



SAISON 2026/2027

DISTRICT AQUITAIN

CARAMBOLE - RÈGLEMENT SPORTIF - V0



L'HOMOLOGATION DE TOUT TOURNOI PAR LE DISTRICT
EST SUBORDONNÉE AU STRICT RESPECT DE CE RÈGLEMENT.

TABLES

<i>Introduction</i>	<i>3</i>
<i>Article 1 - Principe du championnat</i>	<i>4</i>
<i>Article 2 - Calendrier sportif, désistements des clubs</i>	<i>4</i>
<i>Article 3 - Poules et répartition des participants</i>	<i>4</i>
<i>Article 4 - Classification des nouveaux joueurs</i>	<i>5</i>
<i>Article 5 - Déroulement d'une poule</i>	<i>6</i>
<i>Article 6 - Règles et conditions d'arbitrage</i>	<i>6</i>
<i>Article 7 - Absence, retard, abandon, force majeure</i>	<i>6</i>
<i>Article 8 - Attribution des points de championnat</i>	<i>7</i>
<i>Article 9 - Classification des joueurs en fait de saison</i>	<i>7</i>
<i>Article 10 - Finale de district</i>	<i>8</i>
<i>Article 11 - Inscription des compétiteurs à un tour</i>	<i>8</i>
<i>Article 12 - Garantie de participation</i>	<i>9</i>
<i>Article 13 - Convocation, forfait</i>	<i>9</i>
<i>Article 14 - Directeur de jeu, supervision de l'arbitrage</i>	<i>10</i>
<i>Article 15 - Incidents, observations, forfaits</i>	<i>10</i>
<i>Article 16 - Saisie et transmission des résultats sportifs</i>	<i>10</i>
<i>Article 17 - Respect du code sportif</i>	<i>10</i>
<i>Article 18- Litiges</i>	<i>10</i>
<i>Annexe</i>	<i>11 à 13</i>

Toutes les modifications par rapport à la saison précédente sont en sur-brillance rouge.

Introduction

Les journées du championnat officiel du district Aquitaine sont prioritaires sur les compétitions organisées par les clubs.

Elles sont ouvertes à tous les joueurs licenciés à la Fédération Française de Billard au sein de la ligue de Nouvelle-Aquitaine, y compris ceux des deux autres districts de la ligue, Poitou-Charentes et Limousin.

Elles sont ouvertes à toutes les catégories d'âges mais il existe toutefois des championnats distincts de Partie Libre et de 4-Billes réservés aux joueurs Cadets, qui font l'objet d'un règlement spécifique.

Les joueurs doivent être à jour de leur licence sportive pour pouvoir participer à ces journées.

Le district Aquitain est divisé en trois zones géographiques, zone 33 , zone 47 et zone 40/64.

Concernant les catégories N1 et N2, compte tenu du faible nombre de joueurs appartenant aux catégories jouant sur billard de match (3,10 m), le championnat est organisé au niveau de la ligue. Les catégories jouant sur billard de demi-match (2,80 m) sont donc les seules concernées par le présent règlement.

Une journée de championnat est constitué d'une ou plusieurs poules.

L'ensemble des journées (Tours) constitue le championnat.

Les poules sont organisés par mode de jeu et par catégorie.

A chaque journée, pour chaque catégorie et mode de jeu, des poules seront ouvertes dans chacune des trois zones du district sauf pour les catégories suivantes du fait du nombre peu élevé de participant :

- Libre N3 : 1 seule zone/journée*
- Libre R1 : 1 seule zone/journée*
- Cadre N3 : 2 zones/journée*
- ~~- Cadre R1 : 2 zones/journée~~*
- Bande N3 : 2 zones/journée*

(Nota : outre le championnat Partie Libre qui leur est réservé, les dames et cadets sont admis à participer à tous les autres championnats.)

Article 1 - Principe du championnat

*Le championnat se déroule sur **4 Journées (1 journée = 1 Tour)** débouchant sur les finales de district par catégorie, elles-mêmes qualificatives pour les finales de ligue des catégories.*

Une journée se joue le dimanche (sauf pour les Dames, le samedi).

Chaque journée est consacrée à un seul mode de jeu et comprend une ou plusieurs poules organisés dans des clubs différents. L'ensemble des poules d'une journée constitue un tour.

Les poules se jouent en mono-catégorie.

Lors de chaque poule qu'ils disputent, les joueurs marquent des points en fonction de leurs résultats. À l'issue du dernier tour du championnat, les participants aux finales de district sont déterminés par le cumul de leurs points et leur moyenne générale (voir [article 9](#)).

Le nombre de tours, les dates des tours et les différents lieux des tours sont fixés en début de saison.

Article 2 - Calendrier sportif, désistement des clubs

Le calendrier sportif du district est le document de référence.

Il est établi en début de saison avec l'accord des clubs. Il fixe les dates des tours, des périodes d'engagement, des poules des clubs organisateurs.

Le calendrier sportif est préparé par le responsable carambole et les gestionnaires du district puis soumis aux clubs pour modifications éventuelles avant acceptation.

Le calendrier est constitué par rapport au nombre d'engagés de la saison précédente de telle manière que la totalité des joueurs puisse jouer chaque journée de championnat.

Une fois le calendrier approuvé, le désistement d'un club pour l'organisation d'une poule doit être notifié au responsable sportif du district au moins quarante-cinq jours avant la date de la compétition.

Article 3 - Poules et répartition des participants

Chaque journée est composée :

- Pour la zone 33 : poule de 2 et de 3 sur un billard, poule de 4 et 5 sur 2 billards, poule de 6 sur 2 ou 3 billards.
- Pour les zones 47 et 40/64 : poule de 2, 3 et 4 sur 1 billard, poule de 6 sur 2 billards.

Des poules de 5 sur 2 billards ou de 6 sur 3 billards pourront être constituées uniquement après accord du club organisateur (mise à disposition obligatoire d'arbitres par le club).

Chaque joueur disputera au minimum trois matchs.

À chaque joueur est associé son cumul de points de championnat (voir [article 8](#)) et sa moyenne générale.

Lors de sa première journée de championnat, un joueur a un nombre de points de championnat égal à zéro et sa moyenne est celle de sa plus récente classification dans le fichier F.F.B. Sportif, s'il y figure .

S'il n'a pas de classification fédérale officielle, il est considéré comme nouveau joueur (voir [article 4](#)) et sa moyenne est égale à zéro.

Pour les journées suivantes, les points de championnat obtenus par ce joueur sont progressivement cumulés et sa moyenne est celle obtenue lors de ses journées précédentes.

Pour la constitution des poules sur un même lieu, l'ordre d'arrivée des joueurs est établi par sa moyenne générale de sa classification la plus récente dans le fichier F.F.B. sportif pour le 1er tour de la saison et pour les tours suivant par ses points de classements/moyenne obtenu lors des tours précédents.

Si plusieurs poules elles sont constituées suivant la méthode du serpent (article 6.2.06 du code sportif fédéral).

Dans une même zone ou il y a plusieurs sites la même journée, pour optimiser l'occupation des salles les dispositions suivantes sont prises :

- Un site est prioritaire pour l'organisation. Il est précisé dans le calendrier en début de saison afin que les joueurs soient informés avant leur inscription.

*- Si le site prioritaire n'est pas complet, il appartient au gestionnaire de compléter au mieux le site prioritaire par ceux inscrits sur le deuxième site ou inversement. Le gestionnaire averti alors le ou les joueurs déplacés. **Si le ou les joueurs déplacés ne souhaitent pas être déplacés, ils ne joueront pas.** Le choix des joueurs à déplacer se fait suivant l'ordre d'inscription.*

Article 4 - Classification des nouveaux joueurs

Lors de sa première inscription sur un championnat, un joueur n'ayant pas encore de classification fédérale officielle dans le mode de jeu considéré doit estimer sa catégorie. Ce choix est à confirmer par le président ou le responsable sportif de son club par courrier électronique envoyé au gestionnaire.

A l'issue de ses 3 premiers matchs joués, puis à la fin de chaque palier de compétition, le joueur est re-classifié dans la catégorie correspondant à sa moyenne obtenue (article 7.1.04 du code sportif fédéral).

La re-classification dans une catégorie inférieure n'a pas de conséquences sur les points de championnat acquis par le joueur lors de ce tour (voir [article 8](#)).

***La re-classification dans une catégorie supérieure entraîne l'annulation de ses points de championnat acquis par le joueur lors de ce tour** (voir [article 8](#)).*

Aucune re-classification d'un joueur, dans un sens ou dans l'autre, n'affecte les points de championnat de ses adversaires.

Lors de son premier engagement dans le championnat, un joueur dont la catégorie date d'avant la mise en place du logiciel fédéral FFBSportif est inscrit de droit dans cette

catégorie, avec une moyenne à zéro. Il est re-classifié dans les mêmes conditions qu'un vrai nouveau joueur.

*Conformément à l'article 7.1.04 du code sportif carambole, la catégorie d'un joueur non classifié dans FFBSportif est provisoire et peut évoluer tout au long de la saison.
Toute erreur flagrante et délibérée susceptible de fausser les résultats d'un championnat peut entraîner la saisine de la commission de discipline de la ligue.*

Article 5 - Déroulement d'une poule (voir point 3 de l'[annexe](#))

*Dans les poules de six joueurs, les joueurs jouent trois fois.
Dans les poules de cinq joueurs, les joueurs jouent quatre fois.
Dans les poules de quatre joueurs, les matchs se jouent en aller simple.
Dans les poules réduites de trois joueurs, les matchs se jouent en aller et retour.
Dans les poules réduites de deux joueurs, les joueurs se jouent trois fois.*

Les poules se jouent exclusivement sur le format de billard correspondant à la catégorie des joueurs.

L'affectation des billards aux poules est faite par tirage au sort au début de la journée.

Tous les matchs se jouent sur la distance fédérale de la catégorie et limitation de reprise avec reprise égalisatrice (voir point 4 de l'[annexe](#)).

Article 6 - Règles et conditions d'arbitrage

Les règles d'arbitrage sont celles de la catégorie des joueurs.

Chaque club organisateur est chargé de nommer un directeur de jeu.

En zone 33 la règle est l'auto-arbitrage.

En zone 47 et en zone 40/64 la règle est l'inter-arbitrage. Pour les cas particuliers des poules de 2 ou 5 joueurs ou de 6 joueurs (3 billards) le club organisateur a obligation de mettre à disposition des arbitres.

Le club organisateur peut mettre à disposition des arbitres s'il le désire.

Pour les finales de district, quelle que soit la catégorie, le club organisateur doit obligatoirement mettre à disposition un arbitre par billard.

Article 7 - Absence, retard, abandon, force majeure

Un délai maximal de trente minutes après l'heure initiale de convocation est accordé aux joueurs pour se présenter au directeur de jeu. Passé ce délai, conformément à l'article 6.1.04 du code sportif, tout joueur absent est déclaré en abandon de compétition.

Pour les parties suivantes, le retard maximal est réduit à dix minutes, après quoi le joueur est également déclaré en abandon de compétition.

En cas d'abandon d'un joueur en cours de partie, les règles sont les mêmes que pour l'absence ou le retard trop important avant le début de la partie.

Dans l'intérêt de la compétition et des joueurs présents, un ou plusieurs abandons avant le début d'une journée peuvent amener le directeur de jeu à revoir la composition des poules.

Un abandon en cours de compétition, quel qu'en soit le motif, donne la victoire par forfait à son adversaire et à ceux que le joueur aurait dû ensuite rencontrer.

Le joueur qui abandonne conserve les scores de ses parties précédentes dans le championnat pour le calcul de sa moyenne fédérale annuelle dans FFBSportif.

Les scores et les points de championnat de ses adversaires leur sont comptabilisés.

Si le motif de l'abandon est reconnu de force majeure par le directeur de jeu, le joueur garde les points de championnat précédemment obtenus lors de ce tour.

En cas d'abandon sans motif de force majeure :

- le joueur fautif perd la totalité des points de championnat obtenus lors de ce tour.
- Le joueur doit envoyer son chèque de garantie à la ligue (voir [article 12](#)) et il peut être traduit devant la commission de discipline de la ligue.

Le joueur en retard dans les limites tolérées reste autorisé à jouer mais il perd son droit au temps d'échauffement si celui-ci repousse encore le début de la partie.

Article 8 - Attribution des points de championnat

A l'issue d'un tour, des points de championnat sont attribués aux joueurs en fonction des résultats de leurs matchs :

- Match gagné : **2 points**
- Match nul : **1 point**
- Match perdu : **0 point**

Un match gagné par forfait ou abandon rapporte 2 points de match comme s'il avait été gagné sur la table.

Le fichier de saisie des résultats de la poule effectue automatiquement le calcul et le cumul des points de matchs. Le directeur de jeu saisit les résultats des parties et le logiciel se charge du reste.

Article 9 - Classement des joueurs en fin de saison

*À l'issue du championnat, les joueurs sont classés par catégorie dans l'ordre décroissant de leur total de points de championnat obtenus, en ne retenant que les **7 meilleurs matchs**.*

On entend par "meilleurs matchs" d'abord les matchs gagnés classés par moyenne décroissante puis les matchs nuls classés par moyenne décroissante et enfin les matchs perdus classés par moyenne décroissante.

En cas d'égalité de points de championnat obtenus sur les 7 meilleurs matchs, c'est d'abord le nombre de matchs gagnés puis le nombre de matchs nuls qui est pris en compte pour départager les joueurs. Ensuite c'est la moyenne générale des ces 7 matchs puis la meilleure moyenne particulière des matchs gagnés ou nul de ces 7 matchs et enfin la meilleure série des matchs gagnés ou nul de ces 7 matchs qui permettront de départager les joueurs.

En cas d'égalité complète, ce sont les mêmes critères mais sur la totalité des matchs joués dans la saison qui permettra de départager les joueurs concernés.

Article 10 - Finales de district

Une finale de district est organisée dans chaque catégorie de chaque mode de jeu.

Ces finales sont jouées aux dates prévues dans le calendrier sportif du district.

Elles se déroulent en poule unique, sur la distance fédérale entière et sans limitation de reprises, sauf pour les spécialités et catégories figurant explicitement dans la réglementation fédérale.

Chaque finale regroupe les joueurs arrivés en tête du classement final de leur catégorie dans le championnat correspondant.

~~Chaque compétiteur à obligation de jouer un tour à l'extérieur de sa zone (33 / 47 / 40 - 64) pour valider son classement final à l'issue des 4 tours et pour valider sa participation à la finale de district.~~

Le nombre total de joueurs par finale dépend du nombre total de compétiteurs dans la catégorie:

- Si moins de 5 compétiteurs, pas de finale. C'est le classement à l'issue des 4 tours qui détermine le champion de district.*
- De 5 à 8 compétiteurs, la finale est composée de 4 joueurs.*
- A partir de 9 compétiteurs, la finale est composée de 6 joueurs.*

Si un joueur qualifié pour une finale ne peut ou ne souhaite pas y participer, il doit en informer le responsable sportif du district dans le délai mentionné par le gestionnaire lors de la transmission des résultats de fin de championnat.

Les joueurs qui se désistent sont remplacés par les suivants au classement final de la catégorie.

Article 11 - Inscription des compétiteurs à un tour

Le calendrier sportif du District est diffusé aux clubs en début de saison et est consultable en permanence sur le site internet de la Ligue. Il indique les dates et lieux de tous les tours.

Les demandes par téléphone ou courrier postal ne sont pas admises.

Chaque joueur doit au préalable avoir ouvert un compte pour l'inscription (e-mail, nom, prénom, son numéro de licence et son club) , une fois l'inscription validée par le gestionnaire, le changement de lieu(x) n'est autorisé que s'il est justifié par une raison impérative.

Aucune inscription en dehors de la période d'engagement ne peut être retenue, les dates limites sont mentionnées sur le calendrier sportif du district.

Le choix des joueurs est retenu dans l'ordre chronologique des inscriptions jusqu'à ce que la capacité maximale prévue du lieu considéré soit atteinte.

Quand un lieu est complet et qu'il reste des demandes d'inscriptions, le gestionnaire peut demander au club recevant l'ouverture de billards supplémentaires si c'est possible, ou ajouter un autre lieu.

A la fin de la date limite d'enregistrement, le gestionnaire constitue les poules du tour concerné suivant les critères décrits dans l'[article 3](#).

En principe, aucune inscription en dehors de la période d'engagement ne peut être retenue. Toutefois, pour pallier les forfaits ou atteindre un nombre approprié de participants à un tour, le gestionnaire peut repêcher exceptionnellement des joueurs inscrits hors délai.

Article 12 - Garantie de participation

Pour éviter la gestion des chèques de caution par les clubs, le joueur sanctionné devra impérativement adresser le chèque de garantie de participation de 30€ à la ligue. Celle-ci, dans les cas prévus par le présent règlement, encaissera le chèque et la moitié de la somme sera reversé au club organisateur.

Si le joueur sanctionné ne s'acquitte pas des 30€ il sera automatiquement exclu de toutes les compétitions de la saison et sera traduit devant la commission de discipline de la ligue.

Article 13 - Convocation, forfait

- Convocation

Il y a autant de convocations que de lieux d'une journée de championnat.

Tous les joueurs inscrits à un tour sont convoqués le même jour à 8h30, début des matchs à 9H00.

Le gestionnaire du championnat envoie les convocations dans la semaine qui suit la clôture d'inscription à tous les clubs du district par courrier électronique. Dans la mesure du possible, il met en copie les joueurs convoqués qui disposent d'une adresse électronique.

- Forfait

Tout désistement intervenant après la clôture d'inscription est considéré comme un forfait. Le forfait est à signaler à la fois au gestionnaire du championnat et au club organisateur du tour.

Le motif du forfait doit être fourni au gestionnaire ainsi que tous les justificatifs nécessaires (certificat médical notamment), faute de quoi le forfait est réputé sans motif valable.

Tout joueur forfait sans motif valable doit envoyer son chèque de garantie à la ligue ([article 12](#)) et peut être traduit devant la commission de discipline de la ligue.

S'il reste assez de temps, il revient au gestionnaire de gérer les forfaits dans l'intérêt de l'organisation de la poule concernée. C'est ainsi qu'il peut :

- Intégrer un ou plusieurs joueurs inscrits hors délai.*
- Refaire la composition des poules.*

Dans le cas particulier ou après un ou plusieurs forfaits il ne reste plus qu'un seul joueur dans une poule, le gestionnaire mettra tout en oeuvre pour réintégrer ce joueur dans une autre poule. Si le joueur refuse, on applique la règle du motif de l'abandon reconnu de force majeure (voir [article 7](#)). En dernier recours si le gestionnaire se retrouve dans l'impossibilité de le réintégrer dans une autre poule on appliquera alors la règle de l'abandon (6 points de championnat attribués au joueur) en cours de compétition (voir [article 7](#)).

Article 14 - Direction de jeu, supervision de l'arbitrage

*Le directeur de jeu est désigné par le club organisateur.
Il règle tous les litiges et en rend compte en les mentionnant sur l'onglet "Rapport" du fichier de saisie des résultats.*

Quand cela est possible, le tour est supervisé par un arbitre officiel non compétiteur au tour.

Article 15 - Incidents, observations, forfaits

Les fichiers informatiques de saisie des résultats dans lesquels le rapport du directeur de jeu mentionne une quelconque observation sont transmis par les gestionnaires au président de la ligue. Celui-ci est le seul habilité à saisir la commission de discipline si les faits invoqués le justifient.

Article 16 - Saisie et transmission des résultats sportifs

Le fichier de saisie des résultats doit être renvoyé complété au gestionnaire du championnat et au responsable du district au plus tard le lundi suivant la date du déroulement de la compétition.

En outre, le club organisateur est tenu de saisir dans le logiciel fédéral FFBSportif les résultats du championnat qu'il accueille. À cet effet, un ou plusieurs identifiants personnalisés sont fournis aux personnes du club chargées de cette tâche.

Si le club dispose d'une liaison internet, cette saisie se fait de préférence sur place, au fur et à mesure du déroulement de la journée. Sinon, elle est à faire au plus tôt après la fin de la compétition.

Article 17 - Respect du code sportif

Le déroulement des journées de championnat et des finales de district doit être conforme aux règles figurant dans le code sportif carambole, notamment en ce qui concerne la tenue vestimentaire et l'attitude générale des joueurs.

Tout manquement doit être mentionné par le directeur de jeu dans le fichier de saisie des résultats et peut entraîner la saisine de la commission de discipline de la ligue.

Article 18- Litiges

En cas de litige, les points non prévus dans le présent règlement sont traités par la commission carambole de la ligue, si nécessaire après consultation du comité directeur.

ANNEXE

1. Inscriptions

Les inscriptions seront faites en ligne sur le site dédié pour le district aquitain.

Sauf les inscriptions concernant le championnat ~~libre DAMES qui seront prises par mail auprès du gestionnaire : Hervé LACOMBE et du championnat~~ libre CADETS ~~qui seront prises par mail auprès du gestionnaire : Ronald CHARRIER.~~

2. Engagement cadre R1

Seuls les joueurs classés au moins R2 à la Partie Libre **ou déjà classés au Cadre** sont autorisés sans conditions à participer à un premier tour de championnat.

3. Mécanisme des tours de jeu et séances dans chaque poule

- Poule de 2

Les joueurs se jouent 3 fois.

- Poule de 3

Les joueurs se jouent 2 fois.

- Poule de 4

Match 1 : 2/3 Match 2 : 1/4

Match 3 : Gagnants M1 et M2 Match 4 : Perdants M1 et M2

Match 5 : Match restant du participant 1 Match 6 : Match restant du participant 4

- Poule de 5

Match 1 : 2/5 Match 2 : 3/4

Match 3 : 2/3 Match 4 : 1/5

Match 5 : 1/4 Match 6 : 3/5

Match 7 : 1/3 Match 8 : 2/4

Match 9 : 4/5 Match 10 : 1/2

- Poule de 6

Match 1 : 1/6 Match 2 : 2/5 Match 3 : 3/4

Match 4 : 5/6 Match 5 : 1/4 Match 6 : 2/3

Match 7 : 3/6 Match 8 : 4/5 Match 9 : 1/2

Les joueurs jouent 3 fois.

Les joueurs 1, 3 et 5 jouent les joueurs 2, 4 et 6.

4. Tableau des distances

Championnat	Cat.	Moyennes	Distance fédérale	Limitation de reprises *
Libre G.C.	N3	≥ 6.00 et < 9.00	150	20
Libre P.C.	R1	≥ 4.00 et < 6.00	120	25
	R2	≥ 2.30 et < 4.00	80	25
	R3	≥ 1.20 et < 2.30	60	35
	R4	< 1.20	40	35
Libre Dames	R3	≥ 1.20 et < 2.30	60	40
	R4	< 1.20	40	40
Cadre 42-2	N3	≥ 4.50 et < 7.5	120	20
	R1	< 4.50	80	25
1 Bande	N3	≥ 1.80 et < 2.58	60	30
	R1	≥ 1.10 et < 1.80	50	35
	R2	< 1.10	30	35
3 Bandes	N3	≥ 0.400 et < 0.581	25	50
	R1	≥ 0.250 et < 0.400	20	45
	R2	< 0.250	15	45

* Les finales de district se jouent sans limitation de reprises.

5. Responsable et gestionnaires du district

Responsable District

Bruno LARRIEU dba.larrieu@free.fr

Gestionnaires District

Libre Richard NAGY richardnagy@free.fr

Cadre Bruno LARRIEU dba.larrieu@free.fr

1 Bande Frédéric PETIT gestionnairebande@gmail.com

3 Bandes Eric BARTHELEMY barthelemy.billard@gmail.com

Dames Hervé LACOMBE herve.quarantesept@orange.fr

Cadets Ronald CHARRIER ronald.charrier@sfr.fr