



# Ligue de Normandie de Billard

Fédération Française de Billard



## CHAMPIONNAT INDIVIDUEL CARAMBOLE

Le présent Règlement a été voté en Assemblée de ligue le 03/09/2016, les nouveautés sont **sur fond jaune**.

### REGLEMENT ET ANNEXES

#### 1. DISPOSITIONS GENERALES.

##### **Art.1. 1: Préambule**

*Le présent règlement, établi conformément au code sportif fédéral, concerne tous les modes de jeu carambole pratiqués dans la Ligue.*

##### **Art.1-2. Organisation**

*En fonction du nombre de joueurs engagés dans chaque catégorie, la Commission Sportive :*

*1°) répartit les joueurs dans des tournois de 6, 9, 12 ou 24 compétiteurs. Au cas où l'effectif des joueurs ou le nombre de billards ne permet pas l'organisation d'un tournoi, ce sont des tours de jeu en championnat classique qui sont organisés.*

*2°) répartit les journées de compétition dans les Comités départementaux (ou les districts) ou sur l'ensemble de la Ligue.*

*Conformément à l'article 8 - Titre 1 du Règlement Intérieur, la Ligue peut déléguer l'organisation des tours de jeux qualificatifs pour les finales de Ligue aux Comités Départementaux déclarés qui en font la demande. Ils peuvent ainsi, dans leur zone de compétence, utilisés la formule de jeu de leur choix et transmettre à la Commission Sportive de la Ligue les joueurs qualifiés pour disputer les finales régionales. Néanmoins, ils devront envoyer les résultats à la commission sportive de Ligue pour leur centralisation.*

##### **Art.1-3. Particularités Féminines - Juniors – Cadets**

*En fonction des effectifs et de leur répartition géographique, la Commission Sportive décide chaque année, la mise en place ou non, d'un championnat spécifique à chacune de ces catégories.*

*Si la Commission Sportive décide de ne pas organiser de tour de qualification, les joueurs des catégories concernées seront intégrés au championnat individuel senior. Leur qualification en Finale de Ligue se fera*

# Ligue de Normandie de Billard

---

sur la base des plus fortes moyennes générales, calculées sur leurs deux meilleurs tournois de la saison.

## **Art.1-4. Finales**

Les finales de Ligue concernant les catégories gérées par la LNB doivent répondre au critère suivant :

Toute finale de Ligue doit pouvoir se dérouler sur une seule journée dans tout club équipé de 3 billards \*(de mêmes dimensions).

Pour les catégories qui ont plus de 6 compétiteurs, la finale se jouera à 6

Pour les catégories qui ont 6 compétiteurs ou moins joueront un 4ème tour de jeu

\*un club avec 2 billards de mêmes dimensions peut prendre une finale de ligue dans ce cas la finale se jouera à 5 joueurs au lieu de six joueurs

Les règles régissant les finales de Ligue des catégories gérées par les comités départementaux restent inchangées.

Les finales de Ligue et **la coupe de l'ouest** sont attribuées aux clubs qui en ont fait la demande écrite, puis à ceux qui en ont fait la demande orale lors de l'Assemblée Générale de début de saison.

Les finales restantes sans demande d'organisation, sont affectées d'office par la Commission Sportive.

## **Art.1-5. Conditions de participation**

Pour être admis à participer à tout championnat organisé par la Ligue de Normandie, un joueur doit obligatoirement :

- être licencié dans un club affilié à la LNB
- ou être licencié « indépendant » et résider dans la zone géographique de la LNB

## **Art.1-6. Engagements**

La Commission Sportive fixe, chaque année, les différentes dates de clôtures des inscriptions pour chaque mode de jeu.

Les engagements, nominatifs, doivent être saisis par les clubs sur le site de la ligue avant la date limite.

**Ne peuvent s'engager au cadre, que les joueurs classés au moins R2 à la libre.**

Pour que son engagement soit recevable, le joueur devra s'être acquitté de toutes les obligations tant financières qu'administratives ou sportives prévues par la Ligue.

Tout joueur engagé dans un ou plusieurs modes de jeu l'est sous la responsabilité de son club ou sous sa propre responsabilité en cas de licencié indépendant.

## **Art.1-7. Calendrier**

Pour le début de saison, un calendrier des journées de compétition est établi par la Commission Sportive pour tous les modes de jeu. Ce calendrier tient compte du calendrier fédéral et de l'effectif de chaque catégorie.

Les compétitions se déroulent sur un nombre de week-end défini chaque saison par la Commission Sportive qui délègue aux clubs l'organisation de ces journées en tenant compte du nombre de billards dont ils disposent.

## **Art.1-8. Convocations.**

*Les convocations sont établies par la commission sportive de la Ligue (éventuellement par les Comités Départementaux), sous la responsabilité du Président de la Commission Sportive.*

## **Art. 1-9: Envoi des résultats.**

*Afin de permettre le reclassement rapide des joueurs et leur convocation pour le tournoi suivant, tous les résultats sont à envoyer impérativement à la commission sportive de la Ligue dans les 24 heures suivant la compétition par courrier, par fax ou E-MAIL.*

*Néanmoins, tous les originaux doivent être archivés par le club organisateur.*

*Aux résultats des finales de Ligue doivent être joints*

→ *Pour les catégories R3 R4 LIBRE, R2 BANDE et 3 BANDES et R CADRE les engagements à la coupe de l'Ouest, documentés par le directeur de jeu avec l'aide des joueurs décidés à poursuivre l'épreuve. Les engagements et les résultats sportifs doivent être envoyés dans les 24 h par mail au responsable sportif de la ligue avec les résultats sportifs.*

→ *Pour les autres catégories les engagements aux finales de France, signés par les compétiteurs décidés à poursuivre l'épreuve. Les engagements et les résultats sportifs sont à envoyé dans les 24 h par mail au secrétariat de la FFB et en copie le responsable sportif de la ligue.*

*Pour ce qui concerne la coupe de l'Ouest ou les finales de France qui se déroulent dans la ligue, le double des résultats de ces compétitions doit être adressé au secrétariat de la ligue.*

## **Art. 1-10: Discipline.**

*Le code de discipline de la FFB s'applique pour toute faute ou incident constaté.*

*Un club qui refuse, sans motif reconnu valable par la Commission Sportive, une compétition qui lui est attribuée verra ses joueurs exclus du championnat de la Ligue. Les cas exceptionnels sont traités par la Commission de Discipline.*

*Un club recevant doit assurer l'ouverture de ses portes à l'heure prévue sur la convocation. Le club doit aussi assurer la présence minimale de deux de ses membres pour assurer l'arbitrage si nécessaire et assumer la fonction de Directeur de jeu.*

*En cas de manquement à ces obligations, le Club devra indemniser les joueurs présents sur la base de **0,23€** du kilomètre (distance aller et retour entre le club du joueur et le club recevant, quelle que soit cette distance et le mode de transport adopté par le joueur), plus une somme de **15€**, équivalent forfaitaire du prix d'un repas.*

*La sanction ci-dessus ne présume en rien de celle pouvant être prise par la Commission de Discipline qui se saisira automatiquement du dossier. La Fédération sera informée du fait et de la sanction.*

*Toutefois, un club se trouvant dans un cas de situation extrême justifiant de l'impossibilité réelle à satisfaire à cette règle doit en informer immédiatement la commission sportive.*

*Les clubs ont également la possibilité de demander un arbitre à la Commission d'Arbitrage en cas de besoin. Celui-ci sera indemnisé par le club demandeur selon le barème de défraiement en vigueur de la ligue.*

*Un joueur qui ne peut se rendre à une convocation doit impérativement prévenir le correspondant du **club receveur**, avant le vendredi soir précédant la compétition. Le non-respect de cette obligation implique automatiquement un forfait non justifié et entraîne une sanction disciplinaire.*

*Si un joueur ne parvient pas à prévenir le club receveur de son forfait, il doit le signaler à la commission sportive.*

*Sanction automatique pour les forfaits non excusés :*

► *Non excusé sans justificatif valable, suspension immédiate pour toute la saison en cours et tous les modes de jeu*

- ▶ *Non excusé avec justificatif valable, continue la saison*
- ▶ *Tant que le justificatif n'est pas fourni le joueur est suspendu car considéré sans justificatif.*
- ▶ *Pour les forfaits excusés au plus tard la veille de la compétition : Aucune sanction.*

*Pour être valable, le forfait doit être signifié **au club organisateur et à l'organisateur de la compétition (ligue ou district)**. Si cette condition n'était pas respectée le forfait serait considéré comme non excusé.*

## **2. DEROULEMENT DES COMPETITIONS.**

### **Art. 2 - 1. Principe.**

*Les compétitions se déroulent sous forme de tournois, dans lesquels les joueurs se rencontrent par poule de trois ou, sous forme de poule unique dans laquelle tous les joueurs se rencontrent.*

*A noter que les finales de ligue se jouent sous la forme de poule unique.*

### **Art. 2 - 2. Catégories.**

*Chaque saison, et pour chaque mode de jeu, les joueurs sont répartis par catégorie selon les critères de la FFB et de la Ligue, en fonction de la **moyenne générale** annuelle réalisée au cours de leur dernière saison ou, selon leur dernière moyenne homologuée avant la réforme des catégories intervenue en 1997. Ces catégories sont définies dans le tableau de l'annexe 6.*

*Un joueur non encore classé est inscrit dans la catégorie estimée par son Président de club, sous la seule responsabilité de ce dernier.*

*Conformément au code sportif de la FFB, les montées de catégories sont possibles en cours de saison sous réserve que cela ne modifie pas l'organisation du championnat.*

### **Art. 2. 3: Classement initial.**

*Dans chacune des catégories, il est établi un classement initial partant du n° 1 (meilleure moyenne de la catégorie) et par ordre décroissant jusqu'au n° N (plus faible moyenne de la catégorie).*

### **Art. 2. 4: Têtes de série.**

*Dans chaque catégorie et pour chaque mode de jeu, une liste des têtes de série du premier tournoi est établie sur la base des finalistes de Ligue de la saison précédente et, si nécessaire, complétée à l'aide du classement initial.*

*En cours de saison, avant tout nouveau tournoi, un reclassement est effectué en fonction des points acquis et des moyennes si égalité, dans les précédents tournois pour établir les nouvelles têtes de série.*

### **Art.2.5 : Attribution des points de Ranking.**

*Le classement final donne des points de ranking selon l'annexe 1.*

### **Art.2 - 6. Type de tournois**

*Quatre types de tournois sont retenus, à 6, 9,12 ou + (possibilité pour le 3 bandes sur 3.10m).*

# Ligue de Normandie de Billard

---

*Pour des raisons de commodité, on appellera les nombres 6, 9, 12 et 24 les nombres-titres. Ces tournois se dérouleront selon les modalités stipulées dans les annexes 2, 3, 4 et 5.*

*En fonction du nombre de joueurs convoqués et du nombre de joueurs présents, le Directeur de jeu adopte le type de tournoi adéquat. Eventuellement, il peut être amené à organiser une poule unique si le nombre de joueurs est inférieur à 6 selon les modalités stipulées dans l'annexe 1.*

*Au cas où le nombre de ces joueurs est inférieur au nombre-titre requis sans toutefois permettre de passer au tournoi de titre inférieur, les joueurs manquants sont remplacés par des blancs pour le tirage au sort. Si le joueur manquant est une tête de série, le joueur classé aussitôt après les têtes de séries initiales remplace la tête de série manquante.*

## **Art.2 -7. Distances et reprises.**

*Les distances et le nombre de reprises propres à chaque catégorie sont définis dans le tableau annexe 6.*

*Pour des raisons pratiques, la Commission Sportive peut être amenée à modifier les distances de jeu et le nombre de reprises en cours de saison.*

## **Art.2 - 8. Joueur en retard.**

*Un délai maximum de trente minutes après l'heure de convocation est accordé au retardataire pour se présenter au directeur de jeu. Passé ce délai, le joueur est déclaré forfait.*

*Un délai maximum de dix minutes est toléré pour les matches suivants. Passé ce délai, le joueur a « match perdu ».*

## **Art.2 - 9. Tirage au sort.**

*En début de compétition, et lorsque tous les joueurs sont présents, un tirage au sort est effectué pour affecter dans les différentes poules les joueurs non-tête de série et les éventuels blancs.*

*Un premier tirage répartit les blancs: on tire au sort le N° des poules dans lesquelles seront placés les blancs sans qu'il puisse y avoir plus d'un blanc dans la même poule.*

*Ensuite, les joueurs sont à leur tour tirés au sort pour compléter dans l'ordre, toute la poule N° 1, puis toute la poule N° 2 et ainsi de suite.*

## **Art.2 - 10. Matches de poule.**

*Dans chaque poule, tous les joueurs se rencontrent.*

*Les matches de poule autorisent les matches nuls.*

*Les têtes de série ne jouent jamais le premier match de poule (sauf en cas de blanc dans la poule).*

*Dans chaque poule, le joueur exempt arbitre même s'il a déjà joué ses 2 matches. Si la poule ne comporte que deux joueurs (cas avec un blanc), et si le club est dans l'incapacité de fournir un arbitre, il y a auto arbitrage. Les joueurs ont la possibilité de signaler cet incident sur la feuille de matches.*

*Le club organisateur devra alors justifier de ce manquement à la règle devant la Commission de Discipline.*

*Si une poule comporte un blanc, les deux joueurs de celle-ci se rencontrent deux fois. Les vainqueurs de poule sont qualifiés pour la phase finale du tournoi et sont reclassés en fonction de leurs points de matches, (Match gagné: 3 points - Match nul: 2 points - Match perdu: 1 point.) leur moyenne générale, leur moyenne particulière et enfin leur série (voir tableaux annexes 2-3-4).*

*Après ce reclassement, si 2 joueurs d'une même poule se retrouvent à nouveau opposés en phase finale, le directeur de jeu permute les places 3 & 4 afin d'éviter une même confrontation.*

*Pour tous les autres joueurs, un reclassement doit être effectué selon le même principe afin de déterminer,*

# Ligue de Normandie de Billard

---

*dans un premier temps, celui ou ceux qui seront repêchés pour la phase finale et, dans un second temps, déterminer la place qu'occupe chacun pour jouer les matches de classement.*

*A noter qu'en cas d'égalité parfaite pour un repêchage, les joueurs concernés sont départagés par une ou plusieurs prolongations (voir art. 2-12).*

## **Art.2 - 11. Matches de classement.**

*Pour les matches de classement, il ne peut y avoir de match nul. En cas d'égalité, pour départager les joueurs, une ou plusieurs prolongations sont nécessaires.*

*Si pour une raison quelconque, et si les deux joueurs concernés sont d'accord, le match de classement peut, ne pas être joué.*

*Si par contre, seulement un des deux joueurs décide de ne pas jouer le match de classement, il est déclaré perdant de celui-ci.*

*A noter qu'il n'y a pas de matches de classement dans les tournois à 24 joueurs, pour le 9ème d'un tournoi à 9 joueurs ainsi que dans les tournois à 6 joueurs organisés par un club ne disposant que de deux Billards. Afin d'éviter l'auto arbitrage, les matches de classement doivent être assurés par les joueurs qui ne concourent pas dans le tour de jeu, sauf bien sûr si le club a le nombre d'arbitres nécessaires en cette fin de compétition.*

*Les matches de classement qui déterminent les places de 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup>, doivent, quant à eux, obligatoirement être arbitrés par les arbitres du club organisateur.*

## **Art.2 - 12. Prolongations.**

*En cas d'égalité à l'issue d'une phase par élimination directe, les participants sont départagés grâce à une prolongation organisée comme suit :*

- L'ordre des joueurs est le même que celui du match. Le joueur A débute la prolongation sur le point de départ ;*
- Une seule reprise ;*
- Le joueur B 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.*

## **Art. 2 - 13. Qualification en finale de Ligue.**

*Sont qualifiés :*

*1°) Dans les catégories jouant sur l'ensemble de la Ligue,*

*a) En tournoi, les six meilleurs joueurs\* aux points de **Ranking**.*

*b) En Championnat classique, les six meilleurs joueurs aux points de match.*

*2°) Dans les catégories jouant par district,*

*Les deux meilleurs joueurs de chaque district\* (les 2 premiers de la finale départementale ou bien les 2 premiers du classement de leur championnat).*

*Si, dans un district, l'effectif engagé est inférieur à 25% de l'effectif global engagé dans la catégorie, la qualification du nombre de compétiteur est ramenée à un seul joueur. Dans ce cas, il est procédé au repêchage du nombre de joueur(s) nécessaire(s) dans l'ordre de leur classement en finale départementale ou à défaut de leur championnat.*



*\*Dans le cas d'une finale à 5 joueurs, les 3 champions de District avec les 2 meilleurs seconds parmi les 3 districts*

*La moyenne générale annuelle incluant la finale départementale, quand elle existe, sera déterminante en second critère de départage.*

*En cas de désistement d'un joueur qualifié, il sera remplacé en suivant l'ordre de classement de la finale départementale correspondante ou, en cas d'absence de cette dernière, du classement en championnat, sans tenir compte de la moyenne générale.*

## **Art.2 - 14. Tenues.**

*Dans toutes les épreuves, à tous les niveaux, les joueurs et les arbitres doivent être dans une tenue conforme au code sportif fédéral.*

## **Art.2 - 15. Contestations.**

*Le code sportif FFB s'applique à tout le championnat. En tout état de cause, c'est la Commission Sportive de la Ligue qui est, de plein droit, qualifiée pour régler tout point non prévu ou non précisé au présent règlement.*

## **3. SAISIE DES RESULTATS.**

### **Art.3 - 1. Saisie par les clubs.**

*Le club receveur d'un tour de jeu ou d'une finale, s'engage à saisir les résultats de la compétition, sur le site de saisie de la fédération, dans les 3 jours après la fin de celle-ci. Un contrôle sera effectué ponctuellement par la commission sportive.*

### **Art.3 - 2. Sanctions.**

*Les clubs qui refuseront de saisir les résultats des compétitions qui leurs sont attribuées, verront l'exclusion immédiate de tous leurs joueurs inscrits à tous les modes de jeu.*

## **4. intempéries.**

### **Art.4 - 1. Alerte rouge.**

*En cas d'alerte rouge sur 1 des 5 départements de la LNB, les tours de jeux sont annulés.*

*Responsable sportif de la LNB  
Philippe Lebourgeois  
[sportif@billardnormandie.fr](mailto:sportif@billardnormandie.fr)  
Tel : 06 29 77 04 64*

# LIGUE de NORMANDIE de BILLARD - Règlement Carambole

## **Annexe 1 - POINTS ATTRIBUES - 2016/2017**

Points de ranking attribués selon le classement final

Classement	POULE UNIQUE				TOURNOI			
	à 2	à 3	à 4	à 5	à 6	à 9	à 12	à 24
1	20	20	20	20	20	20	20	20
2	17	17	17	17	17	17	17	17
3		15	15	15	15	15	15	15
4			13	13	13	13	13	13
5				10	10	10	10	10
6					5	8	10	11
7						7	9	11
8						5	8	11
9						5	5	8
10							5	8
11							5	8
12							5	8
13								8
14								8
15								8
16								8
17								5
18								5
19								5
20								5
21								5
22								5
23								5
24								5



# LIGUE de NORMANDIE de BILLARD - Règlement Carambole

## Annexe 2 - TOURNOI à 6 JOUEURS

### POULE A

**JOUEUR n° A1**

(TÊTE DE SÉRIE)

**JOUEUR n° A2**

( Tiré au sort )

**JOUEUR n° A3**

( Tiré au sort )

### POULE B

**JOUEUR n° B1**

(TÊTE DE SÉRIE)

**JOUEUR n° B2**

( Tiré au sort )

**JOUEUR n° B3**

( Tiré au sort )

#### Tours

1<sup>er</sup>

**JOUEUR n° A2 / JOUEUR n° A3**

**JOUEUR n° B2 / JOUEUR n° B3**

2<sup>ème</sup>

**PERDANT 1<sup>er</sup> tour / JOUEUR n° A1**

**PERDANT 1<sup>er</sup> tour / JOUEUR n° B1**

3<sup>ème</sup>

**DERNIER MATCH DE POULE**

**DERNIER MATCH DE POULE**

**CLASSEMENT DES JOUEURS : (selon l'art.2-10 du Championnat Individuel Carambole)**  
 ( aux points de match, à la moyenne générale, à la moyenne part. et à la série )

4<sup>ème</sup>

**DEMI FINALE**

**DEMI FINALE**

**1er contre 4ème \***

**2ème contre 3ème \***

\*Au cas ou les joueurs se sont déjà rencontrés dans la poule, il faut intervertir les joueurs

5<sup>ème</sup>

**FINALE**

**MATCH pour la 3ème place**

**Vainqueurs des 1/2 finales**

**Perdants des 1/2 finales**

**Club à 3 billards** : match pour la 5ème place entre les troisièmes de poule

**Club à 2 billards** : le meilleure troisième est classé 5ème du tournoi

**BILLARD n°1**

**BILLARD n°2**

# LIGUE de NORMANDIE de BILLARD - Règlement Carambole

## Annexe 3 - TOURNOI à 9 JOUEURS

	<b>POULE A</b>	<b>POULE B</b>	<b>POULE C</b>
	<b>JOUEUR n° A1</b> (TÊTE DE SÉRIE) <b>JOUEUR n° A2</b> ( Tiré au sort ) <b>JOUEUR n° A3</b> ( Tiré au sort )	<b>JOUEUR n° B1</b> (TÊTE DE SÉRIE) <b>JOUEUR n° B2</b> ( Tiré au sort ) <b>JOUEUR n° B3</b> ( Tiré au sort )	<b>JOUEUR n° C1</b> (TÊTE DE SÉRIE) <b>JOUEUR n° C2</b> ( Tiré au sort ) <b>JOUEUR n° C3</b> ( Tiré au sort )
Tours			
1 <sup>er</sup>	<b>JOUEUR n° A2 / JOUEUR n° A3</b>	<b>JOUEUR n° B2 / JOUEUR n° B3</b>	<b>JOUEUR n° C2 / JOUEUR n° C3</b>
2 <sup>ème</sup>	Perdant 1 <sup>er</sup> tour / <b>JOUEUR n° A1</b>	Perdant 1 <sup>er</sup> tour / <b>JOUEUR n° B1</b>	Perdant 1 <sup>er</sup> tour / <b>JOUEUR n° C1</b>
3 <sup>ème</sup>	<b>DERNIER MATCH DE POULE</b>	<b>DERNIER MATCH DE POULE</b>	<b>DERNIER MATCH DE POULE</b>
	<b><i>RECLASSEMENT DES JOUEURS : (selon l'art.2-10 du Championnat Individuel Carambole)</i></b> <i>( aux points de match, à la moyenne générale, à la moyenne part. et à la série )</i>		
4 <sup>ème</sup>	<b>DEMI-FINALE</b> 1 <sup>er</sup> contre 4 <sup>ème</sup>	<b>DEMI-FINALE</b> 2 <sup>ème</sup> contre 3 <sup>ème</sup>	<b>MATCH pour la 7<sup>ème</sup> place</b> 7 <sup>ème</sup> contre 8 <sup>ème</sup>
5 <sup>ème</sup>	<b>FINALE</b> Vainqueurs des 1/2 finales	<b>MATCH pour 3<sup>ème</sup> place</b> Perdants des 1/2 finales	<b>MATCH pour la 5<sup>ème</sup> place</b> 5 <sup>ème</sup> contre 6 <sup>ème</sup>
	<b>BILLARD n° 1</b>	<b>BILLARD n° 2</b>	<b>BILLARD n° 3</b>

# LIGUE de NORMANDIE de BILLARD - Règlement Carambole

## Annexe 4 - TOURNOI à 12 JOUEURS

### POULE A

**JOUEUR n° A1**  
(TÊTE DE SÉRIE )  
**JOUEUR n° A2**  
( Tiré au sort )  
**JOUEUR n° A3**  
( Tiré au sort )

### POULE B

**JOUEUR n° B1**  
(TÊTE DE SÉRIE )  
**JOUEUR n° B2**  
( Tiré au sort )  
**JOUEUR n° B3**  
( Tiré au sort )

### POULE C

**JOUEUR n° C1**  
(TÊTE DE SÉRIE )  
**JOUEUR n° C2**  
( Tiré au sort )  
**JOUEUR n° C3**  
( Tiré au sort )

### POULE D

**JOUEUR n° D1**  
(TÊTE DE SÉRIE )  
**JOUEUR n° D2**  
( Tiré au sort )  
**JOUEUR n° D3**  
( Tiré au sort )

### Tours

1<sup>er</sup>

JOUEUR n° A2 / JOUEUR n° A3

JOUEUR n° B2 / JOUEUR n° B3

JOUEUR n° C2 / JOUEUR n° C3

JOUEUR n° D2 / JOUEUR n° D3

2<sup>ème</sup>

JOUEUR PERDANT / JOUEUR n° A1

JOUEUR PERDANT / JOUEUR n° B1

JOUEUR PERDANT / JOUEUR n° C1

JOUEUR PERDANT / JOUEUR n° D1

3<sup>ème</sup>

DERNIER MATCH DE POULE

DERNIER MATCH DE POULE

DERNIER MATCH DE POULE

DERNIER MATCH DE POULE

**RECLASSEMENT DES JOUEURS : (selon l'art.2-10 du Championnat Individuel Carambole)**  
( aux points de match, à la moyenne générale, à la moyenne part. et à la série )

4<sup>ème</sup>

**1/2 FINALE**  
1<sup>er</sup> contre 4<sup>ème</sup>

**MATCH pour la 11<sup>ème</sup> place**  
11<sup>ème</sup> contre 12<sup>ème</sup>

**1/2 FINALE**  
2<sup>ème</sup> contre 3<sup>ème</sup>

**MATCH pour la 9<sup>ème</sup> place**  
9<sup>ème</sup> contre 10<sup>ème</sup>

5<sup>ème</sup>

**FINALE**  
Vainqueurs des 1/2 finales

**MATCH pour la 7<sup>ème</sup> place**  
7<sup>ème</sup> contre 8<sup>ème</sup>

**MATCH pour la 3<sup>ème</sup> place**  
Perdants des 1/2 finales

**MATCH pour la 5<sup>ème</sup> place**  
5<sup>ème</sup> contre 6<sup>ème</sup>

**BILLARD n°1**

**BILLARD n°2**

**BILLARD n°3**

**BILLARD n°4**

# LIGUE de NORMANDIE de BILLARD - Règlement Carambole

## Annexe 5 - TOURNOI à 24 JOUEURS

### POULE A

<b>JOUEUR n° 1</b> (TÊTE DE SÉRIE )
<b>JOUEUR n°9</b> ( Tiré au sort )
<b>JOUEUR n° 10</b> ( Tiré au sort )

### POULE B

<b>JOUEUR n° 2</b> (TÊTE DE SÉRIE )
<b>JOUEUR n°11</b> ( Tiré au sort )
<b>JOUEUR n° 12</b> ( Tiré au sort )

### POULE C

<b>JOUEUR n° 3</b> (TÊTE DE SÉRIE )
<b>JOUEUR n°13</b> ( Tiré au sort )
<b>JOUEUR n° 14</b> ( Tiré au sort )

### POULE D

<b>JOUEUR n° 4</b> (TÊTE DE SÉRIE )
<b>JOUEUR n°15</b> ( Tiré au sort )
<b>JOUEUR n° 16</b> ( Tiré au sort )

### POULE E

<b>JOUEUR n° 5</b> (TÊTE DE SÉRIE )
<b>JOUEUR n°17</b> ( Tiré au sort )
<b>JOUEUR n° 18</b> ( Tiré au sort )

### POULE F

<b>JOUEUR n° 6</b> (TÊTE DE SÉRIE )
<b>JOUEUR n°19</b> ( Tiré au sort )
<b>JOUEUR n° 20</b> ( Tiré au sort )

### POULE G

<b>JOUEUR n° 7</b> (TÊTE DE SÉRIE )
<b>JOUEUR n°21</b> ( Tiré au sort )
<b>JOUEUR n° 22</b> ( Tiré au sort )

### POULE H

<b>JOUEUR n° 8</b> (TÊTE DE SÉRIE )
<b>JOUEUR n°23</b> ( Tiré au sort )
<b>JOUEUR n° 24</b> ( Tiré au sort )

#### Tours

1<sup>er</sup>

JOUEUR n°9 / JOUEUR n°10	JOUEUR n° 11 / JOUEUR n° 12	JOUEUR n° 13 / JOUEUR n° 14	JOUEUR n° 15 / JOUEUR n° 16
JOUEUR n°17 / JOUEUR n°18	JOUEUR n° 19 / JOUEUR n° 20	JOUEUR n° 21 / JOUEUR n° 22	JOUEUR n° 23 / JOUEUR n° 24

2<sup>ème</sup>

JOUEUR PERDANT / JOUEUR n° 1	JOUEUR PERDANT / JOUEUR n° 2	JOUEUR PERDANT / JOUEUR n° 3	JOUEUR PERDANT / JOUEUR n° 4
JOUEUR PERDANT / JOUEUR n° 5	JOUEUR PERDANT / JOUEUR n° 6	JOUEUR PERDANT / JOUEUR n° 7	JOUEUR PERDANT / JOUEUR n° 8

3<sup>ème</sup>

DERNIER MATCH DE POULE	DERNIER MATCH DE POULE	DERNIER MATCH DE POULE	DERNIER MATCH DE POULE
DERNIER MATCH DE POULE	DERNIER MATCH DE POULE	DERNIER MATCH DE POULE	DERNIER MATCH DE POULE

### ***LE PREMIER DE CHAQUE POULE EST QUALIFIÉ***

*Reclassement des premiers dans l'ordre des moyennes (R1 à R8)*

1/4 de finales

<b>R1 contre R8</b>	<b>R4 contre R5</b>	<b>R3 contre R6</b>	<b>R2 contre R7</b>
---------------------	---------------------	---------------------	---------------------

1/2 finales

**Vainqueur contre Vainqueur**

**Vainqueur contre Vainqueur**

Finale

**VAINQUEUR contre VAINQUEUR**



# LIGUE de NORMANDIE de BILLARD - Règlement Carambole

## Annexe 6 - Catégories et Distances 2016 / 2017

Mode de jeu	CATÉGORIE	DISTANCE		MOYENNE		NIVEAU DE FINALE			
		PH.QUAL.	FINALE	3,10 m	2,80 m	ilgüe	secteur	France	
<b>LIBRE</b>	NATIONALE 1	GC	300 Pts / 20r	300 Pts	10,00 à 29,99		LIGUE	Non	France
	NATIONALE 3	GC	150 Pts / 25r	200 Pts		6,00 à 12,49	LIGUE	Non	France
	REGIONALE 1	PC	100 Pts / 25r	120 Pts		4,00 à 5,99	LIGUE	Non	C.Provinces
	REGIONALE 2	PC	80 Pts / 25r	100 Pts		2,30 à 3,99	LIGUE	Non	C.Provinces
	REGIONALE 3	PC	60 Pts / 25r	70 Pts		1,20 à 2,29	LIGUE	C. de l'Ouest	Non
	REGIONALE 4	PC	40 Pts / 25r	50 Pts		0,00 à 1,19	LIGUE	C. de l'Ouest	Non
	JUNIORS FFB	GC	300 Pts / 20r		10,00 et +			QUALIF	France
	JUNIORS Reg,	PC	100 Pts / 20r	120 Pts		4,00 à 12,49	LIGUE	SECTEUR	
	CADETS Nat.	GC	150 Pts / 20r	200 Pts		4,00 et +	LIGUE	QUALIF	France
	CADETS R1	PC	100 Pts / 20r	100 Pts		2,00 à 3,99	LIGUE		
	CADETS R2	PC	50 Pts / 40r	50 Pts		0,00 à 1,99	LIGUE		
	4 billes	PC	25 Pts / 30r	30 Pts / 30r		0,00 à 2,00	LIGUE		
	FEMININES FFB	PC	120 Pts / 40r			1,60 et +		QUALIF	France
	FEMININES Reg,	PC	40 Pts / 25r	50 Pts / 25r		0,00 à 1,59	LIGUE	Non	Non
<b>CADRE</b>	NATIONALE 1		200 Pts		10,00 à 19,99		LIGUE	Non	France
	NATIONALE 2		100 Pts	120 Pts	5,00 à 9,99		LIGUE	Non	France
	NATIONALE 3		100 Pts / 25r	120 Pts		3,50 à 6,24	LIGUE	Non	France
	REGIONALE		60 Pts / 25r	80 Pts		0,00 à 3,49	LIGUE	C. de l'Ouest	Non
	JUNIORS 47/2		200 Pts / 20r		5,00 et +			QUALIF	France
<b>BANDE</b>	NATIONALE 1		80 Pts	100 Pts	2,30 à 4,99		LIGUE	Non	France
	NATIONALE 3		70 Pts / 25r	80 Pts		1,75 à 2,57	LIGUE	Non	France
	REGIONALE 1	PC	50 Pts / 25r	60 Pts		1,00 à 1,74	LIGUE	Non	C.Provinces
	REGIONALE 2	PC	30 Pts / 25r	40 Pts		0,00 à 0,99		C. de l'Ouest	Non
<b>3 BANDES</b>	NATIONALE 1		30 Pts	35 Pts	0,600 et +		LIGUE	Non	France
	NATIONALE 2		25 Pts	30 Pts	0,450 à 0,599		LIGUE	Non	France
	NATIONALE 3		20 Pts / 50r	25 Pts		0,360 à 0,522	LIGUE	Non	France
	JUNIORS FFB		35 Pts / 70r		0,450 et +				
	FEMININES FFB		25 Pts / 60r			0,250 et +			
	REGIONALE 1		15 Pts / 50r	20 Pts		0,250 à 0,359	LIGUE	Non	C.Provinces
	REGIONALE 2		10 Pts / 50r	15 Pts		0,000 à 0,249	LIGUE	C. de l'Ouest	Non
<b>5 QUILLES</b>	Promotion & Régionale	2 sets gagnats de 60 pts					LIGUE	QUALIF	France