



Mail : cs.cdb145@gmail.com

Affilié à la Fédération Française de Billard et au Comité Départemental Olympique et Sportif
Agrée Jeunesse et Sports – Déclaré en Préfecture sous le N°0454012173 – Siret 51125403900015 – APE 9312Z

CODE SPORTIF CARAMBOLE

SAISON 2024 - 2025

Version	Description	Date
Version 1	Création du nouveau code sportif pour la saison 2024 - 2025. Les principaux changements par rapport à la saison précédente sont résumés dans le paragraphe « 2. Synthèse des changements »	14/08/2024
Version 1.1	Intégration des ajustements suite à la réunion d'encadrement du 28/09/2024	30/09/2024
Version 2	Modification des points de Ranking Article 4.2.3	13/11/2024

Les modifications de la dernière version publiée sont **surlignées en jaune**

Table des matières

1. Introduction.....	2
2. Synthèse des changements.....	3
2.1. Changements liées à la reforme au niveau de la Ligue.....	3
2.2. Changements souhaités par la majorité des joueurs.....	3
2.3. Autres changements jugés pertinents par la Commission Sportive.....	3
3. Conditions Générales.....	4
3.1. Inscription des joueurs.....	4
3.2. Convocation des joueurs.....	5
3.3. Forfait.....	5
3.4. Déroulement de la compétition.....	6
4. Compétitions.....	8
4.1. Description générale.....	8
4.2. Journées de championnat.....	9
4.3. Mécanisme des rencontres.....	10
4.4. Finales.....	11

1. Introduction

Ce document définit les points de règlement pour les diverses compétitions individuelles de billard carambole dans le Comité Départemental de Billard du Loiret (CDBL).

Tous les clubs de billard carambole du CDBL devront informer leurs compétiteurs du présent règlement et par conséquent le faire respecter.

Ce document est sous la responsabilité du Comité Départemental de Billard du Loiret (CDBL) et en particulier du responsable de la Commission Sportive.

Les cas non prévus dans ce règlement sont tranchés par la Commission Sportive du CDBL.

Pour clarifier un point de règlement, la Commission Sportive du CDBL pourra, si elle le juge nécessaire, diffuser une nouvelle version de ce Code Sportif en cours de saison.

2. Synthèse des changements

Ce paragraphe résume les principaux changements par rapport à la saison précédente. Les décisions prises par la Commission Sportive ont été discutées le 15/06/2024 par un groupe de travail formé à l'initiative du CDBL.

L'objectif est d'améliorer le déroulement des compétitions en respectant les souhaits du plus grand nombre, notamment après dépouillement des réponses reçues suite au questionnaire diffusé par la Commission Sportive.

2.1. Changements liées à la réforme au niveau de la Ligue

- ✓ Toutes les catégories Nationale 3 seront maintenant gérées par la Commission Sportive de la Ligue, quel que soit le mode de jeu

2.2. Changements souhaités par la majorité des joueurs

- ✓ Lors d'une journée de compétition chaque joueur jouera minimum 3 matchs et maximum 4 matchs
- ✓ Lors d'une journée de compétition le nombre de tours de jeu sera limité à 5
- ✓ Les matchs se disputeront systématiquement sur la distance "normale" de la catégorie même lors des journées de championnat, le nombre de reprises restant limité sauf lors des finales des jeux de série
- ✓ A partir de 13 joueurs inscrits dans une catégorie une finale de comité se disputera avec 8 joueurs

2.3. Autres changements jugés pertinents par la Commission Sportive

- ✓ Retour au système "ranking" pour les journées de championnat, conséquence directe des choix ci-dessus
- ✓ Lors d'une même journée de championnat il n'y aura plus de formule faisant se rencontrer deux fois les mêmes joueurs
- ✓ Précisions sur les forfaits, dont impossibilité de participer à une finale après un forfait
- ✓ Mise en place d'une condition sur la moyenne générale pour s'inscrire au cadre R1
- ✓ Pour la première journée de championnat le serpentini sera appliqué après tirage au sort des rangs des joueurs et non plus sur la moyenne de l'année précédente
- ✓ Dans une poule de quatre joueurs, les tours 2 et 3 seront inversés afin de privilégier une rencontre décisive au 3ème tour (les gagnants du premier tour se rencontrent à la fin)

3. Conditions Générales

3.1. Inscription des joueurs

Article 3-1-1 : Après s'être assuré que le joueur a rempli toutes les conditions administratives et médicales pour faire de la compétition, le directeur sportif de chaque club devra engager ses joueurs auprès des responsables de la Commission Sportive du CDBL via le formulaire d'engagement.

Article 3-1-2 : Pour un joueur, le fait de s'engager dans une compétition implique de participer à toutes les journées prévues dans le calendrier, sauf cas particuliers prévus dans l'article 3.3. *Forfait*.

Article 3-1-3 : Les engagements pourront se faire jusqu'à la date limite des inscriptions. Des joueurs engagés tardivement pourront être retenus à la discrétion de la Commission Sportive si cela permet de faciliter l'organisation des journées de championnat.

Article 3-1-4 : Un joueur pourra s'engager, à un mode de jeu, dans la catégorie qui correspond à son dernier classement officiel.

Article 3-1-5 : Dans le cas d'un nouveau joueur, celui-ci débutera dans la catégorie correspondante à la moyenne qu'il réalise au sein de son club sous déclaration d'honneur de son président. Un joueur est « nouveau joueur » quand celui-ci n'a pas de moyenne générale connue détenue par la CS du CDBL ou n'est pas mentionné sur le site FFBsportif.com pour le mode de jeu concerné. Un joueur est nouveau toute l'année, et sa moyenne sera recalculée à chaque palier de la compétition. En cas de dépassement de sa moyenne à l'issue d'un palier, le joueur ne pourra pas participer aux journées suivantes dans la catégorie mais pourra demander à la Commission Sportive une dérogation pour s'inscrire dans la catégorie correspondante à sa moyenne si le calendrier le permet. Une exception sera faite pour les moins de 21 ans (U21 selon les critères FFB), qui pourront poursuivre la compétition dans la même catégorie en cas de dépassement de la moyenne.

Palier N°1 du CDBL : A la fin de la 1^{ère} journée de Championnat effectuée par le joueur.

Palier N°2 du CDBL : A l'issue des journées de championnat (avant la finale).

Palier N°3 du CDBL : A l'issue de la Finale.

Article 3-1-6 : Les joueurs souhaitant s'engager au Cadre doivent respecter les conditions suivantes :

> S'ils ont une moyenne officielle connue au cadre, celle-ci doit être supérieure ou égale à 1,80

> S'ils n'ont pas de moyenne officielle connue au cadre mais ont une moyenne officielle connue à la libre, celle-ci doit être supérieure ou égale à 1,80 et dans ce cas :

- ils doivent s'engager au Cadre N3 s'ils sont de niveau Libre R1 ou Libre N3
- ils doivent s'engager au Cadre R1 s'ils sont de niveau Libre R2 ou R3

3.2. Convocation des joueurs

Article 3-2-1 : Les convocations seront envoyées uniquement aux clubs concernés qui devront les afficher et prévenir les joueurs concernés.

Article 3-2-2 : Les convocations seront envoyées au minimum 9 jours avant la compétition, toutefois la Commission Sportive dans la mesure du possible communiquera les convocations au plus tôt afin de permettre au clubs recevant une compétition de s'organiser.

3.3. Forfait

Article 3-3-1 : Un joueur engagé dans une compétition peut déclarer forfait sans justificatif uniquement en respectant les délais des cas suivants :

>En prévenant la commission sportive au moment de l'engagement, cette possibilité peut permettre de gérer le cas d'un forfait à **une ou plusieurs journées de championnat et de conserver une chance de disputer la finale**

>En prévenant la commission sportive au plus tard à la fin de la journée de compétition précédente (exemple pour un forfait au tour 3, prévenir avant 23h59 le jour du tour 2)

Article 3-3-2 : Un joueur se retrouvant dans l'obligation de déclarer forfait hors délais doit prévenir la commission sportive au plus tôt et devra présenter un justificatif. Les seuls motifs recevables étant : accident, maladie, décès d'un proche. Pour tout autre motif la commission sportive pourra solliciter la commission de discipline pour décider d'appliquer ou non la sanction prévue dans l'article 3-3-3 ci-dessous

Article 3-3-3 : Dans le cas d'un forfait injustifié, la sanction est une amende infligée au club du joueur. Le prix de cette amende est fixé chaque année dans les dispositions financières du CDBL. Cette amende doit être réglée par le club dans les 20 jours, dans le cas contraire le joueur sera suspendu de toute compétition individuelle jusqu'au règlement de l'amende. Par ailleurs un joueur sanctionné deux fois dans la saison, tous modes de jeu confondus, sera exclu de toute compétition individuelle pour la saison

Article 3-3-4 : Un joueur ayant été forfait sur une journée de championnat, justifié ou non, pourra poursuivre la compétition sous condition de l'article 3-3-3. **Toutefois si le forfait a été déclaré après l'engagement de début de saison** le joueur ne pourra pas être qualifié pour la finale de comité correspondante quel que soit son classement après les journées de championnat

3.4. Déroulement de la compétition

Article 3-4-1 : Licence. Pour participer à la compétition le joueur devra être titulaire d'une licence conforme aux règlements généraux de la FFB. Le Directeur de Jeu peut vérifier ce point directement sur le site web <https://www.telemat.org/FFBI/sif/> ou demander au joueur de présenter sa licence.

Article 3-4-2 : Tenue sportive. le joueur devra se présenter en tenue officielle de son club et se conformer aux dispositions de la FFB :

- > Polo à manches courtes ou longues, renté dans le pantalon
- > Pantalon de couleur unie. Les jeans et survêtements sont interdits
- > Chaussures fermées

En cas de non respect de cet article, le Directeur de Jeu doit impérativement en informer la Commission Sportive en l'écrivant dans la rubrique observation de la feuille de match, et peut décider d'exclure de la compétition le joueur concerné.

Article 3-4-3 : Horaires. Les compétitions débuteront à l'heure précisée sur la convocation, l'heure de convocation correspond à l'heure du début du jeu.

- > Les joueurs doivent se présenter au club 15 à 30 minutes avant l'heure de convocation
- > L'échauffement de 5 minutes par joueur doit débuter au plus tard 15 minutes avant l'heure de convocation
- > Un joueur non présent 15 minutes avant l'heure de convocation n'aura pas la possibilité de s'échauffer
- > Un joueur non présent 30 minutes après l'heure de convocation sera forfait pour la compétition, le Directeur de Jeu doit impérativement en informer la Commission Sportive en l'écrivant dans la rubrique observation de la feuille de match et peut remplacer ce joueur par un joueur de même catégorie qui serait disponible dans la salle de jeu

Exemple : Si convocation 9h30

- 9h00 accueil des joueurs
- 9h15 début de l'échauffement, uniquement pour les joueurs présents à 9h15
- 9h30 début des matchs

Article 3-4-4 : Arbitrage. Les joueurs exempts devront arbitrer **de manière équitable**, ainsi que le directeur de jeu si nécessaire. Le club organisateur doit toutefois faire le nécessaire pour mettre à disposition des arbitres pour le bon déroulement de la compétition. Dans le cas particulier d'une poule de 6 joueurs, seule situation nécessitant 3 arbitres, si le club est en difficulté il pourra par ordre de préférence :

- 1) anticiper et solliciter en amont un autre club, (par exemple un accompagnateur d'un des joueurs)
- 2) exceptionnellement utiliser la formule de la poule de 6 en 5 tours de jeu (voir article 4-3-3) où deux joueurs exempts deviennent arbitres

Article 3-4-5 : Organisation. Le Directeur de Jeu doit se référer au chapitre « 4. Compétition » pour déterminer l'ordre des matchs.

Article 3-4-6 : Joueurs d'un même club.

Si les joueurs d'un même club doivent se rencontrer d'après les tours de jeu défini par le code sportif, alors ces tours de jeu doivent être joués en premier. Attention, seul l'ordre des tours de jeux initialement prévu sera modifié (pas les rencontres elles-mêmes).

Les règles à appliquer sont les suivantes :

- > Si trois joueurs d'un même club dans une poule 4, pas de changement
- > Sinon, le nouvel ordre des tours de jeu est établi selon les critères suivants par ordre de priorité :
 - 1) Tours de jeu proposant le plus de rencontres entre joueurs d'un même club
 - 2) Tour de jeu ayant le numéro d'ordre le plus petit initialement

Article 3-4-7 : Limitation de temps. Le Directeur de jeu doit rappeler aux arbitres de veiller au rythme du jeu selon les dispositions FFB 6.2.26 : si un joueur est trop souvent anormalement lent, l'arbitre le lui signale une première fois discrètement, soit verbalement soit en lui faisant un geste (tapotage de l'index sur la montre par exemple) et si le joueur continue à être trop lent, il annonce alors « 15 secondes ».

Article 3-4-8 : Ethique sportive. Durant la compétition chaque joueur est tenu de respecter son adversaire et les autres personnes présentes. Le Directeur de Jeu pourra avertir un joueur dont le comportement s'écarte de cet esprit et sera invité à informer la Commission Sportive en relatant les faits dans la rubrique observation de la feuille de match.

4. Compétitions

4.1. Description générale

Article 4-1-1 : A l'issue des inscriptions la commission sportive va organiser le déroulement des compétitions selon le nombre d'engagés pour chaque mode de jeu et chaque catégorie d'après le tableau ci-dessous :

Nombre d'engagés en début de saison	Nombre de journées de championnat (hors finale)	Modalités pour la finale	Article décrivant la finale
2 joueurs	aucune	Finale aller-retour sur une journée	4-4-1
3 à 5 joueurs	aucune	Finale aller-retour sur deux ou trois journées	4-4-2
6 à 8 joueurs	2	Finale à 4	4-4-3
9 à 12 joueurs	3	Finale à 4	4-4-3
13 joueurs et plus	3	Finale à 8 sur une journée	4-4-4

Article 4-1-2 : Les horaires et les lieux des compétitions sont déterminés par la Commission sportive.

Article 4-1-3 : Selon le mode de jeu et la catégorie, le nombre de points à réaliser et l'éventuelle limitation de reprise sont indiquées dans le tableau ci-dessous et s'applique à toutes les compétitions, journées de championnat et finales, pas de distances réduites appliquées cette saison :

Catégories	Moyennes	Billard	Points	Reprises hors finale	Reprises en finale
LIBRE					
Régionale 1	4 à 5,99	2,80 m	150 P. C.	25	-
Régionale 2	2,30 à 3,99	2,80 m	100 P. C.	30	-
Régionale 3	1,20 à 2,29	2,80 m	70 P. C.	30	-
Régionale 4	0 à 1,19	2,80 m	50 P. C.	40	60
CADRE					
Régionale 1	1,80* à 3,49	2,80 m	80	35	-
BANDE					
Régionale 1	1 à 1,74	2,80 m	60	30	-
Régionale 2	0 à 0,99	2,80 m	40	35	-
3 BANDES					
Régionale 1	0,250 à 0,359	2,80 m	20	50	60
Régionale 2	0 à 0,249	2,80 m	15	50	60

* Pour le cadre R1 la moyenne minimale pour l'inscription est fixée à 1,80, voir article 3-1-6

Article 4-1-4 : Le vainqueur d'une finale sera déclaré champion de district de sa catégorie et sera automatiquement qualifié pour la Finale de Ligue.

4.2. Journées de championnat

Article 4-2-1 : Choix des poules. Selon le nombre de joueurs pour la journée de championnat concernée, le choix des poules suit le tableau ci-dessous.

Nombre de joueurs	Choix des poules	Nombre de matchs pour chaque joueurs	Nombre de tours de jeu
4 joueurs *	1 poule unique	3	3
5 joueurs *	1 poule unique	4	5
6 joueurs	1 poule unique	3	3 (ou 5)
7 joueurs	1 poule unique	4	5
8 joueurs	2 poules de 4	3	3
9 joueurs	1 poule de 4 et une poule de 5	3 ou 4 selon la poule	3 ou 5 selon la poule
10 joueurs	2 poules de 5	4	5
11 joueurs	1 poule de 6 et une poule de 5	3 ou 4 selon la poule	3 ou 5 selon la poule
À partir de 12 joueurs	Poules de 4 ou 5	3 ou 4 selon la poule	3 ou 5 selon la poule

* possible uniquement en cas de forfait lors des journées de championnat

Article 4-2-2 : Constitution des poules. La méthode du serpentín sera appliquée à la fois pour constituer les poules et pour attribuer le rang dans la poule. Pour appliquer le serpentín chaque joueur se voit attribué un numéro d'ordre selon les principes suivant :

- Lors de la première journée, les numéros d'ordre sont attribués par tirage au sort et non plus selon la moyenne de la saison précédente. Ceci permet de favoriser un « brassage » des poules avant la protection des têtes de série lors des journées suivantes
- Lors des deuxième et troisième journées, les numéros d'ordre sont attribué selon :
 1. le nombre de points de ranking
 2. la moyenne générale sur les journées précédentes

Article 4-2-3 : Classement. Après chaque journée un classement général est établi selon les points de ranking attribués d'après le tableau ci-dessous.

Classement	Nombre de points de ranking selon la poule			
	Poule de 4	Poule de 5	Poule de 6	Poule de 7
1er	20	20	20	20
2ème	16	16	16	16
3ème	12	12	12	12
4ème	5 (8 si une victoire)	8	10	10
5ème	-	5	8	8
6ème	-	-	5	5
7ème	-	-	-	3

4.3. Mécanisme des rencontres

Article 4-3-1 : Poule de 4 joueurs. Le numéro des joueurs est celui attribué sur la convocation.

Tour de jeu	Billard 1	Billard 2
N° 1	joueur 2 contre joueur 3	joueur 1 contre joueur 4
N° 2	gagnant billard 2 contre perdant billard 1	gagnant billard 1 contre perdant billard 2
N° 3	joueur 1 contre joueur restant à rencontrer	joueur 4 contre joueur restant à rencontrer

En cas d'égalité sur un match du premier tour, le joueur supposé « gagnant » pour déterminer le tour 2 est celui ayant réalisé la meilleure série, en cas de nouvelle égalité un tirage au sort est effectué.

Article 4-3-2 : Poule de 5 joueurs. Le numéro des joueurs est celui attribué sur la convocation.

Tour de jeu	Billard 1	Billard 2	Exempt
N° 1	joueur 2 contre joueur 5	joueur 3 contre joueur 4	joueur 1
N° 2	joueur 2 contre joueur 3	joueur 1 contre joueur 5	joueur 4
N° 3	joueur 1 contre joueur 4	joueur 3 contre joueur 5	joueur 2
N° 4	joueur 1 contre joueur 3	joueur 2 contre joueur 4	joueur 5
N° 5	joueur 4 contre joueur 5	joueur 1 contre joueur 2	joueur 3

Article 4-3-3 : Poule de 6 joueurs. Le numéro des joueurs est celui attribué sur la convocation. Chaque joueur va rencontrer seulement 3 joueurs de la poule.

Tour de jeu	Billard 1	Billard 2	Billard 3
N° 1	joueur 2 contre joueur 3	joueur 4 contre joueur 6	joueur 1 contre joueur 5
N° 2	joueur 1 contre joueur 4	joueur 3 contre joueur 5	joueur 2 contre joueur 6
N° 3	joueur 5 contre joueur 6	joueur 1 contre joueur 3	joueur 2 contre joueur 4

Dans le cas exceptionnel où le club organisateur ne peut appliquer la formule ci-dessus en raison d'un manque d'arbitre (voir article 3-4-4) alors il est possible d'appliquer la formule à 5 tours de jeu ci-dessous permettant les mêmes rencontres.

Tour de jeu	Billard 1	Billard 2	Exempts
N° 1	joueur 2 contre joueur 3	joueur 4 contre joueur 6	Joueur 1 et 5
N° 2	joueur 1 contre joueur 5	joueur 2 contre joueur 6	Joueur 3 et 4
N° 3	joueur 3 contre joueur 5	joueur 1 contre joueur 4	Joueur 2 et 6
N° 4	joueur 1 contre joueur 3	joueur 2 contre joueur 4	Joueur 5 et 6
N° 5	joueur 5 contre joueur 6	-	Joueur 1, 2, 3 et 4

Article 4-3-4 : Poule de 7 joueurs. Le numéro des joueurs est celui attribué sur la convocation. Chaque joueur va rencontrer seulement 4 joueurs de la poule.

Tour de jeu	Billard 1	Billard 2	Billard 3	Exempts
N° 1	joueur 4 contre joueur 5	joueur 2 contre joueur 7	joueur 3 contre joueur 6	joueur 1
N° 2	joueur 3 contre joueur 5	joueur 4 contre joueur 6	joueur 1 contre joueur 7	joueur 2
N° 3	joueur 4 contre joueur 7	joueur 1 contre joueur 6	joueur 2 contre joueur 5	joueur 3
N° 4	joueur 2 contre joueur 6	joueur 1 contre joueur 5	joueur 3 contre joueur 7	joueur 4
N° 5	joueur 1 contre joueur 3	joueur 2 contre joueur 4	-	joueurs 5, 6 et 7

4.4. Finales

Article 4-4-1 : Finale à 2 sur une journée. Les joueurs jouent un match aller-retour. En cas d'égalité le champion de district sera déterminé par les critères suivants par ordre de priorité :

1. meilleure moyenne générale
2. meilleure série
- 3.3. vainqueur d'une prolongation selon les modalités expliquées dans l'article 4-4-4

Article 4-4-2 : Finales sur deux journées avec 3, 4 ou 5 joueurs. A l'issue des deux journées le champion de district sera déterminé par les critères suivants par ordre de priorité :

1. plus grand nombre de points de victoire
2. meilleure moyenne générale
3. meilleure série

Concernant la poule de 3 joueurs, les tours de jeu sont les suivants :

Tour de jeu	Billard 1	Exempt
N° 1	joueur 2 contre joueur 3	joueur 1
N° 2	joueur 1 contre perdant du tour N° 1	gagnant du tour N° 1
N° 3	joueur 1 contre gagnant du tour N° 1	perdant du tour N° 1

Concernant les poules de 4 et 5 joueurs, pour les tours de jeu se référer au chapitre 4.3

Article 4-4-3 : Finale à 4 sur une journée. Modalités identiques à la poule de 4 de l'article 4-3-1

Article 4-4-4 : Finale à 8 sur une journée.

> Première phase : 2 poules de 4 selon les modalités décrites dans les chapitres précédents, à la fois pour la constitution des poules, les déroulements des matchs et le classement dans chaque poule

Poule A	Poule B
joueur 1	joueur 2
joueur 4	joueur 3
joueur 5	joueur 6
joueur 8	joueur 7

> Deuxième phase : un dernier match de classement pour chaque joueur

- 1^{er} poule A – 1^{er} poule B
- 2^{ème} poule A – 2^{ème} poule B
- 3^{ème} poule A – 3^{ème} poule B
- 4^{ème} poule A – 4^{ème} poule B

> Le premier de la poule A rencontre le premier de la poule B pour déterminer le champion de district. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés grâce à une prolongation organisée comme suit, jeux à séries ininterrompues (FFB Article 6.2.15 – Prolongations).

- L'ordre des joueurs est le même que celui du match ; le premier joueur débute la prolongation sur le point de départ
- Une seule reprise
- Le second joueur a la reprise sur le point de départ
- La distance est limitée à 10 % de la distance normale de la catégorie aux jeux de séries, et non limitée pour le 3-Bandes
- En cas d'égalité, il est procédé à une nouvelle prolongation suivant le même principe et ainsi de suite jusqu'à détermination du vainqueur
- Les points et reprises réalisés pendant une prolongation ne sont pas pris en compte pour le calcul des moyennes

Pour les autres matchs de classement pas de prolongation en cas d'égalité

Article 4-4-5 : Lieu de la Finale. Tous les clubs peuvent se proposer pour l'organisation d'une finale auprès de la Commission Sportive du CDBL qui décidera de l'attribution. Par défaut c'est le club du joueur tête de série n°1 qui sera désigné.