



Dispositions sportives Saison 2025-2026

Version 1.3 du 11/10/2025

Correction des liens vers le site d'engagement et CTRL des inscrits

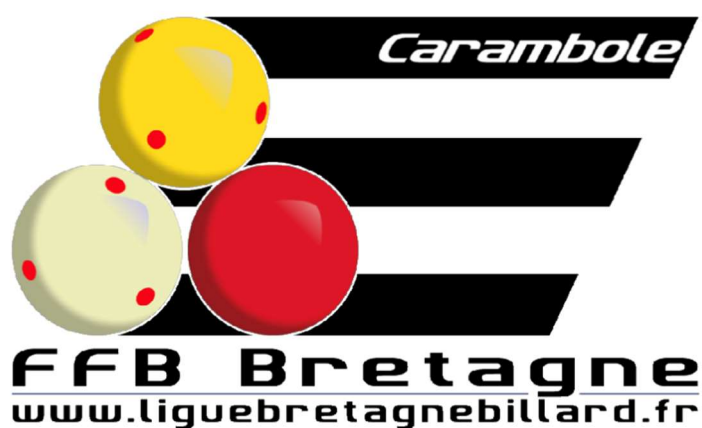


Table des matières

1 - La CSCL – Commission Sportive Carambole de Ligue.	4
1.1 - Liste des membres de la CSCL.....	4
1.2 - Découpage territorial.	4
1.3 - Rappel du code sportif.....	4
1.3.1 - Composition et finalité.....	4
1.3.2 - Catégories concernées.	4
1.3.3 - Joueurs participants	5
1.3.4 - Nouveaux joueurs et classification ancienne	6
2 - Formules sportives.	6
2.1 - Circuits qualificatifs aux finales de ligue.	6
2.2 - Organisation – Nombre et lieux des compétitions.	6
2.2.1 - Nombre de tournoi et territoire de jeu.	7
2.2.1.1 – quel que soit le format de billard (3.10 ou 2m80).	7
2.2.2 - Lieux des compétitions.....	7
2.3 - Classements – Finalistes de ligue.....	9
2.3.1 - Classements et suivis des circuits – Finales de ligue.	9
2.3.2 - Joueurs participants à une finale de ligue.	11
3 - Engagements – Désengagement/Forfait/Abandon – Convocations.....	11
3.1 - Engagements. https://forms.gle/78HfwGA2yEXdTHwX6	11
3.1.1 – Date Ouverture des Engagements - DOE.	13
3.1.2 – Date Limite des Engagements - DLE.	13
3.1.3 – Consultation des Engagements.	13
Nota	14
Chacun a donc la une possibilité de vérifier, la liste des inscrits entre la date d'ouverture et la date de limite d'engagement avant de décider, en son âme et conscience, de prendre part à une compétition.	14
3.2 - Désengagement/Forfait/Abandon.	14
3.2.1 – Désengagement.	14
3.2.1 - Déclaration d'un Désengagement.....	14
3.2.1 - Forfait.	14
3.2.2 - Déclaration d'un forfait.....	14
3.2.3 - Sanction.	14
3.2.1 - Abandon.	14
3.3 - Convocation.	14
4 - Direction de jeu et arbitrage.	15
4.1 - Direction de jeu.....	15
4.2 - Arbitrage.....	15
4.3 - Spécificités et exceptions.....	15
4.4 - Pause Méridienne.....	15
ANNEXES.....	16
I – Points de classements en sortie de poule.	16
II – Points de « Bonus » ou de performance.	17
III – Distances de jeu et limite de reprises en tournoi.	18
IV – Répartition des joueurs par poules en fonction du nombre de joueurs engagés.	19
V – Tours de jeu et séances.	20

Acronymes

CR	Critérium Régional
CNC	Commission Nationale Carambole
CSCL	Commission Sportive Carambole de Ligue
DAL	Date d'Arrêt de la Liste des joueurs à une compétition
DLE	Date Limite d'Engagement à une compétition
DOE	Date Ouverture des Engagements à une compétition.
FFB	Fédération Française de Billard
FL	Finale de Ligue
GSC E2i	Site de Gestion Sportive Carambole fédérale.
LBB	Ligue de Billard de Bretagne
T1, T2 ou T3	Tournoi n°1, Tournoi N°2, Tournoi N°3
LN1 & N2	Jeu à la partie Libre des catégories Nationale 1 et 2
CR1	Jeu au Cadre de la catégorie Régionale 1
BN3	Jeu de 1 Bande de la catégorie Nationale 3
3BR1	Jeu de 3 Bandes de la catégorie Régionale 1

1 - La CSCL – Commission Sportive Carambole de Ligue.

Conformément à Article 5.1.03 du code sportif – Composition et fonctionnement - Une commission Sportive Carambole de Ligue (CSCL) est créée au sein de la Ligue de Billard de Bretagne (LBB). La liste et la fonction des membres de cette commission est communiquée à la CNC et aux clubs à chaque renouvellement et publiée sur le site fédéral. Toutes les demandes vers la CSCL sont à transmettre à son responsable.

1.1 - Liste des membres de la CSCL

Président de la ligue	: Jean-Pierre DURAND (ELU)
Responsable sportif de la ligue	: Patrick LANCEL (ELU)
Responsable compétitions Jeunes	: Grégory LE DEVENTEC
Responsable du jeu de la Libre	: Daniel FONTENIT
Responsable du jeu de Cadre	: Yves Le GLOINEC
Responsable du jeu de 1 Bande	: Philippe LOISEL
Responsable du jeu de 3 Bandes Responsable du « par équipes »	: Mathieu GESLIN
Responsable du jeu de 5 quilles	: David TRÉAL et Pierrick MALLARD
Responsable compétitions « Loisir »	: Marie-Françoise HILY
Secrétaire de la ligue	: Bruno MANUSSET (ELU)

Membres : Christophe DARVILLE, Hervé RABAULT

Cette liste non exhaustive peut être complétée par d'autres bénévoles.

1.2 - Découpage territorial.

Le territoire de la ligue de Bretagne est découpé, pour la discipline carambole, en **3 zones géographiques**.

Zone 1 (Nord-Ouest)	5	Brest – Lannion – Morlaix – Saint-Brieuc – Roscoff
Zone 2 (Nord-Est)	6	Dinard – Le Rheu – Rennes-Cesson – Saint-Malo – Thorigné-Fouillard – Vern-sur-Seiche
Zone 3 (Sud-Ouest)	5	Caudan – Douarnenez – Lorient - Plogoff – Vannes

Nota : Les compétitions dites « en zone » ne peuvent être jouées que par les joueurs des clubs rattachés à leur zone géographique ; celles dites « en ligue » peuvent être jouées par l'ensemble des joueurs et sur tout le territoire de la ligue.

1.3 - Rappel du code sportif.

1.3.1 - Composition et finalité.

Conformément à **Article 7.1.01 du code sportif**, les compétitions se déroulent par catégories. Elles sont qualificatives à la finale nationale de la catégorie lorsque celle-ci est inscrite au calendrier de la CNC. Dans le cas contraire, elles se terminent par une Finale de ligue ou la Coupe des Provinces.

1.3.2 - Catégories concernées.

Conformément à **Article 7.1.02 du code sportif**, les compétitions par palier géographique concernent toutes les catégories et modes de jeu pour lesquels il n'est pas ouvert de circuit national ou de qualification nationale. La CSCL place en fonction des dates communiquées par la CNC, les dates des finales de ligue et celles des tournois éliminatoires. Les catégories concernées sont les suivantes :

Partie libre : LN1 ; LN2 ; LN3 ; LR1 ; LR2 ; LR3 ; LR4 (saison de fusion des catégories LN1 et LN2)

Au cadre : CN1 ; CN2 ; CN3 ; CR1 (saison de fusion des catégories CN1 et CN2)

À la bande : BN1 ; BN2 ; BN3 ; BR1 ; BR2 (saison de fusion des catégories BN1 et BN2)

Au 3 bandes : 3BN1 ; 3BN2 ; 3BN3 ; 3BR1 ; 3BR2 (saison de fusion des catégories 3BN1 et 3BN2)

Pour les catégories N1 et N2, tous modes de jeu :

- Nota bene : Si, dans une poule tous les joueurs sont de la même Catégorie, la poule est alors jouée sur la distance Normale associée à leur catégorie.
- Si, lors d'un match, les joueurs opposés sont de catégories différentes, la distance jouée est alors celle de la plus haute catégorie **en distance Réduite**.
- Si, lors d'un match, les joueurs opposés sont de la même catégorie ; alors ils jouent la **distance Normale** associée à leur catégorie.

Cas de la poule de 3 :

Dans le cas où une poule se retrouve être jouée avec 3 joueurs, la distance jouée est :

- La distance Normale de l'article Article 10.0.01 du code sportif pour les joueurs 310, les poules se jouant sur 3 séances de jeu.
- La distance réduite de l'article Article 10.0.01 du code sportif pour les joueurs 280, les poules se jouant sur 5 séances de jeu.

La saisie de match par handicap étant prohibée sous GSC

Nota : la fusion 3BR1 et 3BR2 est supprimée à compter de la saison 2025-2026

1.3.3 - Joueurs participants

Conformément à **Article 7.1.03 du code sportif**, est admis à s'inscrire au premier palier des épreuves d'une catégorie :

- le joueur classifié en moyenne annuelle dans une catégorie, ou dont la dernière classification, antérieure à la moyenne annuelle, le plaçait dans une catégorie équivalente.
- le joueur n'ayant jamais été classifié mais dont le président de club atteste avoir un niveau correspondant à la catégorie.
- le joueur d'une catégorie inférieure bénéficiant des dispositions dérogatoires ci-dessous :
 - Un joueur de la catégorie immédiatement inférieure ayant disputé au moins trois matches, par équipes ou individuels, depuis le début de la saison et qui a dépassé la moyenne plafond de sa catégorie peut être autorisé à participer aux épreuves du championnat de la catégorie supérieure.
 - Un joueur classifié pour la première fois sur la base de la moyenne annuelle qui descend de catégorie alors qu'il avait une étoile peut participer valablement aux compétitions de son ancienne catégorie. Ce choix, définitif pour l'ensemble de la saison, porte sur la totalité des compétitions auxquelles le joueur participe.

Ces dérogations ne concernent que l'engagement en compétition. Elles n'ont pas pour effet de modifier la classification des joueurs qui en bénéficient. **La commission sportive responsable de la compétition est l'instance habilitée à accorder et enregistrer les dérogations.**

Nota : Lorsque le joueur est déjà classifié dans un autre mode de jeu, **il ne peut pas y avoir plus de deux catégories d'écart entre le mode de jeu où il est le mieux classé et celui où il souhaite participer** comme nouveau joueur.

	non	oui	oui	Mieux Classé	oui	oui	non
CAT	N1	N2	N3	R1	R2	R3	R4

	oui	Mieux Classé	oui	oui	non	non	non
CAT	N1	N2	N3	R1	R2	R3	R4

1.3.4 - Nouveaux joueurs et classification ancienne

Conformément à Article 7.1.04 du code sportif, un joueur non classifié à un mode de jeu peut participer aux compétitions officielles de la FFB. Il est donc considéré comme nouveau joueur. Il s'inscrit dans la catégorie qui correspond à sa valeur sous le contrôle et avec la validation de son président de club.

Lorsqu'un joueur non classifié est admis à participer aux compétitions officielles de la FFB, sa moyenne générale est calculée :

- après la compétition à l'issue de laquelle il atteint trois matchs, par équipes ou en individuel, depuis le début de la saison.

- puis à la fin de chaque compétition par équipe ou individuelle auquel il participe, et sur la totalité des matchs disputés depuis le début de la saison.

Si la moyenne ainsi calculée dépasse le plafond de sa catégorie, **il est exclu du classement de celle-ci et**, pour les compétitions suivantes, il intègre la catégorie lui correspondant.

Un joueur dont la dernière classification connue date de plus de dix ans peut voir sa classification revue à la baisse sous le contrôle et avec la validation de son président de club. Cette nouvelle classification doit être approuvée aussi par les responsables sportifs carambole de la ligue d'appartenance **et est soumise aux mêmes dispositions prévues ci-dessus pour les nouveaux joueurs.**

2 - Formules sportives.

Conformément à Article 7.1.05 du code sportif, la commission sportive carambole de ligue choisit librement sa formule sportive, en veillant à sa conformité avec le code sportif. Elle en publie le règlement. En cas de contestation de conformité, la CNC statue en appel des décisions des CSCL.

2.1 - Circuits qualificatifs aux finales de ligue.

La CSCL met en place un circuit de rencontre qualificatif aux finales de ligue. Ce circuit se joue par poule adaptée. À l'issue de chaque journée de compétition, il est attribué aux participants un nombre de points de classement dit « ranking » en fonction de leurs résultats sportifs.

Les deux meilleurs résultats de classement (ranking), associés aux résultats techniques s'y rapportant, sont conservés pour établir la liste des compétiteurs retenus aux finales de ligue,

- Points de classement,
- Moyenne Générale, sur les 2 Tournois retenus
- Moyenne Particulière, sur les 2 Tournois retenus
- Meilleure Série, sur les 2 Tournois retenus

2.2 - Organisation – Nombre et lieux des compétitions.

2.2.1 - Nombre de tournoi et territoire de jeu.

- Détermination du nombre de journée du circuit.

Le nombre de journée qualificative à la finale de ligue ne peut être supérieur à trois.

La règle d'auto adaptation du nombre de tournoi a été supprimée à partir de la saison 2022-2023. Il en résulte que les trois tournois inscrits au calendrier peuvent être joués, si le nombre d'engagés dans la catégorie est suffisant : ce nombre est fixé à 2 quel que soit le format de billard.

Les dates prévisionnelles des journées qualificatives sont inscrites au calendrier de la ligue.

- Détermination du territoire de la compétition (territoire de jeu).

L'étendue du territoire de la compétition est déterminée par le nombre de joueur engagé, à la Date Limite d'Engagement (DLE), il en résulte que :

2.2.1.1 – Format de billard 3m10.

- **Le tournoi se joue « en zone »**, si le nombre de joueur inscrit, à la date d'arrêt des listes, toutes zones confondues, est supérieur ou égale à 13.
- **Le tournoi se joue « en ligue »**, si le nombre de joueur inscrit, à la date d'arrêt des listes, toutes zones confondues, est compris entre 2 et 12 joueurs,
- **Le tournoi est « annulé »**, si le nombre de joueur inscrit à la date d'arrêt des listes, toutes zones confondues, **est inférieur ou égal à 1** ; néanmoins, le joueur se retrouvant seul engagé marque les points de classement alloués au vainqueur.

2.2.1.2 – Format de billard 2m80.

- **Le tournoi se joue « en zone »**, quel que soit le nombre de joueurs inscrits, à la date d'arrêt des listes, toutes zones confondues.
- **Le tournoi est annulé**, si le nombre de joueur inscrit, toutes zones confondues, **est inférieur ou égal à 1** ; néanmoins, le joueur se retrouvant seul engagé marque les points de classement alloués au vainqueur.
- Nota : La répartition des compétitions dites 2.80 étant faite par zone, si dans une poule un joueur se retrouve seul, dans une ou toutes les zones ; la poule est annulée, néanmoins, le joueur marque les points de classement alloués au vainqueur.

2.2.2 - Lieux des compétitions.

2.2.2.1 - Détermination des lieux de compétitions.

Les lieux de compétitions sont déterminés comme suit :

- Une compétition de plus haute catégorie, quel que soit le mode de jeu, est prioritaire en rapport à une autre.
- Le **T1** de chaque catégorie d'un mode de jeu est attribué, prioritairement et quand cela possible, au **premier du classement de la poule**, tel que défini par le logiciel de gestion des compétitions.
- Pour le **T2**, l'attribution du tournoi est fixée, prioritairement et quand cela possible, au club **du dernier de la poule totalisant des points de classement**, tel que défini par le logiciel de gestion des compétitions.

- Pour le T3, l'attribution du tournoi est fixée, prioritairement et quand cela possible, au club **du premier de la poule totalisant des points de classement**, tel que défini par le logiciel de gestion des compétitions.

-

La compétition peut être déplacée dans un autre club, dans le cas où le club est déjà occupé par une compétition de catégorie supérieure et/ou qu'il ne dispose plus d'un nombre suffisant de billard à une autre organisation.

- ° Prioritairement, dans le club d'un des joueurs participants à la poule, selon un principe **descendant au T1 et T3** (du joueur le mieux classé au moins bien classé), **ascendant au T2** (du joueur le moins bien classé au mieux classé).
- ° En dernier ressort, le responsable de la compétition peut désigner un club qui recevra la compétition

Nota

Les clubs disposant d'un nombre suffisant de billard, peuvent être amenés à organiser plusieurs poules.

2.2.2.2 - Composition – Répartition – Organisation des poules.

- Pour le format de billard 3m10.

Chaque journée du circuit est constituée par des poules (zone ou ligue) pouvant accueillir jusqu'à 3 joueurs. Toutes les poules sont jouées en 3 séances sur les **distances Normale ou Réduites** en fonction des cas exposés à l'article 1.3.2)

- Pour le format de billard 2m80.

Chaque journée du circuit est constituée par des poules (zone) pouvant accueillir jusqu'à 7 joueurs. Les poules de 3 joueurs sont jouées en 5 séances sur la **distance réduite** de la catégorie.

Les distances réduites initialement prévues par la ligue ont été revues pour faciliter le travail des responsables sportifs et réajustées pour être en adéquation avec le site de saisie GSC-E2i

Le nombre de poule et le nombre de joueur par poule sont établis selon la table de répartition donnée en [Annexe IV-A.](#) et [Annexe IV-B.](#)

2.2.2.3 - Répartition des joueurs entre les poules.

Que ce soit en zone ou en ligue, les joueurs retenus à la date limite d'engagement (DLE) sont répartis entre les poules par la méthode du serpent (Article 6.2.08 du Code Sportif), en respectant le rang des joueurs issus des classements. Ces classements sont mis à jour après chaque journée de compétition ou après un tournoi d'accession, si celui-ci a été organisé.

2.2.2.4 - Tours et séances de jeu.

Les tours et séances de jeu dans chaque poule sont joués comme présentés à [l'Annexe V.](#)
Il est impératif de respecter les tours de jeux sur laquelle repose l'équité du circuit.

2.2.2.5 - Distance et limitation de reprises.

Les distances et limitations de reprises sont données en [Annexe III.](#)

2.2.2.6 – Reprise égalisatrice.

Conformément à **Article 2.1.09 du code sportif**, une reprise égalisatrice est instituée à tous les modes de jeux.

2.3 - Classements – Finalistes de ligue.

2.3.1 - Classements et suivis des circuits – Finales de ligue.

2.3.1.1 - Classement initial du circuit.

Le classement initial du circuit est établi en début de saison selon les critères suivants :

- moyenne générale annuelle au 1^{er} septembre de la saison qui débute.
- en cas d'égalité, les joueurs sont départagés selon l'ordre alphabétique de leur patronyme.

Nota : Le joueur qui participe à un **tournoi d'accession** (comme son nom l'indique) est soumis aux dispositions dérogatoires de la CSCL et sera tenu de participer, en cas de dépassement de la moyenne plafond de sa catégorie, au championnat de la catégorie supérieure.

Dans ce cas (dépassement de la moyenne plafond), le joueur verra sa moyenne générale annuelle, dans le classement du circuit, être remplacée par celle obtenue au tournoi d'accession.

2.3.1.2 - Suivi du classement.

Le classement du circuit est mis à jour après chaque tournoi joué ou lorsqu'un joueur intègre une nouvelle catégorie par une montée. Le classement du circuit est alors établi selon les critères suivants :

- 1 – Points de classement (ranking).
- 2 – Moyenne générale (du circuit).
- 3 – Meilleure moyenne particulière (du circuit).
- 4 – Meilleure série (du circuit).
- 5 – Classement précédent (rang du circuit).

Nota : le joueur qui intègre une nouvelle catégorie suite à une montée, perd tous les points de classements précédemment acquis dans le circuit de la catégorie inférieure (remise à zéro des points de classements). Le seul critère conservé pour son reclassement est la moyenne générale calculée sur tous les matches joués depuis le début de la saison. Celle-ci viendra remplacer la moyenne annuelle de début de saison dans son nouveau classement.

2.3.1.3 - Points de classement.

À chaque participation, un nombre de points de classement est attribué aux joueurs, en fonction du rang obtenu en sortie de poule, le classement dans la poule se fait selon les critères suivants :

- 1 – Pourcentage des points de matchs obtenus dans la poule rapporté au score maximum possible.
- 2 – Moyenne générale de la compétition.
- 3 – Meilleure moyenne particulière (match gagné ou à égalité).
- 4 – Meilleure série de la compétition.
- 5 – Rang d'arrivée dans la poule.

Nota : il ne peut donc pas y avoir de joueur à égalité en sortie de poule. Le critère « 5 - rang d'arrivée » permet de départager en dernier lieu toutes égalité. Le joueur dont le rang d'arrivée est le moins bien classé est positionné devant les autres joueurs de même égalité, ce qui équivaut à avoir réalisé une meilleure performance sportive sur la journée.

La table des points de classement est donnée dans le tableau en [Annexe I](#).

2.3.1.3 - Points de performance

Un nombre de point de Performance, dit « points supplémentaires », est attribué au joueur en fonction de ses résultats techniques. Ces points sont directement liés à la Moyenne Générale du Tournoi joué.

Pour chaque catégorie des modes de jeu, un découpage est réalisé selon la même règle, dite des « trois – demi » :

- Demi (+) : 50% de plus que le haut de la catégorie de classification
- Demi (Cat) : milieu de la catégorie de classification
- Demi (-) : 50 % de moins que le bas de la catégorie de classification

Nota : Exception pour les catégories les plus basses (LR4, BR2, CR1 et 3BR2) dans lesquelles le bas de la catégorie est définie comme étant équivalente au haut de la catégorie, divisé par 2

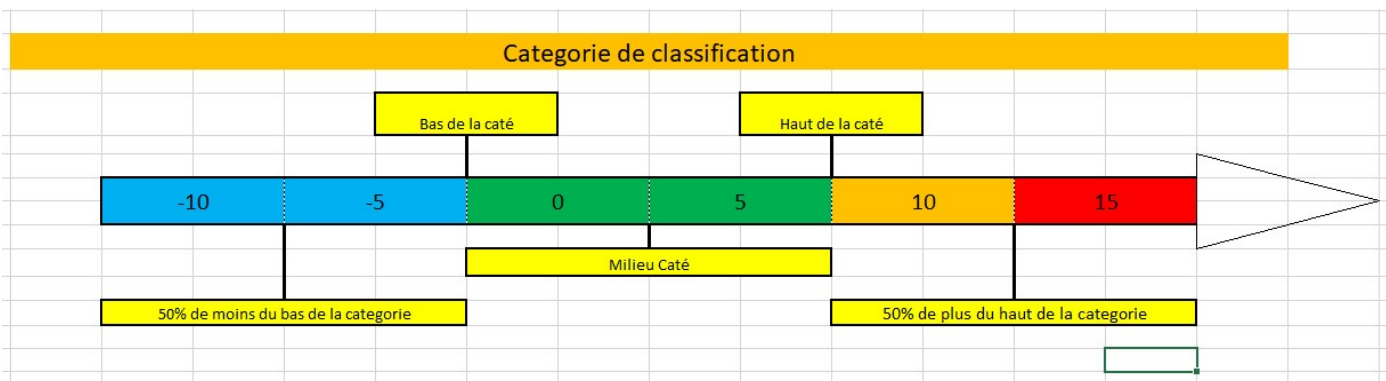
Pour chaque catégorie de classification, il existe donc 6 plages de moyenne :

Plage	Cat.	Bas de plage		Haut de plage
1		De 0.00 de moyenne	à	50 % en <u>moins</u> du bas de la catégorie
2		De 50 % en <u>moins</u> du Bas de la catégorie	à	Bas de la catégorie (voir nota)
3	Cat	Du Bas de la Catégorie	à	Milieu de la catégorie
4		Du Milieu de la catégorie	à	Haut de la catégorie
5		Du Haut de la catégorie	à	50 % en <u>plus</u> du haut de la catégorie
6		De Supérieur à 50 % en <u>plus</u> du haut de la catégorie		

A chaque plage de moyenne correspond un nombre de point de bonus

Plage	Bonus ou point de performance
1	-10
2	-05
3	00
4	05
5	10
6	15

Ceux-ci viennent minorer ou majorer, dans une fourchette de – 10 à + 15 points, les points de Ranking acquis en sortie de poule, voir [Annexe II](#)



2.3.2 - Joueurs participants à une finale de ligue.

Les joueurs souhaitant participer aux finales de ligue sont obligatoirement tenu de remplir le formulaire d'inscription, conformément au chapitre : **3.1 - Engagements.** [Inscription Tournoi Carambole](#)

Sélection des joueurs participants à une finale de ligue.

Nota : un joueur ne peut être sélectionné pour participer à une finale de ligue que s'il a été engagé dans une compétition valide – une compétition est dite valide, si elle a été jouée ou a été annulée faute de participants (les joueurs engagés ne pouvant être tenus responsable du manque de participants).

Les joueurs retenus pour participer aux finales de ligue sont les quatre joueurs les mieux classés du circuit dans la liste des inscrits, sans tenir compte de leur zone d'appartenance et selon les critères suivants :

1. Points de classement des 2 meilleurs tournois majorés ou minorés des points supplémentaires ou de performance.
2. Moyenne générale (calculée sur les résultats techniques des 2 tournois retenus au point 1.)
3. Meilleure moyenne particulière (retenue sur les résultats techniques des 2 tournois retenus au point 1.)
4. Meilleure série (calculée sur les résultats techniques des 2 tournois retenus au point 1.)

Dans le cas où un ou plusieurs joueurs sélectionnables ne peuvent participer à la finale, le ou les joueurs suivants, dans la liste des inscrits du site d'engagement, en sont le(s) remplaçant(s).

Le secrétaire sportif du club du joueur souhaitant déclarer un désengagement à la participation à une finale de ligue doit en informer :

- Le club organisateur dans les plus brefs délais
- **ET** le responsable de la compétition par un courriel adresser à carambole@liguebretagnebillard.fr

3 - Engagements – Désengagement/Forfait/Abandon – Convocations.

3.1 - Engagements. [Inscription Tournoi Carambole](#)

La demande de participation à un **tournoi** ou à **une finale de Ligue** est réalisée **par le joueur** (ou à sa demande par le responsable de la commission sportive de son club) via le formulaire en ligne accessible au lien suivant :

Formulaire d'inscription en ligne

Le joueur est donc responsable de son engagement,

Ce nouvel outil enregistre automatiquement le mail de la personne qui a saisi l'inscription ; ainsi que la date et l'heure de cette inscription. Ce sont ces éléments qui feront foi en cas de contestations.

Dès la prise en compte et la validation de son engagement par le Responsable de la compétition, deux mails sont transmis ; l'un à l'adresse mentionnée dans le formulaire et l'autre vers le Club et le responsable de la commission Sportive du Club aux adresses mentionnées dans la fiche du club de GSC E2i.

Les clubs ont donc la responsabilité de vérifier les adresses communiquées dans l'utilitaire Fédéral pour être informé.

<https://www.telemat.org/FFBI/sif/>

SPORTING CLUB LE RHEU SPORT BILLARD	02096	Modifier
(20/05/2020)	(20/05/2020)	
13 RUE DE L HERMITAGE	(15/12/2022)	
Salle Daniel GUILLAUME		
35650 LE RHEU - FRANCE	(29/08/2012)	
Tel. club : 0767279646	(18/02/2023)	
Tel. salle : 0767279646	(27/04/2023)	
Tel. responsable sportif : 0781787548	(02/06/2023)	
E-mail : scr.lerheu.billard@gmail.com	(12/06/2014)	
Date d'affiliation 2025 : 28/08/2024		
Date de l'AG : 07/06/2024		
Imprimer l'attestation d'affiliation 2024/2025		
Imprimer l'attestation de respect des statuts		
Imprimer l'attestation d'affiliation clôture saison		

Merci de signaler les décès au s

Dirigeants

Modifier

Président	: LAURENT LE GUEN (169614 N)	scr.lerheu.billard@gmail.com (08/09/2021)
Secrétaire	: FRANCK MOREAU (163247 S)	scr.lerheu.billard@gmail.com (10/06/2024)
Trésorier	: MARC BUGAUT (160572 K)	scr.lerheu.billard@gmail.com (04/09/2022)
Contact (courrier)	: LAURENT LE GUEN (169614 N)	scr.lerheu.billard@gmail.com (08/09/2021)
Correspondant	: LAURENT LE GUEN (169614 N)	scr.lerheu.billard@gmail.com (08/09/2021)
Responsable formation	: LAURENT LE GUEN (169614 N)	scr.lerheu.billard@gmail.com (08/09/2021)
Responsable arbitres	: LAURENT LE GUEN (169614 N)	scr.lerheu.billard@gmail.com (08/09/2021)
Responsable carambole principal	: CHRISTOPHE DARVILLE (012893 X)	darvillechris@free.fr (03/09/2017)
Responsable carambole	: LAURENT LE GUEN (169614 N)	scr.lerheu.billard@gmail.com (13/09/2021)
Responsable carambole	: GUY CHATILLON (010910 Q)	guy.chatillon35@gmail.com (08/10/2021)
Responsable carambole	: FRANCK MOREAU (163247 S)	moreau.gege@free.fr (08/10/2021)
Responsable carambole	: MARC BUGAUT (160572 K)	bicounet.bugaut@free.fr (08/09/2021)
Responsable discipline	: LAURENT LE GUEN (169614 N)	lolo35230@yahoo.fr (13/09/2021)

Profiter de ce moment pour dupliquer ou indiquer les différents numéros de tel du club

13 RUE DE L HERMITAGE (15/12/2022)
Salle Daniel GUILLAUME
35650 LE RHEU - FRANCE (24/08/2012)
Tel. club : 0767279646 (18/02/2023)
Tel. salle : 0767279646 (27/04/2023)
Tel. responsable sportif : 0781787548 (02/06/2023)
E-mail : scr.lerheu.billard@gmail.com (12/06/2014)
Date d'affiliation 2025 : 28/08/2024
Date de l'AG : 07/06/2024 
Imprimer l'attestation d'affiliation 2024/2025
Imprimer l'attestation de respect des statuts
Imprimer l'attestation d'affiliation clôture saison

3.1.1 – Date Ouverture des Engagements - DOE.

Une Date Ouverture des Engagements (DOE) est instaurée afin de limiter « une anticipation excessive » des engagements qui est trop souvent source d'un désengagement.

- Pour les tournois, la Date Ouverture Engagement (DOE) est fixée à J-40 **pour les tournois**, soit à partir du lundi précédent de 40 jours la date de la compétition, ce qui correspond approximativement à 6 semaines.
- Pour les Finales, la Date Ouverture des Engagements (DOE) est elle aussi fixée à J-40. Tout joueur de la catégorie pouvant ainsi faire part de son intention de participer ; cela permet à la commission de puiser dans la liste des inscrits et de réduire les temps de traitement et d'information.

Date Ouverture d'Engagement

3.1.2 – Date Limite des Engagements - DLE.

La Date Limite d'Engagement d'un joueur est fixé à J-16 pour un tournoi, soit jusqu'au Vendredi 23 :59 précédent de 16 jours la date de la compétition.

Voir Traitement des Compétitions en [Annexe VI](#).

Engagement tardif (post DLE – Date Limite d'Engagement)

Compte tenu que l'inscription est à charge du joueur (le club étant informé par mail de l'inscription), la commission **rejettera tout engagement réalisé au-delà de la Date Limite d'Engagement (DLE)**, celle-ci coïncidant avec la Date d'Arrêt des Listes (DAL).

Date Limite d'Engagement

3.1.3 – Consultation des Engagements.

Toute demande de participation à un **tournoi** ou à **une finale de Ligue** dans l'une des catégories d'un mode de jeu est consultable et vérifiable, en lecture seule, à partir du lien suivant :

[Liste des Inscrits Tournoi Carambole - Google Sheets \(Ctrl + Clic\)](#)

Nota

Chacun a donc une possibilité de vérifier, la liste des inscrits entre la date d'ouverture et la date de limite d'engagement avant de décider, en son âme et conscience, de prendre part à une compétition.

3.2 - Désengagement/Forfait/Abandon.

3.2.1 – Désengagement.

Le désengagement est une demande de non-participation à une compétition, **avant la date limite d'engagement (DLE) ou Date d'Arrêt des Listes (DAL).**

3.2.1 - Déclaration d'un Désengagement.

Le joueur ayant sollicité une inscription via le formulaire d'engagement et souhaitant se désengager, **avant la date limite (DAL)**, doit en informer son responsable sportif et/ou son président de club. L'un d'entre eux devra alors signaler, **avant la Date Limite d'Engagement (DLE)**, au responsable sportif de l'épreuve, par courriel, le désengagement du joueur.

3.2.1 - Forfait.

Conformément à l'article 6.1.04 du code sportif, le joueur ou l'équipe dont l'absence est constatée au plus tard 30 minutes après l'heure de convocation est déclaré forfait.

Aussi, conformément à Alinéa B du même article, le règlement de la compétition fixe un **délai spécifique de 16 jours** à nos compétitions individuelles. De ce fait, **ce délai spécifique fait** coïncider la Date Limite d'engagement (DLE) et la Date d'Arrêt des Listes (DAL) : **toute déclaration d'un désengagement après la Date d'Arrêt des Listes est considéré comme forfait « Hors du délai prévu ».**

3.2.2 - Déclaration d'un forfait.

Le joueur souhaitant déclarer un forfait, après la (DLE) et (DAL), doit en informer son responsable sportif et/ou son président de club.

Ceux-ci devront alors signaler au responsable sportif de l'épreuve et au club organisateur, par courriel, le forfait. Le joueur est sanctionné des points de forfait, sans motif recevable.

3.2.3 - Sanction.

Tout joueur ayant fait déclarer, par l'intermédiaire de son responsable sportif ou de son président de club », un forfait est sanctionné d'une pénalité de 220 points. Cette pénalité est appliquée à l'issue des tournois qualificatifs à la finale de ligue. **Sans justificatif recevable, la sanction n'est pas enlevée.**

3.2.1 - Abandon.

Conformément à Alinéa C de l'article 6.1.04 du code sportif, sont déclarés en abandon de compétition :

Le joueur qui a commencé une compétition et dont l'absence est constatée au plus tard dix minutes après l'heure de début d'un match ; Le joueur est éliminé de la compétition en cours. Le directeur de jeu est tenu d'en informer la CSCL. Dans ce cas, un rapport est transmis au président de la ligue de Bretagne qui décide de la saisie de la commission de discipline.

Voir Traitement des Compétitions en [Annexe VI.](#)

3.3 - Convocation.

Le vendredi à 23:59, précédant de 16 jours (J-16) la date de la compétition (sauf délai spécifique en début de saison, voir DLE du site d'inscription) le responsable arrête la liste définitive des participants ; c'est la Date d'Arrêt des Listes (DAR), elle coïncide avec la DLE. Il établit ensuite, **dans le temps imparti pour leurs**

traitements, les convocations, en fonction de la liste des joueurs retenus, et les met à disposition sur le cloud de la ligue.

Passé ce délai (DAR), aucun forfait déclaré ne pourra venir **changer le lieu de la compétition**. Les poules se joueront avec les joueurs restants et présents aux dates et heures prévues et portées sur la convocation.

Nota : si un joueur engagé à une journée de compétition se retrouve seul dans une poule (forfait des autres joueurs) ou est le seul compétiteur engagé de sa zone (format de compétition) :

- la poule est annulée.
- le joueur est déclaré vainqueur de sa poule et les points de classement lui sont attribués.

Voir Traitement des Compétitions en [Annexe VI](#).

4 - Direction de jeu et arbitrage.

4.1 - Direction de jeu.

Chaque club, désigné pour accueillir une compétition, se doit de désigner un directeur de jeu dans le but de superviser la compétition et rendre compte de tout incident.

4.2 - Arbitrage.

Le directeur de jeu a tout loisir de faire appel à des arbitres. Dans le cas contraire il peut décider de l'inter arbitrage et en dernier recours de l'auto arbitrage.

4.3 - Spécificités et exceptions.

Joueur seul engagé en LBB : si, dans une catégorie d'un mode de jeu, un seul joueur s'est engagé alors le joueur est déclaré champion de Bretagne.

4.4 - Pause Méridienne.

Il est inscrit dans les dispositions sportives l'interdiction de démarrer une séance jeu au-delà de 11h30.

TOUS LES CAS NON PRÉVUS DANS CE REGLEMENT SERONT TRANCHÉS PAR LA CSCL.

ANNEXES.

I – Points de classements en sortie de poule.

Place en poule	Points de classement
1 ^{er} de poule	220 points
2 ^{ème} de poule	190 points
3 ^{ème} de poule	162 points
4 ^{ème} de poule	136 points
5 ^{ème} de poule	123 points
6 ^{ème} de poule	111 points
7 ^{ème} de poule	100 points

II – Points supplémentaires ou de performance.

LIBRE

15.00	30.00
7.20	15.00
6.00	9.00
4.00	6.00
2.30	4.00
1.20	2.30
	1.20

1		3	4	5	6
50%	Haut	50%	Bas	50%	25%
45.000	30.000	22.500	15.000	7.5000	-
22.500	15.000	11.100	7.200	3.6000	-
13.500	9.000	7.500	6.000	3.0000	-
9.000	6.000	5.000	4.000	2.0000	-
6.000	4.000	3.150	2.300	1.1500	-
3.450	2.300	1.750	1.200	0.6000	-
1.800	1.200	0.900	0.600	0.3000	-
15	10	5	0	-5	10

CADRE

10.00	20.00
6.00	10.00
4.50	7.50
	4.50

1	2	3	4	5	6
50%	Haut	50%	Bas	50%	25%
30.000	20.000	15.000	10.000	5.0000	-
15.000	10.000	8.000	6.000	3.0000	-
11.250	7.500	6.000	4.500	2.2500	-
6.750	4.500	3.375	2.250	1.1250	-
15	10	5	0	-5	10

1 BANDE

3.50	5.00
2.30	3.50
1.80	2.58
1.10	1.80
	1.00

1	2	3	4	5	6
50%	Haut	50%	Bas	50%	25%
7.500	5.000	4.2500	3.500	1.7500	-
5.250	3.500	2.9000	2.300	1.1500	-
3.870	2.580	2.1900	1.800	0.9000	-
2.700	1.800	1.4500	1.100	0.5500	-
1.500	1.000	0.7500	0.500	0.2500	-
15	10	5	0	-5	10

3 BANDES

0.700	0.9000
0.500	0.7000
0.400	0.5810
0.250	0.4000
0.125	0.2500

1	2	3	4	5	6
50%	Haut	50%	Bas	50%	25%
1.350	0.900	0.8000	0.700	0.3500	-
1.050	0.700	0.6000	0.500	0.2500	-
0.872	0.581	0.4905	0.400	0.2000	-
0.600	0.400	0.3250	0.250	0.1250	-
0.375	0.250	0.1875	0.125	0.0625	-
15	10	5	0	-5	10

III – Distances de jeu et limite de reprises en tournoi.

Mode	LIBRE			3 BANDES		
Catégorie	Distance normale	Distance réduite	Limitation de reprises	Distance normale	Distance réduite	Limitation de reprises
N1	250 GC	200 GC	25	35	30	50
N2	180 GC	150 GC	25	30	25	50
N3	150 GC	120 GC	30	25	20	60
R1	120 PC	100 PC	30	20	15	60
R2	80 PC	70 PC	35	15	12	60
R3	60 PC	50 PC	35			
R4	40 PC	35 PC	40			

Mode	BANDE			CADRE		
Catégorie	Distance normale	Distance réduite	Limitation de reprises	Distance normale	Distance réduite	Limitation de reprises
N1	100	80	35	200	150	25
N2	80	60	35	120	100	25
N3	60	50	35	120	100	30
R1	50	40	40	80	60	30
R2	30	25	40			

GC = Grand Coin à la partie Libre

PC = Petit Coin à la partie Libre

IV – Répartition des joueurs par poules en fonction du nombre de joueurs engagés.

A – Table de répartition 2.80		B – Table de répartition 3.10	
Nombre de joueur	Répartition en poule	Nombre de joueur	Répartition en poule
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	2 – 2
5	5	5	3 – 2
6	6	6	3 – 3
7	7	7	3 – 2 – 2
8	4 – 4	8	3 – 3 – 2
9	5 – 4	9	3 – 3 – 3
10	5 – 5	10	3 – 3 – 2 – 2
11	6 – 5	11	3 – 3 – 3 – 2
12	4 – 4 – 4	12	3 – 3 – 3 – 3
13	5 – 4 – 4	13	3 – 3 – 3 – 2 – 2
14	5 – 5 – 4	14	3 – 3 – 3 – 3 – 2
15	5 – 5 – 5	15	3 – 3 – 3 – 3 – 3
16	4 – 4 – 4 – 4	16	3 – 3 – 3 – 3 – 2 – 2
17	5 – 4 – 4 – 4	17	3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 2
18	5 – 5 – 4 – 4	18	3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 3
19	5 – 5 – 5 – 4	19	3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 2 – 2
20	5 – 5 – 5 – 5	20	3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 2
21	7 – 7 – 7	21	3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 3
22	6 – 6 – 5 – 5	22	3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 2 – 2
23	6 – 6 – 6 – 5	23	3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 2
24	6 – 6 – 6 – 6	24	3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 3 – 3
25	7 – 6 – 6 – 6	25	Etc.
26	7 – 7 – 6 – 6	26	
27	7 – 7 – 7 – 6	27	
28	7 – 7 – 7 – 7	28	
29	6 – 6 – 6 – 6 – 5	29	
30	6 – 6 – 6 – 6 – 6	30	
31	7 – 6 – 6 – 6 – 6	31	
32	7 – 7 – 6 – 6 – 6	32	
33	7 – 7 – 7 – 6 – 6	33	

V – Tours de jeu et séances.

Poule de 2 joueurs		Distance normale		
	Billard 1	Billard 2	Billard 3	Exempt
Séance 1	1 vs 2			
Séance 2	1 vs 2			
Séance 3	1 vs 2			

Attention les poules de 3.10 se jouent en 3 séances et sur la Distance Normale ou Réduite

Poule de 3 joueurs sur 3.10		Distance normale		
	Billard 1	Billard 2	Billard 3	Exempt
Séance 1	2 vs 3			1
Séance 2	1 vs 3			2
Séance 3	1 vs 2			3

Poule de 3 joueurs sur 2.80		Distance réduite		
	Billard 1	Billard 2	Billard 3	Exempt
Séance 1	2 vs 3			1
Séance 2	1 vs 3			2
Séance 3	1 vs 2			3
Séance 4	2 vs 3			1
Séance 5	1 vs 2			3

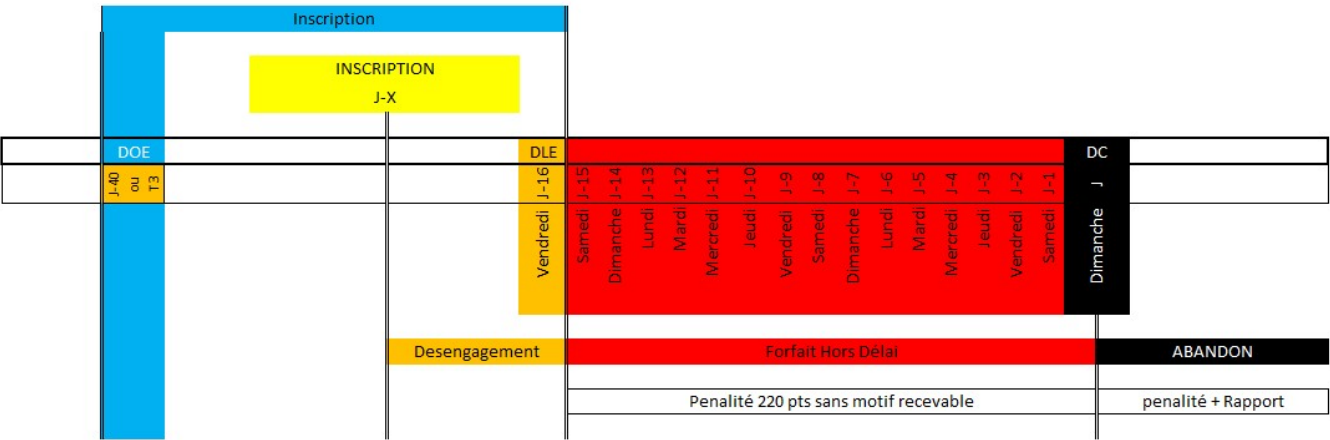
Poule de 4 joueurs		Distance normale		
	Billard 1	Billard 2	Billard 3	Exempt
Séance 1	1 vs 4	2 vs 3		
Séance 2	G vs G	P vs P		
Séance 3	Match restant 1	Match restant 4		

Poule de 5 joueurs		Distance normale		
	Billard 1	Billard 2	Billard 3	Exempt
Séance 1	2 vs 4	3 vs 5		1
Séance 2	1 vs 3	4 vs 5		2
Séance 3	1 vs 5	2 vs 3		4
Séance 4	3 vs 4	1 vs 2		5

Poule de 6 joueurs		Distance normale		
	Billard 1	Billard 2	Billard 3	Exempt
Séance 1	1 vs 6	2 vs 5	3 vs 4	
Séance 2	2 vs 3	1 vs 4	5 vs 6	
Séance 3	1 vs 2	3 vs 6	4 vs 5	

Poule de 7 joueurs		Distance normale		
	Billard 1	Billard 2	Billard 3	Exempt
Séance 1	2 vs 5	3 vs 6	4 vs 7	1
Séance 2	4 vs 5	1 vs 7	2 vs 6	3
Séance 3	1 vs 4	2 vs 3	5 vs 6	7
Séance 4	1 vs 2	6 vs 7	3 vs 4	5

VI – Traitement des Compétitions.



Zonage

