



Mail : cs.cdbl45@gmail.com

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

CODE SPORTIF CARAMBOLE

SAISON 2025 - 2026

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	Création du nouveau code sportif pour la saison 2025 - 2026	01/08/2025
Version 2.1	Modification de l'article 3.4.2 avec mise en place du carton jaune Rajout des points de Ranking pour une poule de 7	15/10/2025

Table des matières

1. Introduction	2
2. Synthèse des changements	2
3. Conditions Générales	2
3.1. Inscription des joueurs	2
3.2. Convocation des joueurs	3
3.3. Forfait	3
3.4. Déroulement de la compétition	3
4. Compétitions	5
4.1. Description générale	5
4.2. Journées de championnat	6
4.3. Mécanisme des rencontres	7
4.4. Finales	8

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 seront 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

Les changements sont principalement liés à la réforme FFB des catégories, ainsi qu'un durcissement des règles des forfaits en se référant au règlement de la LBCVL

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, exclusivement dans la catégorie qui correspond à son dernier classement officiel.

Article 3.1.5 : Cas du nouveau joueur. 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 E2i pour le mode de jeu concerné. Il est nouveau joueur toute la saison.

Sa moyenne sera recalculée à chaque palier de la compétition. En cas de dépassement de la moyenne plafond à l'issue d'un palier, le joueur sera disqualifié. 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 (2^{ème} et 3^{ème}).

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

Article 3.1.6 : Engagement au cadre

Pour prétendre s'engager au cadre R1 il faut impérativement être classé en R2 à la libre (cf Réforme CS FFB)

3.2. Convocation des joueurs

Article 3.2.1 : Les convocations seront envoyées uniquement aux clubs concernés qui devront les afficher et prévenir leurs joueurs.

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 aux clubs recevant une compétition de s'organiser.

3.3. Forfaits (cf Code sportif LBCVL)

Déclaration du forfait :

Dans le délai prévu : « cad » **avant** l'envoi de la convocation

Le joueur qui ne peut pas participer à une compétition dans laquelle il est engagé doit en informer le responsable sportif.

Hors délai prévu : « cad » **après** l'envoi de la convocation.

Le club du joueur faisant forfait devra fournir au Président de la Commissions Sportive un document jugé valable (médical, professionnel...) pour justifier le forfait. Dans le cas contraire, le forfait sera considéré comme non excusé.

En cas de forfait non-excuse, le joueur sera systématiquement retiré de la compétition pour toute la saison.

Les forfaits doivent obligatoirement être déclarés par mail à La Commission Sportive.

En cas de forfait non excusé, une amende de 50€ devra être réglée sous huit jours à réception du courrier électronique du CDBL. En cas de non-paiement dans les délais impartis, tous les joueurs du club seront retirés de toutes les compétitions. (cf code Sportif LBCVL)

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/>.

Article 3.4.2 : Tenue sportive. : (cf Code sportif LBCVL)

La tenue sportive des clubs devra est déclarée sur le recueil administratif de la LBCVL. Seule la tenue déclarée sera reconnue conforme. Toutes les anciennes tenues du club ne pourront plus être utilisées en compétition.

La tenue sportive devra être conforme à l'article 6.01.05 du code sportif fédéral en vigueur et complétée comme suit :

Polo à manches courtes ou longs rentrés **dans le pantalon.**

Le polo d'arbitre est interdit pour les joueurs.

Pantalon de couleur uni. Les jeans et survêtements sont interdits.

Chaussures fermées. Les baskets de sport sont interdites.

Pour en savoir plus, cliquez ici

En cas de non-respect de la tenue sportive le directeur de jeu pourra attribuer au joueur un « Carton Jaune » et le signalera à la commission sportive du CDBL, ainsi que sur E2I. En cas de 2^{ème} carton jaune le joueur sera exclu de toute compétitions individuelles pour la saison. [\(Voir Annexe\)](#)

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. (Attention, il faut anticiper car l'heure de convocation pourrait changer)

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 tour de jeu classique.
- 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. Compétition.

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 15 joueurs	3	Finale à 4	4.4.3
15 joueurs et plus	3	Finale à 6	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. Toutes ces informations sont présentes sur la convocation envoyée aux clubs.

Catégories	Moyennes	Billard	Points	Reprises Hors finale	Reprises En finale
LIBRE					
Régionale 1	4 à 5,99	2,80 m	120 Pts.	30	Sans
Régionale 2	2,30 à 3,99	2,80 m	80 Pts.	35	Sans
Régionale 3	1,20 à 2,29	2,80 m	60 Pts.	35	Sans
Régionale 4	0 à 1,19	2,80 m	40 Pts	40	Sans
CADRE (il faut être classé libre R2 minimum)					
Régionale 1	0 à 4,49	2,80 m	80 Pts	30	Sans
BANDE					
Régionale 1	1,10 à 1,79	2,80 m	50 Pts	30	Sans
Régionale 2	0 à 1,09	2,80 m	30 Pts	40	Sans
3 BANDES					
Régionale 1	0,250 à 0,399	2,80 m	20 Pts	50	50
Régionale 2	0 à 0,249	2,80 m	15 Pts	50	50

Article 4.1.4 : Le vainqueur d'une finale sera déclaré champion de comité de sa catégorie

Rappel Important :

Les champions de Comité Libre R1, Libre R2, Bande R1 et 3 Bandes R1 disputeront une finale de Ligue
Les champions de Comité Libre R3, Libre R4, Bande R2 et 3 Bandes R2 intégreront l'équipe du CDBL pour participer à la CRIC (Coupe Régionale Inter-Comités).

Si toutefois un Champion de Comité sait le jour de la finale qu'il ne pourra pas participer à la finale de Ligue ou à la CRIC, il doit le signaler au directeur de jeu afin de prévenir le responsable LBCVL.

Ses dispositions devront être rappelées par le directeur de jeu lors de la Finale de Comité.

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 tri informatique aléatoire 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 deuxièmes et troisièmes journées, les numéros d'ordre sont attribués selon :
 - le nombre de points de ranking
 - 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	Points de ranking			
	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	8 (5 pts si 3 défaites)	8	8	10
5ème	-	5	5	8
6ème	-	-	3	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	J2 contre J3	J1 contre J4
N° 2	Les 2 Gagnants *	Les 2 Perdants *
N° 3	Match restant	Match Restant

*Attention ne vaut que pour le CDBL

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	J2 contre J5	J3 contre J4	J1
N° 2	J2 contre J3	J1 contre J5	J4
N° 3	J1 contre J4	J3 contre J5	J2
N° 4	J1 contre J3	J2 contre J4	J5
N° 5	J4 contre J5	J1 contre J2	J3

Attention : Appliquer la règle des joueurs du même club. Les 4^{ème} et 5^{ème} tour peuvent être inversés

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	J2 contre J3	J4 contre J6	J1 contre J5
N° 2	J1 contre J4	J3 contre J5	J2 contre J6
N° 3	J5 contre J6	J1 contre J3	J2 contre J4

Attention : Appliquer la règle des joueurs du même club

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	J2 contre J3	J4 contre J6	J1 et 5
N° 2	J1 contre J5	J2 contre J6	J3 et 4
N° 3	J3 contre J5	J1 contre J4	J2 et 6
N° 4	J1 contre J3	J2 contre J4	J5 et 6
N° 5	J5 contre J6	-	Joueurs 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	J4 contre J5	J2 contre J7	J3 contre J6	J1
N° 2	J3 contre J5	J4 contre J6	J1 contre J7	J2
N° 3	J4 contre J7	J1 contre J6	J2 contre J5	J3
N° 4	J2 contre J6	J1 contre J5	J3 contre J7	J4
N° 5	J1 contre J3	J2 contre J4	-	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. Vainqueur d'une prolongation selon les modalités expliquées dans l'article 4-4-4

Article 4.4.2 : Finales Aller-Retour 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	J2 contre J3	J1
N° 2	J1 contre perdant du tour N° 1	Gagnant du tour N° 1
N° 3	J1 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 6 sur une journée sur 3 billards.

Tour de jeu	Billard 1	Billard 2	Billard 3
N° 1	J1 contre J6	J2 contre J5	J3 contre J4
N° 2	J2 contre J3	J4 contre J6	J1 contre J5
N° 3	J1 contre J4	J3 contre J5	J2 contre J6
N° 4	J5 contre J6	J1 contre J3	J2 contre J4
N° 5	J4 contre J5	J1 contre J2	J3 contre J6

Attention : Appliquer la règle des joueurs du même club

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.

CODE SPORTIF - LA TENUE

TENUE SPORTIVE



Polo du club à manches courtes ou longues, rentré dans le pantalon

Pantalon uni

Chaussures fermées

Privilégier le port de la sneaker à la basket de sport











PROMOTION



PROMOTION





Compétitions par équipe :

- Polo identique pour tous les joueurs
- Pantalon de couleur identique pour tous les joueurs

CODE SPORTIF - LE CARTON JAUNE

En cas de non respect du règlement de la tenue sportive, un joueur ou une équipe se verra attribuer un carton jaune.

Le directeur de jeu doit signaler le carton jaune à la commission discipline du CDBL ainsi que dans la rubrique "commentaire" lors de la saisie des résultats sur le site E2i.



CODE SPORTIF - LE 2ÈME CARTON JAUNE

En cas de 2e carton jaune :

Compétition individuelle : Le joueur est exclu de toutes les compétitions individuelles pour la saison en cours.

Compétitions par équipe : L'équipe est exclue de la compétition.



Le directeur de jeu doit signaler le carton jaune à la commission discipline de la Ligue ainsi que dans la rubrique "commentaire" lors de la saisie des résultats sur le site E2i.