



RÈGLEMENT SPORTIF CARAMBOLE SAISON 2026/2027

COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES
CATÉGORIES N1 et N2 et FINALES LIGUE TOUTES CATÉGORIES
MODES de JEU : LIBRE / CADRE / 1 BANDE / 3 BANDES / 5 QUILLES

Juillet 2026

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

**L'HOMOLOGATION DE TOUT TOURNOI PAR LA LIGUE
EST SUBORDONNÉE AU STRICT RESPECT DE CE RÈGLEMENT.**



RÉGION
**Nouvelle-
Aquitaine**



CNDS
CENTRE NATIONAL
POUR LE
DÉVELOPPEMENT
DU SPORT

Table des matières

Article 1 - Principe du championnat	3
Article 2 - Calendrier sportif, désistement des clubs	3
Article 3 - Poules et répartition des participants	3
Article 4 - Classification des nouveaux joueurs.....	4
Article 5 - Déroulement d'une poule (voir point 2 de l'annexe)	5
Article 6 - Règles et conditions d'arbitrage.....	5
Article 7 - Absence, retard, abandon, force majeure.....	5
Article 8 - Attribution des points de championnat.....	6
Article 9 - Classement des joueurs en fin de saison	6
Article 10 - Finales de ligue (voir point 3 de l'annexe)	6
Article 11 - Inscription des compétiteurs à un tour	7
Article 12 - Dispositions particulières 5 Quilles	8
Qualifications	8
Finale de ligue	8
Article 13 - Garantie de participation.....	8
Article 14 - Convocation, forfait	9
Convocation.....	9
Forfait	9
Article 15 - Direction de jeu	9
Article 16 - Incidents, observations, forfaits	9
Article 17 - Saisie et transmission des résultats sportifs	10
Article 18 - Respect du code sportif	10
Article 19 – Litiges.....	10
ANNEXES	11
1. Inscriptions	11
2. Tour championnat de Ligue - Mécanisme des tours de jeu et séances dans chaque poule.....	11
Poule de 2.....	11
Poule de 3.....	11
Poule de 4.....	11
Poule de 6.....	11
3. Finale de Ligue - Mécanisme des tours de jeu et séances	11
Finale à 4 (1 jour).....	11
Finale à 6 (2 jours).....	11
• Sur 3 Billards	11
• Sur 2 Billards	12
4. Responsable et gestionnaires de la ligue.....	12
Responsable Ligue	12
Gestionnaires Ligue	12
Responsables District	12

Article 1 - Principe du championnat

Le championnat individuel se déroule sur 4 Journées (1 journée = 1 Tour), exception faite du 5 Quilles qui se déroule sur 3 journées, débouchant sur les finales de ligue par catégorie.

Dans le cas particulier de 5 joueurs qui participent au championnat, celui-ci se déroule sur 5 Journées, chacun des 5 joueurs ne pourra participer qu'à 4 journées maximum.

Chaque tour de jeu se joue sur la journée du dimanche.

Chaque journée est consacrée à un seul mode de jeu et comprend plusieurs poules organisées 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 ligue 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 de la ligue 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, le nombre de poules de jeu et les clubs organisateurs.

Le calendrier sportif est préparé par le responsable carambole de la ligue et les responsables de 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 carambole de la ligue au moins quarante-cinq jours avant la date de la compétition.

Article 3 - Poules et répartition des participants

Suivant le nombre de compétiteurs engagés, chaque poule dans un lieu est composée suivant le nombre de billards disponibles :

- 1 billard = 1 poule de 2 ou 3 joueurs,
- 2 billards = 1 poule de 2, 3 ou 4 joueurs,
- 3 billards = 1 poule de 2, 3, 4 ou 6 joueurs.

Chaque joueur disputera trois matchs sauf pour les poules de 3 ou les joueurs disputeront 2 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 d'une poule, 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 suivants par ses points de classements/moyenne obtenu lors des tours précédents.

S'il y a plusieurs lieux la même journée et afin d'éliminer au maximum les poules de 2 et 3 joueurs et d'optimiser l'occupation des salles, le gestionnaire peut déplacer des joueurs inscrits d'un lieu vers un autre lieu si des places sont disponibles.

Cette disposition ne peut s'appliquer que si le gestionnaire obtient l'accord de tous les joueurs qu'il souhaite déplacer.

Un joueur ayant déjà participé à une poule de 2 est prioritaire à l'inscription dans une poule de 4 (à charge au gestionnaire de gérer cela).

Dispositions particulières pour les compétitions 3 Bandes N1 et N2 :

- Les poules de 6 joueurs ne sont plus autorisées.
- Les poules de 4 joueurs sont privilégiées. Quelques poules de 2 joueurs sont ouvertes.
- Un joueur ayant déjà participé à une poule de 2 est prioritaire à l'inscription dans une poule de 4 (à charge au gestionnaire de gérer cela).

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 supérieure entraîne l'annulation des points de championnat acquis par le joueur (voir article 8).

Aucune re-classification d'un joueur 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 fédéral, 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 2 de l'annexe)

Dans les poules de six joueurs, les joueurs jouent trois 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 simple.

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 sans limitation de reprise avec reprise égalisatrice.

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.

Pour la Libre et le Cadre le club organisateur doit obligatoirement mettre à disposition un arbitre par billard.

Pour la Bande, le 3 Bandes et le 5 Quilles l'auto-arbitrage est toléré, néanmoins il est souhaitable que le club organisateur mette à disposition des arbitres.

Pour les finales de ligue, quel que soit le mode de jeu et 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 fédéral, 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 gestionnaire 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 gestionnaire, 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 13) 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

À 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 de 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.

Dispositions particulières si **moins de 4 joueurs participent** au championnat :

- Chaque joueur doit jouer au **minimum 3 tours pour être classé**.
- Le classement sera effectué en ne retenant que les **6 meilleurs matchs**.

Article 10 - Finales de ligue (voir point 3 de l'annexe)

Ces finales sont jouées aux dates prévues dans le calendrier sportif de la ligue.

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

Pour toutes les catégories N1 et N2, chaque finale regroupe les joueurs arrivés en tête du classement final de leur catégorie dans le championnat correspondant.

Dispositions particulières des catégories **3 Bandes N1 et N2** pour **valider sa participation à la finale** :

- Un joueur ne peut jouer que **2 fois maximum dans son club**.
- ~~Un joueur doit obligatoirement jouer une fois hors de son district (AQUI/PC/LIM).~~

Pour toutes les autres catégories N3 et Régionales, chaque district à un représentant automatiquement qualifié.

On détermine ensuite la répartition des qualifiés par district au prorata du nombre total de joueurs engagées dans les districts. Dans le cas où on doit déterminer un meilleur second ou troisième entre les districts, le choix est fait à la meilleure moyenne des compétitions individuelles sur la saison en cours.

La répartition des qualifiés au prorata est calculé à partir du relevé sur FFBSportif/Classification du nombre de joueurs de chaque district pour chaque mode de jeu/catégorie au plus tard trois semaines avant la 1^{ère} finale de ligue de la saison. Un tableau des proratas sera ensuite communiqué à l'ensemble des clubs de la Ligue.

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

- Pour les catégories N1 et N2 :
 - Moins de 6 compétiteurs, pas de finale.
 - De 6 à 8 compétiteurs, la finale oppose 4 joueurs.
 - Plus de 8 compétiteurs, la finale oppose 6 joueurs.
- Pour les catégories N3 et Régionales :
 - Moins de 9 compétiteurs, la finale oppose 4 joueurs.
 - Plus de 8 compétiteurs, la finale oppose 6 joueurs.

Si un joueur qualifié pour une finale ne peut ou ne souhaite pas y participer, il doit en informer le responsable sportif de la ligue 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 de la Ligue 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.

La période d'engagement à un tour de compétition débute trois semaines avant la date du tournoi et s'étend sur deux semaines, du vendredi à 18h00 au vendredi à 18h00.

Les inscriptions se font exclusivement sur le site de la Ligue (<https://inscription-district-pc.fr>).

Chaque joueur doit au préalable avoir ouvert un compte pour l'inscription (e-mail, nom, prénom, son numéro de licence et son club).

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.

Dans le cas particulier où un seul joueur inscrit sur un lieu, le gestionnaire mettra tout en œuvre pour réintégrer ce joueur sur un autre lieu si cela est possible.

Dans le cas particulier d'un lieu ouvert à six joueurs on a que cinq inscrits, les poules de 5 n'étant pas acceptées, le joueur inscrit en dernier (ordre chronologique des inscriptions) ne sera pas retenu pour participer à ce tour.

Néanmoins le gestionnaire mettra tout en œuvre pour intégrer ce joueur sur un autre lieu ou compléter le lieu par un joueur supplémentaire.

Article 12 - Dispositions particulières 5 Quilles

Le championnat 5 Quilles se déroule en 2 phases :

- 1ère phase : Qualifications sur 3 journées de championnat.
- 2ème phase : Finale de ligue à 6 joueurs sur une journée.

Qualifications

Lors des journées de qualification des poules de 2 à 6 joueurs maximum peuvent-être constituées. Quel que soit le nombre de joueurs dans une poule tous les joueurs se rencontrent. Tous les matchs y compris ceux de la finale de ligue se déroulent en 2 sets gagnants de 60 points.

Attribution des points pour chaque rencontre :

- Points de match : 2 points de match par partie gagnée (pas de reprise égalisatrice donc pas de match nul possible).
- Points de sets : *Ils sont utilisés pour départager les joueurs en cas d'égalité de points de matchs.*
 - Pour le perdant : 1 point par set gagné.
 - Pour le vainqueur :
 - Victoire par 2 à 0 = 3 points de sets.
 - Victoire par 2 à 1 = 2 points de sets.

Le classement final des qualifications pour accéder à la finale de ligue est fait sur les 7 meilleurs matchs. Si plusieurs joueurs sont à égalité de points de matchs, ils sont tout d'abord départagés par leurs points de sets, ensuite par leur moyenne générale (cumul des points réalisés divisé par le cumul des points concédés), enfin par la meilleure moyenne particulière.

Finale de ligue

Conformément à l'article 6.2.11 du code sportif fédéral les critères de classement de cette finale sont :

1. Nombre de points de match
2. a) Si égalité de points de matchs entre 2 joueurs : Résultat du match direct.
b) Si égalité de points de matchs entre plus de 2 joueurs :
 - I. Points de sets,
 - II. Moyenne générale,
 - III. Ordre d'arrivée des joueurs dans la poule.

Article 13 - 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.

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 14 - 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 10h00, début des matchs à 10h30.

Nb : Convocation possible à 9h00 pour un début de match à 9h30 si les joueurs sont à moins de 100km.

Le gestionnaire du championnat envoie les convocations dans la semaine qui suit la clôture d'inscription à tous les clubs de la ligue 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 13) 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 en liste d'attente ou 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 œuvre 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 15 - Direction de jeu

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.

Article 16 - 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 le gestionnaire au responsable commission discipline de la ligue. Celui-ci est le seul habilité à saisir la commission de discipline si les faits invoqués le justifient.

Article 17 - Saisie et transmission des résultats sportifs

Le fichier de saisie des résultats doit être renvoyé complété au gestionnaire du championnat 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 18 - Respect du code sportif

Le déroulement des journées de championnat et des finales de ligue 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 19 – 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.

ANNEXES

1. Inscriptions

Les inscriptions sont faites en ligne sur le site de la ligue. ~~Sauf les inscriptions concernant le championnat libre DAMES qui seront prises par mail auprès du gestionnaire de cette compétition.~~

2. Tour championnat de Ligue - Mécanisme des tours de jeu et séances dans chaque poule

Poule de 2

Les joueurs se jouent 3 fois.

Poule de 3

Match 1 : 2/3	Match 2 : 1/Perdant du match M1	Match 3 : 1/Gagnant du Match 1
---------------	---------------------------------	--------------------------------

Nb : Les joueurs se jouent 1 fois.

Poule de 4

Match 1 : 2/3	Match 2 : 1/4
Match 3 : Gagnants des matchs 1 et des matchs 2	Match 4 : Perdants des matchs 1 et des matchs 2
Match 5 : Match restant du participant 1	Match 6 : Match restant du participant 4

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.

3. Finale de Ligue - Mécanisme des tours de jeu et séances

Finale à 4 (1 jour)

10h30	Match 1 : 2/3	Match 2 : 1/4
14h00	Match 3 : Gagnants des matchs 1 et 2	Match 4 : Perdants des matchs 1 et des matchs 2
16h00	Match 5 : Match restant du participant 1	Match 6 : Match restant du participant 4

Finale à 6 (2 jours)

- Sur 3 Billards

Samedi			
14h00	Match 1 : 1/6	Match 2 : 2/5	Match 3 : 3/4
16h00	Match 4 : 2/3	Match 5 : 4/6	Match 6 : 1/5
18h00	Match 7 : 1/4	Match 8 : 3/5	Match 9 : 2/6
Dimanche			
09h00	Match 10 : 5/6	Match 11 : 1/3	Match 12 : 2/4
11h00	Match 13 : 4/5	Match 14 : 1/2	Match 15 : 3/6



Règlement sportif Carambole version 1
Compétitions individuelles catégories n1 et n2 et finales ligue toutes catégories
Modes de jeu : libre / cadre / 1 bande / 3 bandes / 5 quilles

- **Sur 2 Billards**

Samedi		
09h00	Match 1 : 1/6	Match 2 : 2/5
11h00	Match 3 : 3/4	Match 4 : 1/5
14h30	Match 5 : 2/3	Match 6 : 4/6
16h30	Match 7 : 1/4	Match 8 : 3/5
18h30	Match 9 : 2/6	Match 10 : 1/3
Dimanche		
09h00	Match 11 : 5/6	Match 12 : 2/4
11h00	Match 13 : 4/5	Match 14 : 3/6
14h30	Match 15 : 1/2	

4. Responsable et gestionnaires de la ligue

Responsable Ligue

Jehan GREGOIRE - lbna.carambole@gmail.com

Gestionnaires Ligue

Libre	Didier BARIL - didierbaril@orange.fr
Cadre	Bruno BREDIF – bredif.cathy.bruno@neuf.fr
1 Bande	Nicolas ENON - n.enon@me.com
3 Bandes	José LOPEZ - jose.lopez@free.fr
Dames	Hervé LACOMBE - herve.quarantesept@orange.fr
Cadets	Ronald CHARRIER - ronald.charrier@sfr.fr
5 Quilles	Eric URSA - ericursa61@outlook.fr

Responsables District

Aquitaine	Bruno LARRIEU - dba.larrieu@free.fr
Poitou-Charentes	Didier BARIL - didierbaril@orange.fr
	Stéphane NADREAU - stephane.nadreau@orange.fr
Limousin	Nicolas ENON - n.enon@me.com