dématérialisée, durant la période définie par ce même organe.

Participation à une catégorie supérieure : Un joueur de la catégorie immédiatement inférieure ayant disputé au moins trois matchs, par équipes ou individuels, depuis le début de la saison et

- Il est rappelé que les propositions de la commission sportive sont soumises à la ratification du Comité Directeur du CSDB 37 pour être applicables.

3.2.1 Litiges - Manquements

a) Les litiges, pouvant naître de l'application de ce règlement particulier et de ceux des instances fédérale et/ou régionale, seront soumis à l'examen et à la décision du responsable sportif du CSDB 37 et/ou du Comité Directeur du CSDB 37 en cas de gravité reconnue.

b) En cas de manquement aux règles du présent règlement particulier ou/et du code sportif fédéral ou régional, les joueurs ou les équipes en cause pourront faire l'objet d'une sanction sportive prononcée par le Comité Directeur du CSDB 37 après avis de la commission sportive et éventuellement, suivant la gravité de la faute, par saisie de l'organe disciplinaire qui statuera (voir le code de discipline fédéral de référence).

c) Les litiges, les omissions, le non-respect des règles, seront traités par la commission sportive qui en fera référence à son Président pour application des décisions qui s'imposeraient. Dans les cas plus graves, un rapport sera établi à l'attention du Comité Directeur, qui prendra les décisions d'application nécessaires.

3.3 - Championnats individuels

3.3.1 Disciplines éligibles

- Partie libre
- Partie à la bande ou 1 bande
- Partie au cadre 42-2
- Partie aux 3 bandes
- En option, sur décision du CSDB 37: le 4 billes, le 5 quilles et le casin individuel.

Le choix de sélection de ces modes de jeu ou éventuellement leur retrait, appartient au Comité Directeur de l'instance départementale après avis de la commission sportive.

3.3.2 Catégories & références (moyenne, distance, nombre de reprises).

a) Toutes les compétitions se disputent sur billards de 2,80 m. Le nombre de points à réaliser et le nombre de reprises limitées sont appliqués en fonction du tableau suivant.

Exception : les finales se déroulent sans limitation de reprises.

b) À la libre les parties se joueront avec "petits coins" ou "grands coins" en fonction de la catégorie de classification des joueurs. Cette précision est indiquée dans le tableau suivant.

c) En juin 2025, le tableau des catégories a été modifié par la FFB et certaines distances « normales » ont été réduites.

A partir de septembre 2026, la catégorie 3 Bandes R2 se jouera en distance réduite sur toute la saison, soit 12 points avec limitation à 45 reprises.

d) Tableau d'application sur billards 2,80 m

Disciplines	Catégories	Moyennes de référence	Distance normale		Distance réduite	
			Points	Reprises	Points	Reprises
Libre	N3	6,00 à < 9,00 GC	150	25		
	R1	4.00 à < 6.00 PC	120	20		
	R2	2.30 à < 4.00 PC	80	25		
	R3	1.20 à < 2.30 PC	60	30		
	R4	0.00 à < 1.20 PC	40	35		
Cadre 42-2	N3	4,50 à < 7,50	120	25	100	20
	R1	0.00 à < 4.50	80	30	60	25
Bande	N3	1,80 à < 2,58	60	30		
	R1	1.10 à < 1.80	50	30		
	R2	0.00 à < 1.10	30	35		
3 Bandes	N3	0,400 à < 0,581	25	60	20	40
	R1	0.250 à < 0.400	20	50	15	50
	R2	0.000 à < 0.250	15	60	12	45

3.3.3 Engagements des joueurs en compétitions CSDB 37

a) Tous les engagements, quelles que soient la discipline et la catégorie, sont à adresser au responsable sportif du CSDB 37 par les clubs et non par les joueurs eux-mêmes, avant la date limite fixée par l'organisme départemental. Ils sont établis sur les formulaires prévus à cet effet et comprennent : les noms et prénoms, le N° de licence des joueurs inscrits et leur catégorie, ainsi que leur disponibilité pour le dimanche ou/et le samedi.

b) Le fait de s'engager dans une compétition, implique que tous les joueurs participent à tous les tours prévus au calendrier, sauf si une raison majeure et validée conduit à la déclaration forcée d'un forfait.

3.3.4 - Joueur remplaçant ou additionnel

Conformément au code sportif fédéral, en règle générale un joueur absent dans les poules de la phase qualificative ne peut pas être remplacé et la poule se déroule avec le nombre de joueurs présents.

Exception :

a) Dans une finale ou demi-finale, un ou plusieurs joueurs absents ou forfaits, signalés suffisamment tôt, peuvent être remplacés par le ou les joueurs suivants de la liste des qualifications sous réserve d'une certaine compatibilité entre le nombre initial d'engagés et le nombre de finalistes (voir le tableau 2 - 8).

b) Lorsque l'absence ou le forfait se situe dans une finale, laquelle fait suite aux 1/2 finales, le remplacement du joueur peut être autorisé sous réserve que le nouveau joueur suivant ait concouru dans la 1/2 finale correspondante au joueur absent. Même disposition pour 2 joueurs absents.

possible qu'un club, proportionnellement à son nombre d'engagés, se voit confier davantage de compétitions.

c) Exceptionnellement, un club n'ayant pas engagé de joueur pourra se voir attribuer néanmoins une poule de qualification. Cette dérogation fera l'objet d'un accord préalable.

3.3.8 Nombre de tours qualificatifs et composition des phases finales

- Le nombre de tours qualificatifs est fonction du nombre d'engagés dans la discipline et la catégorie concernées.

- Comme base, les critères du tableau ci-dessous sont retenus.

Nb d'engagés au 1 ^{er} tour	Poules	Nb. de tours	1/4 Finales	1/2 Finales	Finales	Classement
2 à 4	1 Poule de 2, 3 ou 4	2	Non	Non	Non	Suivant ranking
5 ou 6	Poule de 5 ou 2 poules de 3	3	Non	Non	Non	Suivant ranking
7 ou 8	Poules de 3 et 4	3	Non	Non	Non	Suivant ranking
9 à 14	Poules de 3 et 4	3	Non	Non	Finale à 4 J.	Suivant finale
15 à 29	Poules de 3 et 4	3	Non	1/2 finales à 4 J.	Finale à 4 J.	Suivant finale
30 ou +	Poules de 3 et 4	4	Oui	1/2 finales à 4 J.	Finale à 4 J.	Suivant finale

Éventuellement, le nombre de tours qualificatifs pourra être revu en augmentation ou en diminution en fonction de la charge du calendrier. Néanmoins, il sera toujours recherché un maximum de brassage en fonction du nombre d'engagés en instituant un nombre de tours correspondant

3.3.9 Joueurs qualifiés pour la phase finale

a) 1/2 finales (à partir de 15 engagés) :

- Sont retenus pour les 1/2 finales, les 8 premiers joueurs classés de la phase qualificative. La répartition dans les 2 poules est faite suivant la technique du serpent (1, 4, 5 et 8 d'une part et 2, 3, 6 et 7 d'autre part). Le déroulement des jeux est conforme à celui des poules de 4 joueurs.

b) Finale de 7 à 14 engagés

- Sont retenus pour cette finale, les 4 premiers joueurs de la phase qualificative. Le déroulement des jeux est conforme à celui d'une poule de 4 joueurs.

c) Finale de plus de 14 engagés

- Sont retenus pour cette finale, les 2 premiers joueurs de chacune des 2 demi-finales pour former une poule de 4 joueurs. Déroulement identique à une poule de 4 joueurs.

d) En cas de forfait ou d'indisponibilités, le ou les joueurs suivants, soit de la phase qualificative soit des 1/2 finales, sera ou seront remplaçant(s) dans l'ordre requis.

3.3.10 Les phases finales du Comité

a) Critères d'attribution des 1/2 finales.

- Pour chaque discipline et catégorie, ces 1/2 finales sont attribuées aux 2 clubs ayant leurs joueurs classés aux 2 premières places de la phase qualificative. En cas de club identique, il sera retenu celui du 3^e qualifié, voire le 4^e, etc...

- Les situations particulières seront traitées par le responsable sportif au cas par cas.

b) Critères d'attribution des finales :

- Pour chaque discipline et catégorie, les finales sont attribuées au club ayant le joueur le mieux classé des 1/2 finales ou le 1^{er} de la phase qualificative dans le cas où il n'y a pas de 1/2 finale.

c) Les phases finales ont lieu, d'une manière générale, le dimanche. Toutefois, s'il s'agit d'un club qui reçoit habituellement le samedi pour raison majeure, la compétition confiée peut se dérouler ce jour-là, sous réserve que tous les joueurs soient disponibles pour y participer.

d) En cas d'impossibilité ou de refus d'un club d'organiser une compétition qui lui serait confiée, celle-ci serait attribuée au club suivant de la liste des qualifiés ou du résultat des 1/2 finales.

e) En fonction des dates butoir imposées par la ligue, les dates des finales prévues et fixées par le calendrier ne peuvent pas être reculées (sauf cas majeur), au-delà de ces limites calendaires.

f) Les 1/2 finales et finales se déroulent suivant la formule classique dans laquelle tous les joueurs se rencontrent.

3.3.11 Jour et horaire des compétitions

a) Les rencontres ont lieu, d'une manière générale, le dimanche. Toutefois, si un club, pour des raisons justifiées, ne peut pas organiser la poule qui lui serait confiée ce jour-là, celle-ci serait avancée au samedi et regrouperait uniquement les joueurs disponibles, quitte à modifier les poules préalablement établies.

b) Sauf exception, les horaires des compétitions sont fixés de la manière suivante :

Libre, cadre, bande, 3 bandes :

- Poule de 2, 3 ou 4 joueurs : 14 heures

- Poule de 5 joueurs : 10 ou 13 heures selon la durée prévisible de la compétition en fonction des disciplines et des catégories.

a) Horaire, début de la compétition : **voir article 2.8**

b) Tous les joueurs convoqués, sans exception, sont tenus d'être présent à l'heure indiquée, même s'ils ont la certitude de ne pas intervenir à la première séance de jeu. La structure définitive de la poule et donc l'ordre des séances sont fonction du nombre de joueurs présents à l'heure fixée.

3.3.14 Classification des joueurs nouveaux

a) Lorsqu'un joueur nouveau non classifié est admis à participer aux compétitions, sa moyenne de référence est fixée comme suit :

1) Pour ses premiers matchs, par la déclaration de sa valeur validée par son Président ou son responsable sportif de club en fonction des jeux pratiqués au sein de son association.

2) Après le palier à l'issue duquel il atteint 3 matchs depuis le début de sa nouvelle saison.

3) Puis à chaque palier de compétitions à laquelle il participe. Il reste joueur nouveau (JN) toute la saison.

4) Et enfin, sur la totalité des matchs disputés depuis le début de la saison.

b) Si la moyenne de référence ainsi calculée, suivant les paliers des alinéas précédents (2,3 et 4) dépasse le plafond de sa catégorie, il est exclu immédiatement du classement de la compétition. Pour les tours suivants, il intègre la catégorie correspondant à sa nouvelle valeur. En conséquence, les points de ranking précédemment acquis lui seront retirés et bénéficieront aux autres joueurs.

c) Un joueur qui change de catégorie au cours d'une saison ne conserve pas les points de ranking acquis à l'occasion de sa participation dans sa catégorie antérieure.

d) Lorsque le joueur en cause est déjà classifié dans d'autres modes de jeu, il ne peut y avoir + de 2 catégories d'écart entre le mode de jeu où il est le mieux classé et celui de sa participation comme nouveau joueur.

3.3.15 Qualification Ligue

a) Le vainqueur de chacune des catégories est qualifié pour l'épreuve régionale ou un tournoi spécifique au sein de la Ligue du Centre regroupant les Comités Départementaux qui lui sont rattachés.

Cette épreuve attribue le titre de champion de ligue de chacune des catégories concernées ou un titre similaire en fonction des critères décidés par l'instance régionale et qui sont susceptibles de modifications.

b) En cas d'impossibilité pour un qualifié de participer à cette phase régionale, en principe son second le remplace.

3.3.16 Mécanisme des séances de jeu

a) Préambule : on appelle « match » la phase de jeu opposant 2 joueurs.

b) L'ordre des joueurs mentionné sur les convocations doit être respecté (sauf exceptions figurant à l'article 2-18, alinéa c et en cas d'absence de joueurs convoqués).

c) En cas de forfait tardif ou d'absence d'un ou de plusieurs joueurs, la poule affectée doit être recomposée dans l'ordre des valeurs individuelles des joueurs présents et disputée suivant cette nouvelle disposition.

3.2.21 Convocations aux compétitions

a) Les convocations aux différentes compétitions ainsi que leurs modificatifs sont diffusés simultanément de la manière suivante :

- 1) Sur le site internet du CSDB 37, au moins 13 jours avant les dates fixant les rencontres.
 - 2) Par messagerie électronique à tous les clubs carambole adhérents au CSDB 37, dans le même délai.
- b) En fonction des forfaits enregistrés dans des délais compatibles avec la gestion, des bulletins rectificatifs sont éventuellement édités et transmis dans les mêmes conditions.
- c) Les forfaits de dernière minute font l'objet d'une information auprès du club organisateur afin que ce dernier en tienne compte dans l'organisation de la poule qui lui serait confiée.
- d) Chaque club est chargé de la transmission de l'information à ses adhérents engagés dans les différentes compétitions.

3.2.22 Calendrier annuel

- a) En début de chaque saison, en accompagnement de la fiche d'engagement, il est établi un calendrier prévisionnel provisoire indiquant les différentes dates possibles des rencontres.
- b) Le nombre de tours étant basé sur des prévisions en référence au nombre d'engagés de la saison précédente, le projet de calendrier peut donc être modifié suivant le nombre réel de participants enregistrés dans chacune des disciplines et catégories concernées après le dépôt des engagements par les clubs. Ce calendrier est donc réactualisé et transmis, à nouveau, à tous les clubs.

3.2.23 Litiges éventuels

- a) Tout litige éventuel ou cas de figure non prévu ou difficulté d'interprétation du code sportif fédéral et/ou du présent règlement sera soumis à l'appréciation du responsable ou gestionnaire sportif. Les cas, les plus complexes ou les plus graves, seront soumis à la décision du Comité Directeur du CSDB 37 après avis de la commission sportive.
- b) Le gestionnaire sportif peut intervenir postérieurement au déroulement d'une rencontre et en modifier éventuellement les résultats si des anomalies étaient relevées lesquelles mettraient en cause la régularité de l'épreuve et son classement. Ce recours serait exercé même si aucune réclamation n'a été formulée.

3.2.24 Indisponibilités

- a) Les indisponibilités prévisibles de longue date, entraînant des forfaits ou des absences, devront être signalées au responsable sportif au moins 15 jours avant la compétition en objet et en tout état de cause avant la parution du bulletin de convocations. Le respect de ce délai n'entraîne pas de délit mineur ni de jugement. Néanmoins, il est souhaitable que la ou les raisons de ces indisponibilités soient portées à la connaissance du responsable sportif.
- b) Les indisponibilités tardives, signalées après la parution des convocations, devront être motivées pour être recevables. Elles feront l'objet d'une décision par le responsable sportif.

- c) Les raisons couramment admises en la matière :

c) 1/2 finales.

- Elle réunit les 4 derniers qualifiés des phases précédentes (fonction du nombre d'engagés)

d) Finales.

- Finale principale : rencontre entre les vainqueurs des 1/2 finales ou les 2 premiers des qualifications.

- Finale consolante : rencontre entre les perdants des 1/2 finales (fonction du nombre d'engagés).

e) Tableau de programmation

Nb d'équipes	Qualifications	Barrages	1/2 finales	Fin. principale	Fin. consolante
11 à 16	Top 6 - Les 2 premières accèdent directement aux 1/2 finales. - Les 4 suivantes accèdent aux barrages	- Rencontre entre les équipes classées 3 et 6. - Rencontre entre les équipes classées 4 et 5	- Renc. entre l'équ. 1 et le G. de 4/5. - Renc. entre l'équ. 2 et le G. de 3/6.	Rencontre entre les vainqueurs des 1/2 finales	Rencontre entre les perdants des 1/2 finales
7 à 10	Top 4 Les 4 premières en 1/2 finales	Pas de barrages	- Rencontre entre les équipes 1 et 4 - Rencontre entre les équipes 2 et 3	Rencontre entre les vainqueurs des 1/2 finales	Rencontre entre les perdants des 1/2 finales
5 à 6	Top 2 Les 2 premiers en finale Pr.	Pas de barrages	Pas de 1/2 finales	Rencontre entre les équipes 1 et 2	Pas de finale consolante
2 à 4	Résultat acquis	Pas de barrages	Pas de 1/2 finales	Pas de finale Pr	Pas de finale Co

Nota : Les rencontres barrages, 1/2 finales et finales ont lieu dans le club dont l'équipe est la mieux classée à la fin des qualifications.

3.4.3 Cas d'un forfait dans les phases barrages, 1/2 finales et finales.

- Aucun forfait ne sera toléré pour les rencontres de barrages, de 1/2 finales et de finales, sauf cas de force majeure. L'équipe fautive sera éliminée et ne pourra plus participer à la suite de la compétition. L'adversaire serait donc automatiquement déclaré vainqueur.

C'est la commission sportive qui tranchera en dernier ressort.

Il est rappelé que les justifications fournies à l'appui des demandes de dérogation doivent être sérieuses et motivées. Toute indisponibilité ou absence pour convenance personnelle ne sera pas prise en compte, ni recevable.

6) Un délai minimum de 3 jours francs est requis pour prévenance réciproque. Les communications doivent être faites par messages électroniques. Toutefois en cas d'extrême urgence par suite d'aléas de dernière minute, l'appel téléphonique sera utilisé.

3.4.6 Encadrement des rencontres

1) Chacune des équipes devra désigner son capitaine qui prendra les décisions qui lui incombent dans le cadre de la rencontre. Son nom devra être inscrit sur la feuille de résultats à l'emplacement réservé à cet effet. Le capitaine peut ne pas être joueur, mais il devra néanmoins être présent pendant toute la durée de la rencontre.

2) Pour l'arbitrage des différentes parties, il est admis que celui-ci se fasse par auto-arbitrage. Toutefois, en fonction de l'effectif du club recevant, l'arbitrage par des arbitres attitrés ou des joueurs aguerris est toujours préférable.

3) Les finales seront obligatoirement arbitrées, soit par des arbitres en titre soit par les joueurs libres de la compétition, soit par des bénévoles du club organisateur aptes à cette mission.

3.4.7 Feuilles de résultats

Pour le challenge Guy Compagnon « Casin » les clubs utilisent depuis octobre 2024 la feuille de match « Feuille Casin » exploitable sur excel ou libre office.

L'envoi des résultats devra être adressé par Internet, aux personnes en charge du traitement sportif de ce challenge et au plus tard 24 heures après la rencontre.

Toutes les rubriques de cette feuille de résultats doivent être remplies y compris le nom des capitaines d'équipes, celui du directeur de jeu et le mode d'arbitrage avec, s'il y a lieu, les noms des arbitres indépendants de la rencontre.

Pour le challenge vétérans et le challenge Flabeau : la saisie des résultats se fait directement sur le site internet de la Fédération Française de Billard. Les clubs n'utilisent plus la feuille « gesbil »,

3.4.8 Dotations

- Les finales sont dotées de coupes ou trophées fournis par le CSDB 37 ou les sponsors éventuels. Les équipes participantes de la phase finale recevront donc un trophée en fonction de leur rang au classement final.

- En plus, le vainqueur de chaque challenge (sauf le Foulon) se verra attribué le trophée permanent remis en jeu chaque saison. Le club bénéficiaire en aura la garde jusqu'à la finale de la saison suivante.

3.4.15 Règlement des litiges

Les litiges éventuels seront réglés par les instances suivantes :

- a) Non-respect d'application du présent code sportif du CSDB 37 : la Commission Sportive du CSDB 37.
- b) Tout autre litige d'ordre général ou disciplinaire : le Comité Directeur du CSDB 37 qui peut solliciter son organe disciplinaire.

Les décisions de ces organes sont sans appel.

3.4.16 Tableaux de constitution des poules

- Afin de faciliter la composition des poules conduisant à la régularité d'alternance des rencontres, il convient d'utiliser les tables de Berger déjà largement employées pour d'autres jeux (échec et dames).

- Ces tableaux d'appariement ont été adaptés à la pratique du billard. Chaque N° correspond à une seule et même équipe.

Poule de 4 équipes			Poule de 5 équipes				Poule de 6 équipes			
Tour 1	1 / 4	2 / 3	Tour 1	2 / 5	3 / 4	Exempt : 1	Tour 1	1 / 6	2 / 5	3 / 4
Tour 2	4 / 3	1 / 2	Tour 2	5 / 3	1 / 2	Exempt : 4	Tour 2	6 / 4	5 / 3	1 / 2
Tour 3	4 / 2	3 / 1	Tour 3	3 / 1	4 / 5	Exempt : 2	Tour 3	2 / 6	3 / 1	4 / 5
			Tour 4	1 / 4	2 / 3	Exempt : 5	Tour 4	6 / 5	1 / 4	2 / 3
			Tour 5	4 / 2	5 / 1	Exempt : 3	Tour 5	3 / 6	4 / 2	5 / 1

Poule de 7 équipes					Poule de 8 équipes				
Tour 1	2 / 7	3 / 6	4 / 5	Exempt : 1	Tour 1	1 / 8	2 / 7	3 / 6	4 / 5
Tour 2	6 / 4	7 / 3	1 / 2	Exempt : 5	Tour 2	8 / 5	6 / 4	7 / 3	1 / 2
Tour 3	3 / 1	4 / 7	5 / 6	Exempt : 2	Tour 3	2 / 8	3 / 1	4 / 7	5 / 6
Tour 4	7 / 5	1 / 4	2 / 3	Exempt : 6	Tour 4	8 / 6	7 / 5	1 / 4	2 / 3
Tour 5	4 / 2	5 / 1	6 / 7	Exempt : 3	Tour 5	3 / 8	4 / 2	5 / 1	6 / 7
Tour 6	1 / 6	2 / 5	3 / 4	Exempt : 7	Tour 6	8 / 7	1 / 6	2 / 5	3 / 4
Tour 7	5 / 3	6 / 2	7 / 1	Exempt : 4	Tour 7	4 / 8	5 / 3	6 / 2	7 / 1

CHALLENGE VÉTÉRANS

Préambule

- a) Le présent titre concerne les modalités d'organisation et les règles de jeu d'une compétition par équipes dénommée : « Challenge vétérans », placée sous l'égide du Comité Départemental (CSDB 37).
- b) Les dispositions et les règles communes précisées au Titre 3 sont applicables à ce challenge.

Art. 1 Conditions d'admission – Mode de jeu

- a) Les clubs participant à ce challenge devront être adhérents au CSDB 37 et à jour de leur cotisation.
- b) La compétition est ouverte aux joueurs et joueuses opérant habituellement sur billard de 2,80 m (en libre) et donc classés (en individuel) de R4 à N3 compris.
- c) Les participants (tes) composant les équipes devront avoir **50 ans** révolus le jour de la compétition et titulaires de la licence sportive FFB.
- d) Les rencontres se disputent à la partie dite "libre", sur la totalité des matchs et sur billards de 2,80 m.
- e) Tous les adhérents d'un club, répondant aux critères d'admission, ont le droit de participer à ce challenge. Leur club d'appartenance et l'organe de gestion départementale s'interdisent de limiter le nombre d'inscrits potentiels.

Art. 2 Composition des équipes – Engagement

- a) Pour limiter les forfaits, les clubs devront engager au minimum **6** joueurs lors de l'inscription d'une équipe. Le nom des joueurs devra être communiqué au gestionnaire du challenge. Les équipes pourront ensuite être complétées en cours de saison. **Cependant avant d'ajouter un joueur dans une équipe en cours de saison, le club devra demander l'accord du gestionnaire avant la rencontre.**
- b) Chaque équipe de club peut être composée de 4 à 8 joueurs par rencontre. Toutefois, une équipe en difficulté de pouvoir réunir les 4 joueurs minimum, sera dans l'obligation, dans le cas où le report ne serait pas possible dans le délai imposé, de disputer la rencontre avec 3 joueurs. Elle aura donc, à chaque fois, suivant l'absence constatée, 1 ou 2 matchs perdus.
- c) Chaque club peut engager, au maximum, 2 équipes dans ce challenge. Toutefois, au cas où le nombre d'équipes serait faible, il pourra être toléré d'augmenter ce nombre sur décision de la commission sportive.
- d) Les joueurs, ayant disputé au moins un match dans une équipe, ne pourront plus en changer pendant toute la saison en cours. Les joueurs contrevenant à cette disposition auront leur(s) match(s) perdu(s).
- e) Les équipes présentant moins de 3 joueurs ne seront pas acceptées et déclarées forfait.

Art.3 Programmation des rencontres.

a) Une rencontre comporte 8 matchs (sauf en cas d'équipe incomplète), programmés sur un seul après-midi, le jour précisé par le calendrier ou convenu.

Chaque rencontre comprend 2 tours de jeu avec 4 matchs chacun. Lorsqu'une équipe est incomplète, le nombre de matchs est réduit à 6 ou 7.

b) Les matchs peuvent opposer des joueurs à handicap différent ou identique.

c) Lors du déroulement d'une rencontre, les joueurs de l'équipe visiteuse conservent leur billard pour le 2ème tour.

Art. 4 Déroulement d'une rencontre

a) Pour le 1er tour, les joueurs composant une équipe sont classés en fonction de leur handicap. Le joueur N° 1 sera celui au plus fort handicap et ainsi de suite jusqu'au N° 4 qui aura donc le plus petit. L'ordre des valeurs sera donc décroissant. En cas de handicap identique, le choix de l'ordre d'inscription des joueurs sera laissé aux capitaines d'équipe avec priorité du dernier choix (en cas de désaccord) au club visiteur.

b) Pour le 2ème tour,

1)- Cas général (les 2 équipes présentant 4 joueurs):

Les 2 premiers et les 2 derniers joueurs de l'équipe recevante sont inversés et rencontrent l'équipe visiteuse dont l'ordre des joueurs reste inchangé (matchs croisés).

2)- Les équipes peuvent changer leur formation pour ce 2ème tour :

- par le remplacement de (s) 1,2,3 ou 4 joueurs du 1er tour. L'ordre d'inscription doit respecter la hiérarchie des valeurs.

~~- soit par la permutation de plusieurs joueurs exclusivement de même handicap.~~

3)- 2 joueurs qui se seraient déjà rencontrés au 1er tour ne sont pas opposables au second tour.

4)- Aviser l'équipe adverse de ces changements. Dans le cas d'une équipe à effectif minimum, certains joueurs feront 2 matchs et d'autres 1 seul.

c) Grille d'opposition des joueurs suivant leur nombre par équipe

Cas	Nbre de joueurs		Tour 1	Tour 2
	Équipe A	Équipe B		
N° 1	4 joueurs	4 joueurs	1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B - 4 A / 4 B	1 A / 2 B - 2 A / 1 B 3 A / 4 B - 4 A / 3 B
N° 2	4 joueurs	3 joueurs	1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B	1 A / 2 B - 2 A / 1 B 4 A / 3 B
N° 3	8 joueurs	4 joueurs	1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B - 4 A / 4 B	5 A / 1 B - 6 A / 2 B 7 A / 3 B - 8 A / 4 B
N° 4	3 joueurs	3 joueurs	1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B -	1 A / 2 B - 2 A / 3 B 3 A / 1 B
N° 5	8 joueurs	8 joueurs	1 A / 1 B - 2 A / 2 B 3 A / 3 B - 4 A / 4 B	5 A / 5 B - 6 A / 6 B 7 A / 7 B - 8 A / 8 B

Notas :

- Le cas N° 1 correspond au schéma classique habituel (4 joueurs par équipe)
- Toutes les situations, concernant le nombre de joueurs possible, ne sont pas représentées. S'inspirer de cette grille pour un nombre de joueurs différent par équipe et d'une certaine logique constructive.

d) Grille-pilote de composition des équipes (exemple non limitatif)

	Tours	Équipe recevante		Équipe visiteuse		
		Joueurs	Handi	Joueurs	Handi	
Schéma classique habituel	Tour 1	1	150	A	120	Positions des joueurs définies par les capitaines d'équipes
		2	120	B	60	
		3	80	C	60	
		4	80	D	60	
	Tour 2	2	120	A	120	Positions des joueurs appliquées (sauf décisions modificatives)
		1	150	B	60	
		4	80	C	60	
		3	80	D	60	
Variante possible pour le tour 2						
Autres schémas modificatifs du tour 2	Tour 2a	2	120	A	120	Exemples de modifications autorisées à la diligence des capitaines d'équipes et information réciproque
		1	150	C	60	
		4	80	D	60	
		3	80	B	60	
	Tour 2b	2	120	A	120	
		1	150	D	60	
		3	80	B	60	
		4	80	C	60	

Art. 5 Classification des joueurs

Les joueurs sont classés en distance de jeu (handicap) en fonction de leur valeur ou de leur performance. Il faut différencier les nouveaux joueurs et ceux déjà classifiés.

Le barème de classification correspond aux catégories R4 à N3 selon les notions de catégorie de la FFB pour les compétitions individuelles. Pour ce challenge, à compter de septembre 2023, une catégorie supplémentaire avec un handicap de 30 points est créée pour les joueurs débutants ou ayant une moyenne générale inférieure ou égale à 0,70. **En cas de montée dans la catégorie 40 pts ou +, le joueur ne pourra pas redescendre en 30 pts.**

a/ Cas d'un joueur classifié en championnat individuel

Il sera affecté au handicap correspondant à sa catégorie (R4 à N3) lors de sa dernière saison de référence en championnat «libre».

Une exception sera accordée au joueur dont la moyenne est inférieure à 0,71 qui pourra se voir attribué le handicap de 30 points, Cependant son handicap pourra être modifié au cours de la saison commencée ou en cours à l'appréciation de la commission sportive.

Art. 6 Barème de classification

- L'échelle du barème de classification s'étend de 30 points (Niveau 1 / débutants) à 150 points (Niveau 6 / N3)

Chaque participant au challenge Vétéran est classifié en fonction de ce barème tenant compte des valeurs FFB et des distances réduites.

- Grille de classification Vétérans :

	Catégories	Moyennes de référence	Distance	
			Points	Reprises
Libre	N3	6,00 à < 9,00 GC	150	40
	R1	4,00 à < 6,00 PC	120	40
	R2	2,30 à < 4,00 PC	80	40
	R3	1,20 à < 2,30 PC	60	40
	R4	0,00 à < 1,20 PC	40	40
	débutants	0,00 à < 0,71 PC	30	40

Art. 7 Conditions particulières

- a) Le temps imparti à chaque match n'est pas limité. **Par contre le nombre de reprises est limité à 40.**
- b) Il y a reprise pour le joueur qui joue en second.
- c) Les joueurs classés en catégorie N3 jouent sur le format "grands coins".
- d) La moyenne cumulée ou annuelle maximale à ne pas dépasser est fixée à 9,00. Si un joueur ne respectait pas cette valeur, il ne serait plus admis dans ce challenge.
- e) Les joueurs qui n'auront pas effectué au moins 1 match en phase qualificative ne pourront pas disputer les phases suivantes. Les capitaines d'équipes devront donc veiller à la répartition de leurs joueurs dans les différentes rencontres afin de satisfaire à cette disposition.
- f) Pour les joueurs classifiés N2, N1 ou Masters en individuel, qui ne joueraient plus dans ces catégories et dans le cas où ils voudraient participer à ce challenge, l'antériorité à prendre en compte de leur valeur sera au minimum de 3 ans.

Art. 8 Jour et horaire des rencontres

a) Phase qualificative, barrages et 1/2 finales :

- Les jours de rencontres sont prévus le jeudi à 14 heures dans le club désigné comme recevant, en alternance avec le challenge Guy Compagnon - Casin. Pour la bonne gestion globale des compétitions, il est souhaitable de s'en tenir à ce jour prévu (sauf cas de force majeure ou d'accord tacite entre les 2 équipes). Ces rencontres pourront donc être avancées ou reportées et éventuellement avec un horaire différent, à la diligence des 2 équipes. Les reports ne devront pas dépasser 7 jours. A cet effet, les 2 équipes en cause devront conclure un accord de dérogation dont copie sera transmise au responsable sportif.

- En cas de désaccord ou à défaut d'entente préalable, la rencontre aura lieu le jour et à l'horaire prévus contractuellement.

b) Finales :

1) Ces 2 rencontres indépendantes (finale principale et finale consolante) auront lieu la même journée et dans le même club. Le jour programmé pour recevoir les finales est, en principe, prévu également le jeudi à la date précisée sur le calendrier. Mais, pour des raisons particulières événementielles, le Comité Directeur du CSDB37, peut décider d'un autre jour.

2) L'horaire du début des rencontres est fixé, en principe, à 9 heures pour le déroulement des 2 finales. Il peut être changé si une des finales n'avait pas lieu.

Art. 9 Départage des équipes en cas d'ex æquo.

a) Au terme de la phase qualificative

Départage dans l'ordre :

- 1) Par le résultat, en points match, de leur rencontre les ayant opposé.
- 2) Si nouvelle égalité, par leur meilleur quotient de cette même rencontre.
- 3) Si nouvelle égalité, par tirage au sort

b) Phases barrages, 1/2 finales

- Le départage sera obtenu par le meilleur quotient de la rencontre des 2 équipes en cause.
- En cas de nouvelle égalité, avantage donné à l'équipe visiteuse (ou désignée comme telle en cas de 2 équipes du même club).

c) Finales

- Le départage sera obtenu par le résultat d'une prolongation disputée par un joueur de chaque équipe tiré au sort.
- Les handicaps à prendre en compte seraient égaux à 10% des handicaps initiaux des 2 joueurs, arrondis à l'unité supérieure.
- Tirage à la bande
- Il y aura reprise pour le joueur qui joue en second.
- En cas d'égalité, nouvelle série avec 2 autres joueurs dans les mêmes conditions.

Art. 10 Attribution des finales. Programmation.

- 1) Les finales sont prévues dans un des clubs qualifiés pour les finales. L'attribution définitive sera déterminée en fonction des antécédents des saisons passées ou à défaut sur décision de la Commission sportive.
- 2) Le club organisateur devra avoir 4 billards disponibles et pouvoir répondre aux applications du présent règlement. Il devra également pouvoir assurer ou faire assurer d'une manière satisfaisante et rapide le déjeuner des joueurs et de l'encadrement.
- 3) La répartition des rencontres aura lieu de la façon suivante :
 - Pour 4 équipes en présence :

° Le matin, au départ de la compétition, est programmée le 1^{er} tour de la finale consolante suivi de celui de la finale principale. Même ordre de passage pour l'après-midi.

 - Si seulement 2 équipes en présence : déroulement classique l'après-midi.

Art. 11 Attribution des points lors d'une rencontre

- a) L'attribution des points est faite de la manière suivante :
 - 1) Par match : Gagné = 2 points, Nul = 1 points, Perdu = 0 point.
 - 2) Par rencontre : Gagné = 2 points, Nul = 1 points, Perdu = 0 point.
 - 3) Par forfait : 0 pt (sauf équipe de 3 joueurs qui n'est pas considérée comme forfait).

Nota : Le résultat d'un match est déterminé de la manière suivante :

 - 1) Match terminé dans la limite des reprises imposées : en fonction du nombre de points atteint par chacun des joueurs.
 - 2) Match non abouti dans la limite des reprises imposées : en fonction du meilleur quotient (points réalisés / handicap) par chacun des joueurs.
- b) L'équipe qui se présenterait à 3 joueurs aura 1 ou 2 matchs perdus suivant l'absence constatée.
- c) Il n'est pas attribué de points supplémentaires pour les équipes recevant ou se déplaçant à plus de 4 joueurs.
- d) Une rencontre totalise donc 16 points, quel que soit le nombre de joueurs présents.

Art. 3 Programmation des rencontres

a) Une rencontre comporte 4 matchs programmés le jour prévu par le calendrier ou convenu.

Chaque rencontre comprend 2 tours avec 2 matchs chacun.

b) Les matchs peuvent opposer des joueurs à handicap identique ou différent.

c) Lors du déroulement d'une rencontre, les joueurs de l'équipe visiteuse conservent leur billard pour le 2ème tour.

Art. 4 Déroulement d'une rencontre

a) Pour le 1er tour, les joueurs composant une équipe sont classés en fonction de leur handicap. Le joueur N° 1 sera celui au plus fort handicap. En cas de handicap identique, le choix de l'ordre d'inscription des joueurs est laissé aux capitaines d'équipe.

b) Pour le 2ème tour

1) Cas général (les 2 équipes présentant 2 joueurs):

Inversion des 2 joueurs de l'équipe recevante (matchs croisés)

2) les équipes peuvent changer leur formation pour ce 2ème tour :

- soit par le remplacement de 1 ou 2 joueurs du 1er tour. L'ordre d'inscription doit respecter la hiérarchie des valeurs.

3) 2 joueurs qui se seraient déjà rencontrés au 1er tour ne sont pas opposables au second tour.

4) Aviser l'équipe adverse de ces changements

c) Il est évident qu'en fonction du nombre de joueurs présenté par chacune des équipes, certains joueurs feront 2 matchs et d'autres 1 seul.

d) **Grille d'opposition des joueurs suivant leur nombre par équipe**

Cas	Nbre de joueurs présentés		Tour 1	Tour 2
	Équipe A	Équipe B		
N° 1	2 joueurs	2 joueurs	1 A / 1 B	1 A / 2 B
			2 A / 2 B	2 A / 1 B
N° 2	3 joueurs	3 joueurs	1 A / 1 B	1 A / 2 B
			2 A / 2 B	3 A / 3 B
N° 3	4 joueurs	4 joueurs	1 A / 1 B	3 A / 3 B
			2 A / 2 B	4 A / 4 B

N° 4	2 joueurs	3 joueurs	1 A / 1 B	1 A / 2 B
			2 A / 2 B	2 A / 3 B
N° 5	2 joueurs	4 joueurs	1 A / 1 B	1 A / 3 B
			2 A / 2 B	2 A / 4 B
N° 6	3 joueurs	4 joueurs	1 A / 1 B	1 A / 3 B
			2 A / 2 B	3 A / 4 B

Nota : - Le cas N° 1 (caractères en rouge) est le schéma classique le plus couramment utilisé.

Art. 5 Classification des joueurs

Les joueurs sont classés en distance de jeu (handicap) en fonction de leur valeur ou de leur performance. Il faut différencier les nouveaux joueurs et ceux déjà classifiés.

Le barème de classification correspond aux catégories R2 à Master selon les notions de catégorie de la FFB pour toutes les compétitions enregistrées sur le site de la FFB.

a/ Cas d'un nouveau joueur classifié en championnat individuel

1/ Il sera affecté au handicap correspondant à sa catégorie lors de sa dernière saison de référence, inscrite au tableau des classifications de la FFB dans ce mode de jeu.

b) Cas d'un nouveau joueur non classifié en championnat individuel ou dans d'autres compétitions officielles

Son handicap sera déterminé suivant le barème de classification de l'article 5-6 et en fonction de la moyenne annuelle réalisée lors de la précédente saison dans ce challenge.

c) Cas d'un nouveau joueur non classifié en championnat individuel ou dans d'autres compétitions officielles

1/ Son handicap sera déterminé suivant le barème de classification de l'article 5-6, en fonction de sa valeur remarquée pendant sa pratique et attestée par le Président ou le responsable sportif de son club d'appartenance.

2) Toutefois ce joueur fera l'objet d'un suivi particulier concernant la réévaluation éventuelle de son handicap en fonction des résultats obtenus tout au long de la compétition de sa 1ère saison. Il restera donc joueur nouveau pendant toute la saison en cours.

Ce suivi consistera au contrôle de sa moyenne générale cumulée (MA) à l'issue de chacune des rencontres effectuées. Ce contrôle débutera à compter du 3ème match mais englobera les matchs précédents. S'il dépasse sa valeur d'engagement ou sa valeur déjà rectifiée, son handicap sera corrigé en conséquence et le joueur réaffecté à un nouveau niveau avec effet rétro-actif entraînant la perte éventuelle de ses premiers matchs.

e) Changement de classification

1) Le maintien, la montée ou la descente d'un joueur sont fonction de ses résultats obtenus au terme de la dernière saison.

° La montée sera immédiate et appliquée sans limitation du nombre de niveaux.

° Pour la descente, les joueurs bénéficient d'une (*) qui les contraint à conserver leur handicap une saison supplémentaire. En cas de 2 saisons consécutives avec perte de *, la descente sera appliquée. Toutefois cette dernière ne pourra pas excéder plus d'un niveau, même si l'écart justifierait une classification inférieure.

Art. 6 Barème de classification Flabeau

L'échelle du barème de classification s'étend de 15 points (R2) à 40 points (Masters)

Chaque participant au challenge Flabeau est classifié en fonction de ce barème tenant compte des valeurs FFB,

Suite CHALLENGE RAYMOND FLABEAU

	Catégories	Moyennes de référence	Distance	
			Points	Reprises
3 Bandes	MASTERS	À partir de 1,000 (3m10)	40	50
	N1	0,700 à 0,999 (3m10)	35	50
	N2	0,500 à 0,699 (3m10)	30	50
	N3	0,400 à 0,580	25	50
	R1	0,250 à 0,399	20	50
	R2	0,00 à 0,249	15	50

Art. 7 Conditions particulières

a) Le temps imparti à chaque match n'est pas limité. Par contre, à compter d'octobre 2024 **le nombre de reprises est limité à 50.**

b) Les joueurs qui n'auraient pas effectué au moins 1 match en phase qualificative ne pourront pas disputer les phases suivantes. Les capitaines d'équipes devront donc veiller à la répartition de leurs joueurs dans les différentes rencontres afin de satisfaire à cette disposition

c) Il y a reprise pour le joueur qui joue en second.

- d) Dans la mesure du possible, les joueurs classés N2 à Masters joueront sur un billard format 3m10 en cas de match avec des joueurs N2 à Masters
- e) Le format de billard 2m80 sera prioritaire en cas de match avec des joueurs de catégorie inférieure à N2,

Art. 8 Jour et horaire des rencontres

a) Phase qualificative, barrages et 1/2 finales :

- Les jours de rencontres sont prévus le vendredi à **18 heures** dans le club désigné comme recevant. Toutefois un horaire différent peut être conclu exceptionnellement (**voir préambule**)
- En cas de changement de l'horaire contractuel, les 2 équipes doivent donc se mettre d'accord sur un nouvel horaire **au moins 7 jours avant la rencontre**.
- A défaut d'accord sur un nouvel horaire, c'est le 1er alinéa qui prévaut.
- En cas d'empêchement pour raison motivée, les clubs peuvent convenir d'un autre jour (rencontre avancée de préférence). En cas de report, celui-ci ne doit pas excéder 7 jours et le gestionnaire sportif du CSDB 37 doit en être informé.

b) Finales :

- 1) Ces 2 compétitions indépendantes (finale principale et finale consolante) auront lieu le même jour et dans le même club. Le jour programmé pour recevoir les finales est, en principe, prévu également le vendredi à la date précisée sur le calendrier. Mais, pour des raisons particulières événementielles, le Comité Directeur du CSDB 37, peut décider d'un autre jour.
- 2) L'horaire sera déterminé en fonction du nombre de billards dont dispose le club organisateur. Les 2 finales se disputant simultanément. Un minimum de 4 billards est nécessaire pour le début des rencontres à 18 heures.

Art. 9 Départage des équipes ex aequo.

a) Au terme de la phase qualificative

Départage dans l'ordre :

- 1) Par le résultat, en points match, de leur rencontre les ayant opposés.
- 2) Si nouvelle égalité, par leur meilleur quotient de cette même rencontre.
- 3) Si nouvelle égalité, par tirage au sort

b) Phases barrages, 1/2 finales

- Le départage sera obtenu par le meilleur quotient de la rencontre des 2 équipes en cause.
- En cas de nouvelle égalité, avantage est donné à l'équipe visiteuse (ou désignée comme telle en cas de 2 équipes du même club).

c) Finales

- Le départage sera obtenu par le résultat d'une prolongation disputée par un joueur de chaque équipe tiré au sort.

- Les handicaps à prendre en compte seraient égaux à 10% des handicaps initiaux des 2 joueurs, arrondis à l'unité supérieure.
- Tirage à la bande.
- Il y aura reprise pour le joueur qui joue en second.
- En cas de nouvelle égalité, nouvelle série avec 2 autres joueurs dans les mêmes conditions.

Art. 10 Attribution des finales. Programmation.

1) Les finales sont prévues dans un des clubs qualifiés pour les finales. L'attribution définitive sera déterminée en fonction des antécédents des saisons passées ou à défaut sur décision de la Commission sportive.

2) Le club organisateur devra avoir 4 billards disponibles et pouvoir répondre aux applications du présent règlement.

3) La répartition des rencontres aura lieu de la façon suivante :

- Pour 4 équipes en présence :

Au départ de la compétition, est programmé le 1^{er} tour de la finale consolante suivi de celui de la finale principale. Ensuite même ordre de passage pour le second tour.

- Si seulement 2 équipes en présence : déroulement classique l'après-midi.

Il est recommandé que le club organisateur ait 4 billards disponibles.

Art. 11 Attribution des points. Résultats d'un match

a) L'attribution des points serait faite de la manière suivante :

- 1) Par match : Gagné = 2 points, Nul = 1 points, Perdu = 0 point.
- 2) Par rencontre : Gagné = 2 points, Nul = 1 points, Perdu = 0 point.
- 3) Par forfait : 0 point

Nota : Le résultat d'un match est déterminé de la façon suivante :

- 1) Cas d'un match terminé dans la limite des reprises imposées : en fonction du nombre de points atteints par chacun des joueurs.
- 2) Cas d'un match non abouti dans la limite des reprises imposées : en fonction du meilleur quotient (points réalisés / handicap) par chacun des joueurs.

b) Il n'est pas attribué de points supplémentaires pour les équipes recevant ou se déplaçant à plus de 2 joueurs.

c) Une rencontre totalise donc 8 points.

CHALLENGE GUY COMPAGNON - CASIN

Préambule

- a) Le présent titre concerne les modalités d'organisation et les règles de jeu d'une compétition par équipe de club au mode de jeu "casin" nommée challenge Guy Compagnon et placée sous l'égide du Comité Départemental CSDB 37.
- b) Les dispositions et les règles précisées au Titre 3 sont applicables à ce challenge.

Art. 1 Généralités

- Le jeu de casin encore appelé «ravachole» se pratique sous une multitude de règles et de variantes locales, régionales ou nationales.
- Pour ce challenge, il a été établi une règle adaptée à certaines exigences, notamment le temps de jeu qui doit être raisonnable sans imposer une limitation de temps contraire à l'équité sportive.
- Le but du jeu de casin est de réaliser le nombre de pattes imposées avec ses figures correspondantes de valeur variable suivant leur difficulté de réalisation.

Art. 2 Définitions techniques.

- On appelle figure, un point de carambole à exécuter suivant des règles précises.
- On appelle "patte", une série complète de figures à réaliser.
- Le nombre de figures peut être variable et le nombre de "pattes" à réaliser est fonction de la valeur du joueur.
- Un match (ou frame) se dispute entre 2 joueurs.
- Une rencontre est une partie entre 2 équipes.

Art. 3 Conditions d'admission et de participation

- a) Les clubs participant à ce challenge devront être adhérents au CSDB 37 et à jour de leur cotisation.
- b) La compétition est ouverte à tous les joueurs et joueuses référencés FFB et limitée aux classifications suivantes :
- Individuel "libre" : de R4 à N3
 - Individuel "bande" : de R2 à N1
 - Individuel "3 bandes" : de R2 à N1

Les joueurs non-classés de valeur équivalente sont admis.

Aucune limite d'âge n'est requise.

e) Grille-pilote de composition des équipes (exemple non limitatif)

Schémas	Tours	Équipe recevante		Équipe visiteuse		Observations
		Joueurs	Handi (pts)	Joueurs	Handi (pts)	
Schéma classique habituel	Tour 1	1	160	A	100	Positions des joueurs définies par les capitaines d'équipes à l'inscription
		2	120	B	80	
		3	100	C	80	
		4	100	D	80	
	Tour 2	2	120	A	100	Positions des joueurs auto-appliquées (sauf décisions modificatives des capitaines d'équipes)
		1	160	B	80	
		4	100	C	80	
		3	100	D	80	
Variantes possibles pour le tour 2						
Autres schémas modificatifs du tour 2 (non limitatif)	Tour 2a	2	120	A	100	Exemples de modifications autorisées à la diligence des capitaines d'équipes et information réciproque
		1	160	C	80	
		4	100	D	80	
		3	100	B	80	
	Tour 2b	2	120	A	80	
		1	160	D	80	
		3	100	B	80	
		4	100	C	80	

Art. 7 Classification des joueurs

a) Cas d'un nouveau joueur classifié en championnat individuel n'ayant pas participé au challenge **Casin**.

- Il sera affecté à un handicap de base correspondant à sa moyenne annuelle, dans le mode de jeu « libre », réalisée lors de sa dernière saison de référence en championnat ou dans les autres challenges et corrigée,

2) Grille N° 2 (joueurs classifiés au Casin)

Niveaux	Moyennes de référence	Δ Écarts	Handicaps Pattes et (Pts)	Formule Dérivée
Niveau 1	< 0,30	§	1 patte = 20 pts -	§
Niveau 2	0,30 à < 0,80	$\Delta = 0,50$	2 pattes = 40 pts	H (Pts) = (50 M max - 0
Niveau 3	0,80 à < 1,30	$\Delta = 0,50$	3 pattes = 60 pts	H (Pts) = (50 M max - 5
Niveau 4	1,30 à < 1,80	$\Delta = 0,50$	4 pattes = 80 pts	H (Pts) = (50 M max - 10
Niveau 5	1,80 à < 2,30	$\Delta = 0,50$	5 pattes = 100 pts	H (Pts) = (50 M max - 15
Niveau 6	2,30 à < 2,80	$\Delta = 0,50$	6 pattes = 120 pts	H (Pts) = (50 M max - 20
Niveau 7	2,80 à < 3,25	$\Delta = 0,45$	7 pattes = 140 pts	H (Pts) = (50 M max - 22,5
Niveau 8	3,25 à < 3,70	$\Delta = 0,45$	8 pattes = 160 pts	H (Pts) = (50 M max - 25
Niveau 9	3,70 à < 4,15	$\Delta = 0,45$	9 pattes = 180 pts	H (Pts) = (50 M max - 27,5
Niveau 10	4,15 à < 4,60	$\Delta = 0,45$	10 pattes = 200 pts	H (Pts) = (50 M max - 30
Niveau 11	4,60 à < 5,05	$\Delta = 0,45$	11 pattes = 220 pts	H (Pts) = (50 M max - 32,5
Niveau 12	5,05 à < 5,50	$\Delta = 0,45$	12 pattes = 240 pts	H (Pts) = (50 M max - 35
Niveau 13	5,50 et +	§	13 pattes = 260 pts	§

Nota : Les joueurs classés au niveau 1 ne pourront pas enchaîner plus de 1 figure à chaque reprise. Ils devront donc laisser la main à leur adversaire.

Art. 10 Conditions particulières

a) Le temps imparti à chaque match n'est pas limité. **Par contre le nombre de reprises est limité à 50.** En conséquence, comme pour les autres challenges, le nombre de reprises exécutées à chaque match doit être impérativement noté sur le tableau de marques et la feuille de résultats. Le nombre de reprises intervient dans le calcul des moyennes donc veiller sérieusement à les transcrire au fur et à mesure du déroulement de la compétition. Cette tâche incombe, en l'absence d'arbitre, au joueur N° 1 de chaque partie.

b) Les matchs se terminent dès qu'un des 2 joueurs a atteint son handicap dans le nombre de reprises imposé. **Il n'y a pas de reprise pour le joueur qui joue en second, sauf si, à l'issue de son ultime reprise, le joueur N° 1 ne réussit pas à conclure son contrat.** Attention : Le nombre de reprises exécutées peut être différent pour les 2 joueurs (en tenir compte sur la feuille de match).

c) Les joueurs qui n'auraient pas effectué au moins 1 match en phase qualificative ne pourront pas disputer les phases suivantes. Les capitaines d'équipes devront donc veiller à la répartition de leurs joueurs dans les différentes rencontres afin de satisfaire à cette disposition.

- Si le point casin est réalisé avec le concours d'un ou plusieurs contres ou bosses ou double-chocs, la figure n'est pas validée. La réalisation du point Casin doit être franche.
- Si, des contres ou des bosses ont lieu pendant l'exécution de la figure, ou après, mais ne contribuent pas à la réussite de celle-ci et ne provoquent pas le point de carambole, le casin est accordé.

Art. 14 Règles générales du jeu de Casin.

- 1) Pour le point de départ : les billes sont placées comme pour les autres jeux de carambole.
- 2) L'ordre des joueurs est déterminé par tirage à la bande. Le gagnant de ce tirage décide de commencer ou non.
- 3) Lorsque la partie débute, il n'est pas obligatoire de jouer sur la rouge en premier. Le joueur décide lui-même de la figure à réaliser. Toutes les figures sont réalisables pour débuter.
- 4) Dès que le joueur N° 1 a commencé la partie, les billes ne sont pas remises sur mouches du point de départ pour le second joueur. Ce dernier enchaîne sur la position des billes laissées par son adversaire.
- 5) La figure à réaliser doit obligatoirement être annoncée clairement avant son exécution par le joueur en action. Il est toléré de changer son annonce avant de jouer. Le fait de jouer sans l'annonce préalable conduit à la non-validité de la tentative.
- 6) Le joueur qui s'apprête à jouer décide seul de l'annonce sans concertation avec son partenaire.
- 7) Il est interdit de réaliser 2 figures identiques consécutives, sous peine de perdre la main.
- 8) Il est admis de commencer une nouvelle patte si la ou les précédentes ne sont pas terminées.
- 9) Toutes les figures de l'article 6-12 (**sauf le casin**) sont validées si elles ont été réalisées à la suite d'un contre ou d'une bosse
- 10) Le collage de la bille du joueur qui va jouer, soit avec la rouge soit avec l'autre bille, autorise ce joueur à demander la remise sur mouches du point de départ. Il peut néanmoins jouer en conservant la position des billes sans faire de faute.
- 11) Reprise égalisatrice : voir article 6-10.
- 12) Il n'y a pas d'ordre pour réaliser les figures imposées.
- 13) Le joueur garde la main tant que les figures annoncées sont réalisées dans les règles et accordées, jusqu'à l'échec de sa nouvelle tentative ou la fin du match. Sauf le joueur classé Niveau 1 qui a un statut particulier (voir nota, grille N° 2, art. 6-9).
- 14) Les fautes sont les mêmes que celles des autres jeux de carambole.

Art.17 Départage en cas d'ex æquo

a) Au terme de la phase qualificative

Départage dans l'ordre :

- 1) Par le résultat, en points match, de leur rencontre les ayant opposé.
- 2) Si nouvelle égalité, par leur meilleur quotient de cette même rencontre.
- 3) Si nouvelle égalité, par tirage au sort

b) Phases barrages, 1/2 finales

- Le départage sera réalisé par le meilleur quotient de la rencontre des 2 équipes en cause.
- En cas de nouvelle égalité, avantage est donné à l'équipe visiteuse (ou désignée comme telle en cas de 2 équipes du même club).

c) Finales

- Le départage serait obtenu par le "coup de réussite" de la manière suivante :
 - Tirage au sort d'un joueur par équipe
 - Tirage à la bande.
 - Mise en ligne des 3 billes sur les points repères, la bille rouge sur le point central.
 - Tentative de réussir le point casin, alternativement par les 2 joueurs.
 - Pas de reprise pour le joueur qui joue en second.

Art.18 Marquage des figures réalisées au tableau.

- Afin d'éviter toute erreur d'interprétation, de malentendu et faciliter le contrôle postérieur des scores sur les tableaux de marques réservés à cet effet, le marquage devra respecter une certaine logique d'inscription.

- Le contenu des cases doit rester lisible jusqu'au contrôle final et le relevé qui suit afin d'éviter tout litige.

En conséquence, le fait de noircir ou blanchir une case lorsque la série de figures est terminée, est à **proscrire**. L'annonce de la fin d'une série sera matérialisée par l'inscription d'un cercle dans la case considérée ou tout signe distinctif n'altérant pas les marques existantes.

- En règle générale, les figures réalisées par un joueur sont inscrites par son adversaire sauf si un arbitre ou un autre joueur expérimenté sont désignés pour gérer les matchs.



Fédération Française de
BILLARD

Dispositions relatives à la tenue officielle des joueurs et joueuses de billard, toutes disciplines

Annexe au code sportif de chaque discipline 2026/2027
Validé par le bureau directeur fédéral
Le 03 mars 2026

Description des chaussures autorisées

1. Modèles :

- Chaussures basses de ville (exemples : Richelieu, Derbies, mocassins).
- Chaussures basses de type casual de type sneakers ou tennis.

2. Exigences :

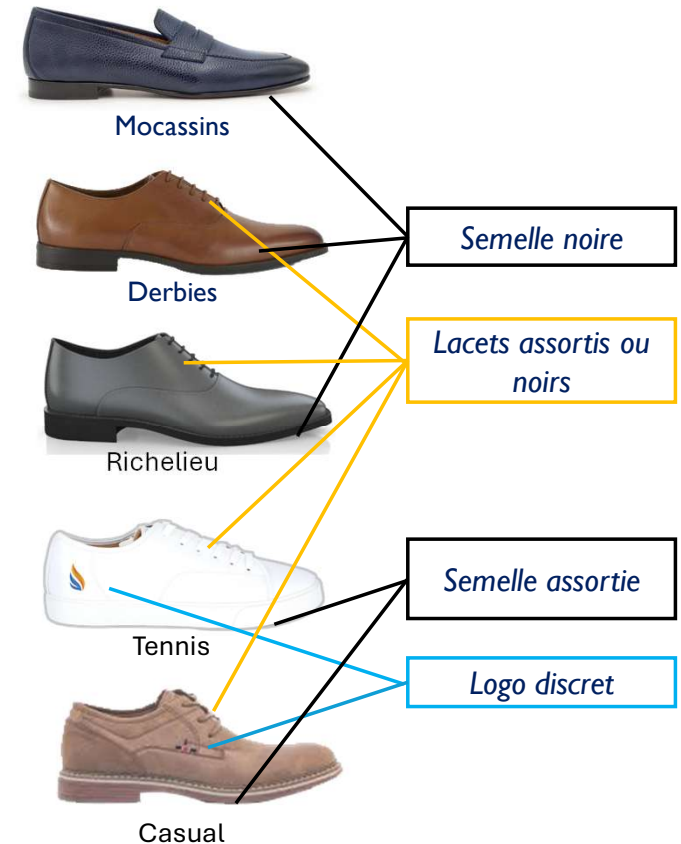
- Couleur unie.
- Modèle fermé.
- Chaussure propre.
- Semelle avec talon* ou plate de couleur noire ou assortie à la chaussure.

3. Tolérances :

- Logo de marque discrète ou de la même couleur que la chaussure ;
- Lacets noirs, de la couleur de la chaussure ou assortis à la tenue.

* Les chaussures peuvent comporter un talon modéré, entendu comme un talon bas et stable, intégré à la chaussure, permettant une posture naturelle, une bonne stabilité et des déplacements sûrs.

EXEMPLES DE CHAUSSURES AUTORISÉES



Description des pantalons autorisés

1. Modèle :

- Pantalon (*) de ville droit, longueur des jambes couvrant les chevilles. Les pantalons de costume à bouton ou cordelette, les chinos et les velours côtelés sont autorisés.
- Les poches des pantalons doivent être positionnées exclusivement sur la partie haute du pantalon, au niveau des hanches. Elles doivent être plaquées et réalisées dans un style discret et élégant, de type passepoilé à l'italienne ou raglan, afin de ne pas gêner le jeu ni altérer la ligne du vêtement.
- Couleur des pantalons unie

2. Accessoires :

- Ceinture noire ou assortie à la tenue
- Chaussettes unies, noires, de la couleur du pantalon ou du polo

* Les joueuses sont autorisées à porter un pantalon fluide



Compétitions par équipe de clubs

- Le polo doit être identique pour tous les joueurs ou joueuses d'une même équipe.
- Le nom de la ville, lorsqu'il est apposé, doit impérativement figurer au dos du polo.
- le pantalon et les chaussures doivent être de la même couleur pour tous les joueurs ou joueuses d'une même équipe.

Directeur de jeu

Prérogatives du directeur de jeu :

- Il/elle doit adresser un avertissement (*) consigné si un ou des éléments de la tenue ne correspond pas totalement au règlement ;
- Il/elle peut refuser la participation à la compétition s'il/elle juge que la tenue présente une réelle incompatibilité à l'image et la pratique sportive du billard.

** Tout joueur ou joueuse ayant fait l'objet d'un avertissement lors d'une compétition précédente peut se voir refuser la participation à une compétition ultérieure en l'absence de correction appropriée de sa tenue*



Marquage et publicité

- La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes à la législation en vigueur, notamment en ce qui concerne les produits ou services dont la publicité est réglementée ou interdite dans le cadre des activités sportives.
- Peuvent être interdites les tenues qui présentent une incompatibilité entre le contenu d'une publicité et les chaînes de télévision qui retransmettent la compétition.
- La surface totale de l'ensemble des emplacements publicitaires n'est pas limitée mais doit être placée sur le polo uniquement.
- L'organisateur peut imposer la marque de son sponsor : dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs.
- Aucune publicité ne sera autorisée du côté de la poitrine où figure le logo ou l'écusson du club, qu'il soit positionné à droite ou à gauche.

