COMMISSION SPORTIVE CARAMBOLE
LIGUE GRAND EST

CODE SPORTIF

Edition du 01/09/2026 pour application 01/09/2026
(À mettre à jour en fonction des modifications du Code Sportif National 2026-2027)
Modification par rapport à l'édition (saison précédente)

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION **4**

CHAPITRE 1 - GÉNÉRALITES **5**
Article 1.1 – Dispositions Générales 5
Article 1.2 – Organisation générale des Championnats Carambole 5
Article 1.3 – Calendrier 6

CHAPITRE 2 – RÈGLES COMMUNES À TOUTES LES COMPÉTITIONS **7**
Article 2.1 – Joueurs participants 7
Article 2.2 – Nouveaux joueurs 7
Article 2.3 – Arbitrage des matchs 7
Article 2.4 – Règles d'arbitrage 8
Article 2.5 – Rôle de l'arbitre 8
Article 2.6 – Forfait et abandon 8
Article 2.7 – Tenue sportive 9
Article 2.8 – Directeur de jeu 9

CHAPITRE 3 – MODES DE JEU ET CATEGORIES **10**
Article 3.1 – Catégories sur 2,80m 10
Article 3.2 – Catégories sur 3,10m 11
Article 3.2.A.1 – Modes de jeu et catégories concernés 11
Article 3.2.A.2 – Engagements 11
Article 3.2.A.3 – Convocations 12
Article 3.2.A.4 – Désistement, Forfait. 12
Article 3.2.B.1 – Distances par mode de jeu et catégories 13
Article 3.2.B.2 – Zones de Qualification 13
Article 3.2.B.3 – Déroulement des qualifications 14
Article 3.2.B.3.1 – Fonctionnement 14
Article 3.2.B.3.2 - Arbitrage des poules 14
Article 3.2.B.3.3 - Critères de classement des participants d'une poule 15
Article 3.2.B.3.4 - Points de Classement attribués par tour 15
Article 3.2.B.3.5 - Classement de la zone de qualification 15
Article 3.2.B.3.6 - Club organisateur 16
Article 3.2.B.4 – Finales de Ligue - Nombre de joueurs qualifiés 17
Article 3.3 – Jeux de Quilles 20
Article 3.4 – 4 Billes 22
Article 3.4.1. Accès au championnat 4 billes 22
Article 3.4.2. Organisation des championnats. 22
Article 3.4.3. Détails supplémentaires sur le règlement 23
Article 3.4.4. Modification du règlement 23
Article 3.5 – Tableau des catégories 24

CHAPITRE 4 – FINALES DE LIGUE **25**
Article 4.1 – Principes 25
Article 4.2 – Participants et rang d'arrivée 25
Article 4.3 – Engagements 25
Article 4.4 – Convocations 26
Article 4.5 – Forfaits 26
Article 4.6 – Attribution des Finales 26
Article 4.7 – Club organisateur 26
Article 4.8 – Arbitrage 27
Article 4.9 – Formules sportives 27
Article 4.10 – Joueurs qualifiés pour une Finale de France 28

CHAPITRE 5 – COMPETITIONS PAR EQUIPES **29**
Article 5.1 – Championnat de France par équipes 29
Article 5.1 1– Championnat de France par équipes 5 Quilles D2 30
Article 5.2 – Championnats de Ligue GEST par équipes 30
Article 5.2.1 – Dispositions communes à tous les championnats (hormis 5 Quilles) 31
Article 5.2.2 – Championnats Vétérans par handicap 32
Article 5.2.3 – Championnat 3 Bandes GEST 34
Article 5.2.4 – Championnat 5 Quilles GEST 36

CHAPITRE 6 – CHAMPIONS DE LIGUE CARAMBOLE **39**
Article 6.1 – Définition 39

Article 6.2 – Critères de décernement 40
Article 6.3 – Trophée et diplôme 40
Article 6.4 – Remise des récompenses 40

CHAPITRE 7 – AUTRES COMPETITIONS 41
Article 7.1 – Challenge de l'Est 3 Bandes 41
Article 7.2 – Tournois de clubs homologués 41

CHAPITRE 8 – ORGANIGRAMME DE LA CSCL 42

INTRODUCTION

Le présent règlement concerne tous les modes de jeu Carambole pratiqués dans la Ligue Grand Est (LGEST).

Il s'appuie sur le code sportif de chaque discipline de la Fédération Française de Billard (FFB) et de son application à partir du 01/09/2026.

D'une saison sportive à l'autre, les articles modifiés apparaissent en surbrillance jaune.

CHAPITRE 1 - GÉNÉRALITES

Article 1.1 – Dispositions Générales

Les championnats de ligue sont ouverts à tous les licenciés des clubs affiliés à la Ligue Grand Est de Billard qui ont acquitté leur licence pour la saison 2026-2027.

La Ligue Grand Est de Billard est découpée en 7 Districts Sportifs composés d'un ou plusieurs Comités Départementaux (CD) :

- **District Alsace (CDB Alsace)**
- **District Ardennes & Marne (CDB 08 & CDB 51)**
- **District Aube (CDB 10)**
- **District Meurthe et Moselle (CDB 54)**
- **District Meuse et Triangle (CMTB)**
- **District Moselle (CDB 57)**
- **District Vosges (CDB 88)**

Article 1.2 – Organisation générale des Championnats Carambole

La Commission Sportive Carambole de la Ligue Grand Est (CSCL) a la responsabilité de l'organisation de ces championnats et est seule habilitée à une telle organisation sur le territoire de la ligue.

Cette organisation concerne exclusivement les championnats, de toutes les catégories et modes de jeu, de la discipline Carambole gérés par la Ligue.

Il existe une compétition individuelle par mode de jeu et par catégorie, attribuant à chacun un titre de CHAMPION DE LIGUE GRAND EST.

Chacun de ces championnats individuels est divisé en 2 paliers : les phases de qualifications pour la finale de Ligue et la phase finale de Ligue. Les regroupements de catégories sont possibles lors des phases de qualifications mais chaque catégorie dispose de sa propre finale de Ligue.

La CSCL délègue aux Responsables Sportifs des 7 Districts Sportifs l'organisation des phases de qualifications (pouvant comprendre une finale de District) des catégories se disputant sur le format 2,80m et de la discipline des jeux de Quilles ainsi que des Championnats de Ligue par équipes. Ils peuvent ainsi utiliser la formule de jeu de leur choix en conformité avec les règlements de la Ligue Grand Est.

Ils devront établir les règlements correspondants qui devront être transmis à la CSCL pour validation avant le 30 septembre de la saison en cours, et également transmettre chaque édition modifiée en cours de saison.

La CSCL organise les qualifications des catégories se disputant sur le format 3,10m (à l'exception des jeux de Quilles) et de l'ensemble des finales de Ligue individuel et par équipes comme précisé dans le présent règlement.

La CSCL organise les qualifications du « palier Ligue » des Championnats de France par équipes des Fédérales 3-4-5.

Article 1.3 – Calendrier

Le calendrier sportif établi par la CSCL est le document de référence pour l'organisation des phases de qualifications dont elle a la responsabilité et de toutes les finales de Ligue. Ce calendrier reprend une grande partie des épreuves fédérales, il précise le lieu de toutes les épreuves fédérales organisées dans la Ligue.

Il sert également de référence pour chaque District qui doit établir son calendrier spécifique pour les qualifications et les finales de District dont il a la responsabilité.
Le calendrier du District doit fixer impérativement les dates des finales de District au plus tard aux dates butoirs (positionnées au minimum 3 semaines avant les finales de Ligue) indiquées sur le calendrier de la Ligue.

Afin de faciliter la tâche des clubs organisateurs, lorsqu'une épreuve fédérale est organisée dans la Ligue, aucune compétition de Ligue ne doit être programmée à la même date, de même qu'aucune compétition de District ne doit être programmée dans le District du club organisateur.

Les épreuves fédérales auront toujours la priorité sur les compétitions de la Ligue Grand Est.
De même, les compétitions de Ligue auront toujours la priorité sur les compétitions de Districts.

Par conséquence, le calendrier de la Ligue devra s'adapter aux modifications du calendrier fédéral, de même, le calendrier des Districts devra s'adapter aux modifications du calendrier de la Ligue.

CHAPITRE 2 – RÈGLES COMMUNES À TOUTES LES COMPÉTITIONS

Tous les Articles de ce Chapitre sont extraits du Code Sportif National Carambole 2026-2027 et de ses avenants.
Les articles modifiés du CSNC par rapport à l'édition précédente apparaissent en surbrillance jaune.

Article 2.1 – Joueurs participants

Sont admis à s'inscrire au premier palier des épreuves d'une catégorie :

– les joueurs classifiés en moyenne annuelle dans la catégorie, ou dont la dernière classification, antérieure à la moyenne annuelle, les plaçait dans une catégorie équivalente ;
– les joueurs n'ayant jamais été classifiés mais dont le président de club atteste un niveau correspondant à la catégorie ;
– les joueurs d'une catégorie inférieure bénéficiant des dispositions dérogatoires ci-dessous :
1. Un joueur de la catégorie immédiatement inférieure ayant disputé au moins trois matchs, par équipes ou individuels, depuis le début de la saison et dépassé la moyenne plafond de sa catégorie peut être autorisé à participer aux épreuves du championnat de la catégorie supérieure ;
2. 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 ;
3. Dans la limite des places disponibles, les joueurs d'une catégorie inférieure peuvent être admis à participer, notamment pour compléter une poule.
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.

Article 2.2 – Nouveaux joueurs

Un joueur non classifié à un mode de jeu peut participer aux compétitions officielles de la FFB. Il y 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.
Lorsque le joueur est déjà classifié dans d'autres modes de jeu, il ne peut pas y avoir + de 2 catégories d'écart entre le mode de jeu où il est le mieux classé et celui où il veut participer comme nouveau joueur.

Lorsqu'un joueur non classifié est admis à participer aux compétitions officielles de la FFB, sa moyenne générale est calculée :
- après le palier à l'issue duquel il atteint 3 matchs, par équipes ou en individuels, depuis le début de la saison.
- puis à chaque palier de compétitions par équipes ou en individuels auxquelles 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.

Article 2.3 – Arbitrage des matchs

Les matchs des compétitions décrites au présent code sont arbitrés.
Le règlement particulier de chaque compétition peut autoriser :
– l'inter-arbitrage, situation où l'arbitrage est assuré par un adversaire hormis celui du match en cours ;
– l'auto-arbitrage, si l'ensemble des joueurs concernés donnent leur accord, situation où l'arbitrage est assuré par l'adversaire du match en cours.

Article 2.4 – Règles d'arbitrage

Les règles d'arbitrage sont les règles que l'arbitre doit observer au cours des matchs suivant les dispositions du Code Sportif National et du Code de l'Arbitrage de la FFB.

Article 2.5 – Rôle de l'arbitre

Le rôle de l'arbitre est de veiller au bon déroulement des matchs dont il a la charge dans le respect des règles énoncées ci-dessus, des valeurs du sport et celles du Comité d'Éthique et de Déontologie de la FFB qui concernent tous les acteurs de la compétition, y compris le public.

Article 2.6 – Forfait et abandon

A. Forfait

Le joueur ou l'équipe dont l'absence est constatée au plus tard 30 minutes après l'heure de convocation pour le début de la compétition est déclaré forfait.

B. Déclaration du forfait

- dans le délai prévu
Le joueur ou l'équipe qui ne peut pas participer à une compétition dans laquelle il est engagé doit en informer le responsable sportif et l'organisateur sept jours au moins avant le début des épreuves, ou, si le règlement de la compétition prévoit un délai spécifique, dans le délai prévu.
- hors délai prévu
Si la déclaration n'est pas faite dans le délai prévu, la Commission de discipline sera saisie pour tout forfait sans motif médical ou motif de force majeure
- sans prévenir le responsable sportif et l'organisateur
Pour tout forfait sans motif médical ou motif de force majeure, le directeur de jeu de la compétition transmettra un rapport circonstancié au Responsable Sportif de la Ligue, lequel effectuera la demande de saisine de la Commission de Discipline de la Ligue par l'intermédiaire du Président de la Ligue.

C. Abandon

Seront déclarés en abandon de compétition
- le joueur qui a commencé une compétition et dont l'absence est constatée au plus tard 10 minutes après l'heure de convocation pour les matchs suivants.
- l'équipe qui a commencé une compétition et dont l'absence est constatée au plus tard 10 minutes après l'heure de convocation pour les rencontres suivantes. Dans les compétitions disputées par paliers et par journées, toutes les rencontres de toutes les journées d'un même palier sont considérées comme faisant parties de la même compétition.

Aucun des matchs ou rencontres éventuellement déjà disputés n'est pris en compte pour le classement de la compétition. Ils restent cependant pris en compte pour la classification annuelle des adversaires.
La Commission de discipline sera saisie pour tout abandon sans motif de force majeure.

D. Sanctions

Les sanctions pour forfait ou abandons sont celles prévues par le code sportif national.

Article 2.7 – Tenue sportive

A. Tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu.

- Polo à manches courtes ou longues, rentré dans le pantalon. Le polo d'arbitre est interdit aux joueurs.
- Pantalon de ville de couleur unie. Les jeans et survêtements sont interdits.
- Chaussures fermées de couleur unie.

B. Autres éléments sur la tenue sportive

L'écusson ou le logo du club et/ou des armoiries de la ville est brodé ou floqué. Il doit être placé sur la poitrine, à gauche, côté cœur. L'inscription dans le dos du nom de la ville du club du joueur est autorisée.

C. Publicité

La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes à la législation en vigueur, notamment en ce qui concerne les produits ou services dont la publicité est réglementée ou interdite dans le cadre des activités sportives. Peuvent être interdites les tenues qui présentent une incompatibilité entre le contenu d'une publicité et les chaînes de télévision qui retransmettent la compétition.
La surface totale de l'ensemble des emplacements publicitaires n'est pas limitée mais est placée sur le haut du corps.
L'organisateur peut imposer la marque de son sponsor ; dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs.

D. Dispositions diverses

Dans le cas d'une compétition par équipes, la tenue sportive doit être identique pour tous les joueurs de l'équipe. Le directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme aux dispositions ci-dessus, ou considérée comme offensante.

Article 2.8 – Directeur de jeu

Les épreuves se déroulant dans une même salle sont contrôlées par un directeur de jeu désigné par l'organisateur. Le directeur de jeu a pour attributions :

1. **D'appliquer et de faire appliquer le présent code.**
2. **De faire respecter l'interdiction de fumer et de boire des boissons alcoolisées dans la salle.**
3. **De vérifier le bon état et la propreté du matériel.**
4. **De vérifier la régularité de la licence des joueurs, par intermédiaire du site E2I.**
5. **De vérifier la tenue des joueurs.**
6. **D'organiser les tours de jeu (joueurs, arbitres, marqueurs).**
7. **De veiller à l'affichage des horaires et des résultats provisoires.**
8. **De veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs.**
9. **De veiller à la signature des joueurs sur la feuille récapitulative des résultats et/ou sur les feuilles de marque (les feuilles doivent être gardées par le club organisateur durant toute la saison sportive en cours).**
10. **De saisir les matchs sur les sites dédiés et d'établir le classement final.**
11. **Le cas échéant, d'adresser au responsable sportif de l'épreuve un rapport circonstancié sur tout incident qui pourrait entraîner une sanction disciplinaire à l'encontre d'un joueur ou d'une équipe.**

CHAPITRE 3 – MODES DE JEU ET CATEGORIES

Article 3.1 – Catégories sur 2,80m

Les catégories sur Billard Demi Match (2.80m) sont gérées pour les phases qualificatives par les Districts qui déterminent chacun leur champion qualifié pour la finale de Ligue Grand Est.
Les Districts décident de façon autonome de leur formule de désignation du ou des joueurs qualifiés en accord avec le Code Sportif National et les règlements de la Ligue Grand Est.

A. Modes de jeu et catégories concernés

PARTIE LIBRE :	CADRE :	1 BANDE :	3 BANDES :
National 3	National 3	National 3	National 3
Régionale 1	Régionale 1	Régionale 1	Régionale 1
Régionale 2		Régionale 2	Régionale 2
Régionale 3			
Régionale 4			
Dames GEST ≤ R3			
Juniors GEST ≤ R1			
Cadets GEST ≤ R2			

Cadre R1 : Ouvert uniquement aux joueurs classés en libre R2 **ou** ayant un classement minimum de 2 de moyenne au cadre

B. Finale de Ligue

Elle se déroule avec 8 joueurs issus des qualifications dans les 7 Districts.

Répartition du nombre de qualifiés par District **:**

- District Alsace : 2 qualifiés
- District Ardennes & Marne : 1 qualifié
- District Aube : 1 qualifié
- District Meurthe et Moselle : 1 qualifié
- District Meuse et Triangle : 1 qualifié
- District Moselle : 1 qualifié
- District Vosges : 1 qualifié

Dans des catégories comprenant peu de joueurs, des Districts limitrophes ont la possibilité de s'associer pour organiser une qualification commune.
Dans ce cas de figure, le nombre de joueurs qualifiés pour la Finale de Ligue sera égal à la somme du nombre de joueurs qualifiés prévu pour chaque District (plusieurs joueurs d'un même District peuvent être qualifiés pour la Finale de Ligue).

Si dans un District l'effectif d'une catégorie ne permet pas d'avoir de représentant qualifié pour la finale de Ligue, il est procédé au repêchage du nombre de joueurs nécessaires choisi parmi les autres Districts suivant l'ordre de classement et moyennes générales de la phase de qualifications.

Si dans deux Districts ou plus, l'effectif d'une catégorie ne permet pas d'avoir de représentant qualifié pour la Finale de Ligue, dans ce cas, le nombre de joueurs qualifiés pour la finale sera adapté en fonction du nombre de Districts et du nombre potentiel de compétiteurs.

En cas de désistement d'un joueur qualifié, il sera remplacé en suivant l'ordre de classement de la finale de District ou, en cas d'absence de cette dernière, du classement en championnat, de tous les districts.

Article 3.2 – Catégories sur 3,10m

Toutes les catégories sur billard de match (3,10m) sont gérées entièrement par la Ligue dans les phases qualificatives comme dans les finales, à l'exception de la libre N1, Cadre N1 et 1 bande N1.

A. Généralités

Article 3.2.A.1 – Modes de jeu et catégories concernés

PARTIE LIBRE :	N1 gestion par la FFB	N2 gestion par la LGEB
CADRE 47/2 :	N1 gestion par la FFB	N2 gestion par la LGEB
1 BANDE :	N1 gestion par la FFB	N2 gestion par la LGEB
3 BANDES :	N1-N2 gestion par la LGEB	

Les championnats individuels 3,10 m sont gérés par la Commission Sportive Carambole Ligue (CSCL).
Chaque catégorie est qualificative pour la Finale de France.

Afin de limiter les déplacements, les qualifications se déroulent par zones géographiques.
Leur nombre et leurs délimitations sont définis et adaptés en début de saison en fonction du nombre de joueurs et de leurs répartitions géographiques, dans chaque mode de jeu et catégorie.
Le nombre de joueurs peut être différent d'une zone à l'autre.
Les délimitations d'une zone géographique peuvent respecter ou non les contours d'un département ou d'un district sportif.
Des clubs d'un même Comité Départemental de Billard (CDB) peuvent être rattachés à des zones de qualification différentes.

Dans chaque zone géographique, les qualifications comprennent 3 Tours de Ranking (TR) dans lesquels sont organisées des poules de 4 à 7 joueurs (sauf cas particuliers).

Lors de chaque TR, les clubs ayant des joueurs engagés dans une catégorie d'un mode de jeu sont susceptibles d'organiser une poule s'ils disposent du nombre de billards nécessaire.

Les finales se disputent dans club ayant au moins 2 billards 3,10m.

Article 3.2.A.2 – Engagements

Les inscriptions pour les compétitions individuelles sur 3,10 m doivent être effectuées exclusivement en ligne sur le site de la Ligue, sauf la Libre N1, Cadre N1 et 1 Bande N1 qui se fera sur le site fédéral.

Ouvertures des inscriptions à partir du 01 août 2026

Date limite des engagements : 15 septembre 2026 18h00 pour toutes les catégories de jeu.

L'inscription en ligne implique expressément par le joueur l'acceptation de l'intégralité du présent règlement.

Pour que son engagement soit recevable, le joueur devra s'être acquitté de toutes les obligations tant administratives, financières ou sportives prévues par la FFB et la Ligue.
Tout joueur engagé dans un ou plusieurs modes de jeu l'est sous la responsabilité de son club.

Article 3.2.A.3 – Convocations

Spécificités pour les jeux de série N1 Article 7.2.18 :

Un circuit est composé d'au moins trois tournois de zone
Il est qualificatif pour la finale nationale de la catégorie pour laquelle il est ouvert, dans la limite d'un nombre de places fixé en début de saison par la CNC.

Les zones se décomposent de la façon suivante :

Zone Nord-Ouest : Bretagne – Centre Val de Loire – Pays de la Loire – Normandie
Zone Sud-Ouest : Nouvelle Aquitaine – Occitanie
Zone Nord-Est : Hauts de France – Ile de France – Grand Est
Zone Sud-Est : Bourgogne franche Comté – Auvergne Rhône Alpes – Méditerranée

Spécificité 3 bandes N1 Article 7.2.24 :

Sélection pour la Finale de France :

1 - Finale de ligue qualifiante pour la finale de zone
2 – 4 Finales de Zone
3 – Une place au minimum par zone. Les autres places seront attribuées selon la méthode du quota et du plus fort reste (prorata du nombre d'engagés par zone)

Joueurs N1 uniquement 3B et N2 :

Une semaine avant les convocations, le responsable sportif 3,10 m transmettra aux clubs organisateurs la liste des joueurs engagés pour un TR.

Les convocations, au plus tard 15 jours avant chaque TR sont consultables (et téléchargeables) sur le site Internet de la Ligue.

Il appartient aux clubs d'assurer l'information de leurs joueurs ne disposant pas d'un accès internet.

Tout joueur ayant demandé à son club de l'inscrire pour une compétition donnée doit, en cas de doute, demander la confirmation de sa convocation auprès de son club.

La non-transmission à un joueur par son club d'une convocation ne peut pas être considérée comme une excuse en cas de non-participation de ce joueur à la compétition à laquelle il a été inscrit, à sa demande, par son club.

Article 3.2.A.4 – Désistement, Forfait.

A. Désistement :

Le désistement d'un joueur initialement inscrit à un TR est autorisé sans condition pourvu qu'il intervienne avant la diffusion des convocations.

Le désistement doit être signalé au responsable sportif 3,10 m de la Ligue.

Tout désistement après la diffusion des convocations sera considéré comme un forfait.

B. Forfait :

Le forfait est à signaler **par mail** à la fois au responsable sportif 3,10 m de la Ligue et au club organisateur.

Après publication de la convocation, les forfaits pour cas de force majeure et de dernière minute doivent donner lieu à **la fourniture d'un justificatif adressé dans les 48 heures** suivant la compétition au responsable sportif 3,10 m de la Ligue qui en appréciera la validité.

Pour le cas d'un joueur non présent le jour de la compétition, le directeur de jeu du club organisateur adaptera la répartition des joueurs selon les modalités prévues au **Chapitre 5.**

Tout forfait non excusé ou sans justificatif valable donnera lieu à une amende de 50,00 € à la charge du joueur fautif, à régler par l'intermédiaire de son club à titre de réparation et préjudice.
Le joueur fautif sera disqualifié de la compétition pour la saison en cours.

En outre, il s'expose à une convocation devant la Commission de Discipline de la Ligue.
En cas de non règlement de l'amende dans les 15 jours à réception de l'avis, le joueur fautif sera disqualifié de toutes les compétitions individuelles auxquelles il est engagé.

B. Déroulement du championnat

Article 3.2.B.1 – Distances par mode de jeu et catégories

Lors de la phase de qualification, les parties sont jouées sur la distance fédérale réduite 1 avec une limitation de reprises correspondant à la fourchette de la moyenne de la catégorie.
Ces dispositions permettent de maîtriser la durée du format de la compétition.
Les Finales de Ligue sont disputées sur la distance normale de la catégorie.

MODE DE JEU	CATÉGORIE	MOYENNE	QUALIFICATIONS	FINALE
PARTIE LIBRE	N1	15,00 à 29,99	250 points.	250 points
PARTIE LIBRE	N2	7,20 à 14,99	150 pts / 20 reprises.	180 points
CADRE 47/2	N1	10,00 à 19,99	200 points.	200 points
CADRE 47/2	N2	6,00 à 9,99	100 pts / 20 reprises.	120 points
1 BANDE	N1	3,50 à 4,99	100 points.	100 points
1 BANDE	N2	2,30 à 3,49	60 pts / 30 reprises.	80 points
3 BANDES	N1	0,700 à 0,999	30 pts / 45 reprises.	35 points
3 BANDES	N2	0,500 à 0,699	25 pts / 45 reprises.	30 points

Article 3.2.B.2 – Zones de Qualification

Les zones géographiques de qualification sont déterminées en fonction de l'effectif des joueurs pour chaque mode de jeu et catégories.
Elles sont basées sur la participation de la saison précédente et seront adaptés en fonction des engagements en début de saison (voir article 1.1 et exemples au chapitre 3).

Article 3.2.B.3 – Déroulement des qualifications

Article 3.2.B.3.1 – Fonctionnement

Les qualifications se déroulent sous la forme d'un circuit de 3 TR.
Après les engagements, le responsable du championnat 3,10 m détermine le nombre de poules pour chaque zone de qualification et établit une répartition prévisionnelle des clubs choisis pour recevoir une poule pour chaque TR.
Les joueurs sont répartis dans des poules de 4 à 7 joueurs (sauf cas particuliers) en fonction du nombre d'engagés de chaque zone de qualification (Voir CHAPITRE 4).

Nombre de matchs disputés par les joueurs à chaque TR :

- **De 2 à 4 matchs suivant le mode de jeu et le nombre de joueurs par poule.**

A l'issue de chaque tour, chaque joueur participant reçoit un nombre de points de classement en fonction de ses résultats. Le cumul de ces points détermine le classement de la zone de qualification pour les tours suivants.

Les poules sont constituées selon la méthode du serpentin :

- **Au 1er tour dans l'ordre décroissant de la moyenne de classification des joueurs au 1er septembre.**
- **Les tours suivants, dans l'ordre de leurs points de classement du championnat réactualisé après chaque tour, puis dans l'ordre de leur moyenne générale du championnat.**

Méthode du serpentin :

Exemple de 14 joueurs répartis dans 3 poules

POULE 1	POULE 2	POULE 3
JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3
JOUEUR 6	JOUEUR 5	JOUEUR 4
JOUEUR 7	JOUEUR 8	JOUEUR 9
JOUEUR 12	JOUEUR 11	JOUEUR 10
JOUEUR 13	JOUEUR 14	

Le responsable sportif du championnat a tout loisir d'aménager le serpentin pour limiter les déplacements de certains compétiteurs et après le 1er tour pour limiter les rencontres multiples entre les mêmes joueurs.

Article 3.2.B.3.2 - Arbitrage des poules

L'arbitrage est assuré par les joueurs exempts des séances de jeu (inter-arbitrage) et/ou par le club organisateur.

Pour le 3 Bandes l'auto-arbitrage est autorisé si l'ensemble des joueurs concernés donnent leur accord.

Article 3.2.B.3.3 - Critères de classement des participants d'une poule

A. Nombre de points de matchs.
B. Moyenne générale.
C. Meilleure moyenne particulière.
D. Meilleure série.

Article 3.2.B.3.4 - Points de Classement attribués par tour

A l'issue de chaque tour, les participants reçoivent des points de classement correspondant à leur classement dans une poule :

CLASSEMENT	POINTS DE CLASSEMENT
1	16
2	11
3	8
4	5
5	4
6	3
7	2

En cas de poules inégales en nombre de participants, le nombre de points de classement minimum sera basé sur les points de classement de l'avant-dernier de la poule ayant le plus de participants.
Exemple de points de classements attribués dans des poules inégales en nombre de participants :

Poule A		**Poule B**		**Poule C**	
Classement	Pts de Class.	Classement	Pts de Class.	Classement	Pts de Class.
1	16	1	16	1	16
2	11	2	11	2	11
3	8	3	8	3	8
4	5	4	5	4	5
5	4	5	4		
6	***4***				

Article 3.2.B.3.5 - Classement de la zone de qualification

Le classement de la zone de qualification est établi après chaque tour selon les critères suivants :

A. Nombre total de points de classement ;
B. Moyenne générale
C. Moyenne particulière.
D. Meilleure série.

Les places en Finale de Ligue de la catégorie sont attribuées dans l'ordre du classement final, après le dernier Tour Ranking ou Tour de Qualification (Article 3.2.B.3.1 – Fonctionnement).

Article 3.2.B.3.6 - Club organisateur

La désignation des clubs organisateurs est faite par le responsable sportif 3,10 m de la Ligue en prenant en compte les clubs ayant des joueurs inscrits en début de saison et disposant d'au moins 2 billards de format 3,10 m (sauf cas particulier pour le 3 bandes), et sauf dans le cas des poules de 3 joueurs où 1 billard de format 3,10m suffit.

Un club a la possibilité de se porter candidat à l'organisation d'une poule sur simple demande auprès du responsable sportif 3,10 m.

Une répartition prévisionnelle est établie dans un délai maximum d'une semaine à l'issue des inscriptions. La répartition prévisionnelle peut être adaptée à l'issue de chaque TR en cas de variation significative du nombre d'inscrits pour le TR suivant.

Le club organisateur doit assurer l'ouverture de ses portes à l'heure prévue sur la convocation. **Il doit nommer un Directeur de jeu pour la durée totale de la compétition**, qui ne peut être joueur de cette compétition.

Le club organisateur doit saisir les résultats sur le site « Ffb sportif » approprié, de préférence au fur et à mesure du déroulement de la compétition, et dans tous les cas au plus tard dans les 24 heures suivant la fin de la compétition.

Tout incident ou forfait de dernière minute doit faire l'objet d'un rapport circonstancié signé du Directeur de jeu adressé au responsable sportif 3,10 m de la Ligue.

Un club se trouvant dans un cas de force majeure justifiant de l'impossibilité réelle de l'organisation d'une poule doit en informer immédiatement le responsable sportif de la compétition.

Article 3.2.B.4 – Finales de Ligue - Nombre de joueurs qualifiés

Le nombre de joueurs qualifiés pour la Finale de Ligue est déterminé en fonction du nombre total de participants dans toutes les zones de qualifications.
Ce nombre sera fixé sur la base des engagements de début de saison et pourra être réajusté en fonction de la participation réelle à l'issue des tours de qualifications.
En cas de nombre de compétiteurs plus important dans certaines zones, par rapport à d'autres, la sélection des joueurs se fera au prorata.

≥ 24 joueurs :

Elle se déroule avec **8 joueurs** issus des qualifications de chaque zone, comprenant au minimum 2 qualifiés par zone et éventuellement les meilleurs 3ème (meilleure moyenne générale) pour compléter le nombre de finalistes.

De 12 à 23 joueurs :

Elle se déroule avec **6 joueurs** issus des qualifications de chaque zone, comprenant au minimum 1 qualifié par zone et éventuellement les meilleurs 2ème (meilleure moyenne générale) pour compléter le nombre de finalistes.

De 7 à 11 joueurs :

Elle se déroule avec **5 joueurs** issus des qualifications de chaque zone, comprenant au minimum 1 qualifié par zone et éventuellement les meilleurs 2ème (meilleure moyenne générale) pour compléter le nombre de finalistes.

< 5 joueurs :

Finale de Ligue directement ou 2 TR sans finale de Ligue si les distances kilométriques entre les joueurs le permettent.

2 joueurs :

Elle se déroule en 3 matchs.

C. Organisation des poules de qualifications

NOMBRE DE JOUEURS	CLUB ORGANISATEUR	COMPOSITION
3	**1**	**1 poule de 3 joueurs**
4	**1**	**1 poule de 4 joueurs**
5	**1**	**1 poule de 5 joueurs**
6	**1**	**1 poule de 6 joueurs** **2 poules de 3 joueurs**
7	2	**1 poule de 4 joueurs** **1 poule de 3 joueurs**
8	**2**	**2 poules de 4 joueurs**
9	**2**	**1 poule de 5 joueurs** **1 poules de 4 joueurs.** **3 poules de 3 joueurs**
10	**2**	**2 poules de 5 joueurs**
11	**2**	**1 poule de 6 joueurs** **1 poule de 5 joueurs** **2 poules de 4 et 1 de 3**
12	**2**	**2 poules de 6 joueurs**
13	**3**	**1 poule de 5 joueurs** **2 poules de 4 joueurs**
14	**3**	**2 poules de 5 joueurs** **1 poule de 4 joueurs**
15	**3**	**3 poules de 5 joueurs**
16	**3**	**1 poule de 6 joueurs** **2 poules de 5 joueurs**
17	**3**	**2 poules de 6 joueurs** **1 poule de 5 joueurs**
18	**3**	**3 poules de 6 joueurs**
19	**4**	**3 poules de 5 joueurs** **1 poule de 4 joueurs**
20	**4**	**4 poules de 5 joueurs**

D. Mécanisme et tours de jeu

Poule de 3 Joueurs - 1 billard (*en cas de forfait)*
2 matchs par joueurs

Séances	Horaires des rencontres	Billard 1	Exempt
1	13H00	2 contre 3	1
2	14H30	1 contre Perdant Match 1	Vainqueur M1
3	16H00	1 contre Vainqueur Match 1	Perdant M1

Poule de 4 joueurs - 2 billards
3 matchs par joueurs

Séances	Horaires des rencontres	Billard 1	Billard 2
1	13H00	2 contre 3	1 contre 4
2	14H30	Perdants Match 1 et 2	Gagnants Match 1 et 2
3	16H00	Match restant du participant 4	Match restant du participant 1

Poule de 5 joueurs - 2 billards
4 matchs par joueurs

Séances	Horaires des rencontres	Billard 1	Billard 2	Exempt
1	09H00	2 contre 5	3 contre 4	1
2	10H30	1 contre 5	2 contre 3	4
3	13H30	1 contre 4	5 contre 3	2
4	15H00	1 contre 3	4 contre 2	5
5	16H30	1 contre 2	4 contre 5	3

Poule de 6 joueurs - 2 billards
3 matchs par joueurs

Séances	Horaires des rencontres	Billard 1	Billard 2	Exempt
1	9H00	2 contre 6	3 contre 5	1 - 4
2	10H30	5 contre 6	1 contre 4	2 - 3
3	13H30	1 contre 3	2 contre 4	5 - 6
4	15H00	4 contre 5	3 contre 6	1 - 2
5	16H30	1 contre 2		3 - 4 - 5 - 6

Poule de 6 joueurs - 3 billards
3 matchs par joueurs

Séances	Horaires des rencontres	Billard 1	Billard 2	Billard 3
1	13H00	2 contre 6	3 contre 5	1 contre 4
2	14H30	1 contre 3	2 contre 4	5 contre 6
3	16H00	4 contre 5	1 contre 2	3 contre 6

Le jour et l'horaire des convocations peuvent varier à la demande des joueurs et après acceptation du responsable sportif.

Article 3.3 – Jeux de Quilles

Les catégories des jeux de Quilles sont gérées pour les phases qualificatives par les Districts qui déterminent chacun leur champion qualifié pour la finale de Ligue Grand Est.
Les Districts décident de façon autonome de leur formule de désignation du ou des joueurs qualifiés en accord avec le Code Sportif National et les règlements de la Ligue Grand Est.
La nécessité d'avoir un classement des joueurs en N1 ou R1 nous impose des règles.
Le niveau N1 correspond à une moyenne générale annuelle supérieure ou égale à 0,900. Un joueur non classé jouant sur 3,10m dans une ou plusieurs catégories sera classé N1. Un joueur ayant participé à trois tournois nationaux sera classé N1.
Le niveau R1 correspond à une moyenne générale annuelle inférieure à 0,900. Le champion de District du niveau R1 monte en N1 pour la saison suivante. Si sa moyenne est inférieure à 0,900 il a le choix de monter en N1 ou de rester en R1.
Pour le billard à poches le classement du joueur non classé se fera par les responsables sportifs de Ligue de la spécialité concernée.
Le système d'étoile du code sportif FFB pour la descente s'applique à notre règlement. Un tableau de classement des joueurs sera géré par le responsable 5Q de la LGEB. Il est donc impératif de lui communiquer toutes les feuilles de matchs dans les trois jours qui suivent la compétition. Le tableau de classement sera consultable sur le site de la LGEB.

A. Modes de jeu et catégories concernés

- **5 QUILLES Nationale 1**
- **5 QUILLES Régionale 1**
- **5 QUILLES Jeunes (U21)**
- **9 QUILLES**

B. Finale de Ligue

La finale de Ligue se déroule avec 8 joueurs issus des qualifications de 7 Districts. Le format des billards sera pour toutes les catégories 3,10m et/ou 2,80m avec une priorité d'attribution des finales de Ligue aux clubs qui ont des 3,10m pour les catégories 5 Quilles N1 et 9 Quilles. La distance à effectuer par match pour le 5 Quilles est de 3 sets gagnants de 60 points et pour le 9 Quilles est de 2 sets gagnants de 300 points.

Répartition du nombre de qualifiés par District **:**

- District Alsace : 1 qualifié
- District Ardennes & Marne : 1 qualifié
- District Aube : 1 qualifié
- District Meurthe et Moselle : 1 qualifié
- District Meuse et Triangle : 1 qualifié
- District Moselle : 1 qualifié
- District Vosges : 1 qualifié
- + meilleur 2ème (dans l'ordre de la moyenne de qualification)

Dans des catégories comprenant peu de joueurs, des Districts limitrophes ont la possibilité de s'associer pour organiser une qualification commune.
Dans ce cas de figure, le nombre de joueurs qualifiés pour la Finale de Ligue sera égal à la somme du nombre de joueurs qualifiés prévu pour chaque District (plusieurs joueurs d'un même District peuvent être qualifiés pour la Finale de Ligue).

Si dans un District l'effectif d'une catégorie ne permet pas d'avoir de représentant qualifié pour la finale de Ligue, il est procédé au repêchage du nombre de joueurs nécessaires choisi parmi les autres Districts suivant l'ordre de classement et moyennes générales de la phase de qualifications.

Si dans deux Districts ou plus, l'effectif d'une catégorie ne permet pas d'avoir de représentant qualifié pour la finale de Ligue, dans ce cas, le nombre de joueurs qualifiés pour la finale sera adapté en fonction du nombre de Districts et du nombre potentiel de compétiteurs.

En cas de désistement d'un joueur qualifié, il sera remplacé en suivant l'ordre de classement de la finale de District ou, en cas d'absence de cette dernière, du classement en championnat, du District d'appartenance du joueur concerné.

Un joueur classé N1 participant aux tournois nationaux et qualifié pour la Finale de France N1 ne pourra pas faire la Finale de Ligue LGEB.
Un joueur qui termine la saison dans les 16 premières places du classement national est considéré Masters pour la saison suivante et, à ce titre, il ne peut pas jouer les tournois N1 de ligue/CD. Il pourra néanmoins jouer les compétitions de 9 quilles et par équipe LGEB.
Si un District souhaite effectuer des qualifications opposant des joueurs de niveau N1 et R1 cela est possible. Le classement après qualifications pour la Finale de District s'effectuera d'abord par la catégorie d'appartenance en début de saison, et ensuite points de match, de sets et moyenne générale de la saison.

Article 3.5 – Biathlon : 3 Bandes – 5 Quilles

Article 3.6.1 – Généralités

Ce Biathlon se déroule sous la forme d'un relais 3 Bandes et 5 Quilles sur la distance totale de 120 points. Il se joue obligatoirement sur tables de 2.80m.

Article 3.6.2 – Déroulement

Article 3.6.2 1– Principes

Le joueur doit réaliser 10 points ou 20 reprises au 3 Bandes (les points sont multipliés par 6 afin d'assurer un équilibre relatif avec le 5 quilles) et réaliser 60 points minimum au 5 Quilles.
Au 5 Quilles, les joueurs doivent réaliser une distance minimale de 60 points mais peuvent joueur plus en fonction des points manquants à l'issue du 3 Bandes (voir déroulement ci-dessous).
Article 3.6.2 2– Fonctionnement
Chaque rencontre commence par le 3 Bandes après le tirage à la bande. Le joueur qui commence la partie débute avec la bille blanche et conserve celle-ci, ainsi que son compteur, durant tout le relais (3 Bandes et 5 Quilles). Le 1er relais s'arrête dès que l'un des joueurs a atteint les 10 points ou à la 20ème reprise. Les billes restent alors sur leurs positions et les quilles sont mises en place pour le joueur suivant. Les points de chaque joueur sont multipliés par 6 et les compteurs sont mis à jour. Le joueur qui atteint les 120 points gagne la rencontre et acquiert 2 points de rencontre pour le classement (1 point pour le perdant).

Article 3.6.3 Arbitrage

Les parties se jouent en auto-arbitrage.

Article 3.6.4 Finales

Si plus de 6 inscrits en début de compétition, 3 tours de jeu définissent les 4 premiers qui participeront à la Finale Départementale. Le 1er de cette Finale sera déclaré Champion de District. Si 6 inscrits ou moins, il y a 4 tours de jeu. A l'issue de ces 4 tours de ranking, les 3 meilleurs tours sont pris en compte pour le classement final.

Les joueurs sont classés selon le barème suivant :
- Points de rencontre (cumul des points de match : gagné=2 pts ; perdu=1 pt ; forfait = 0 pt)
- Moyenne Générale (Points FAITS divisés par Points SUBIS).

Le premier du classement général à l'issue des tours de ranking est déclaré Champion de District.

Article 3.4 – 4 Billes

Le « 4 Billes » fait l'objet d'une finale de Ligue qui pourra être issue des championnats des Districts en fonction du nombre de District s'y intéressant et du nombre potentiel de compétiteurs.

Le règlement du championnat 4 Billes fait l'objet d'un livret spécifique séparé.

Article 3.4.1. Accès au championnat 4 billes

A. Catégorie " Bille en main"

Seuls les joueurs débutants ont le droit de pratiquer le 4 Billes "Bille en Main" en compétition.
Cependant, si un compétiteur n'a pas joué depuis quelques années et s'il n'a jamais joué au 3 billes en compétition, il pourra jouer dans cette catégorie si le Responsable de Ligue valide sa participation.
Sauf dérogation accordée par le Responsable de Ligue, un joueur ne peut évoluer dans cette catégorie qu'une saison. Il montera obligatoirement à l'issue de celle-ci en "Bille Classique".

B. Catégorie " Bille Classique"

Seuls les joueurs sortants de la catégorie " Bille en main " peuvent jouer en compétition dans cette discipline.
Cependant, le Responsable de Ligue peut autoriser un joueur à intégrer cette catégorie s'il n'a pas pratiqué depuis quelques années et s'il répond aux conditions de l'Art. 1.3.
Sauf dérogation accordée par le Responsable de Ligue, un joueur restera dans cette catégorie une saison seulement. À l'issue de celle-ci il jouera au 3 Billes.

C. Cas particuliers

Un joueur pratiquant le 3 Billes, a le droit de jouer aux 4 Billes catégorie " Bille Classique" si :
→ il a une moyenne inférieure ou égale à 0.75 à la partie libre
→ il a une moyenne inférieure ou égale à 0.175 au 3 bandes.
La moyenne prise en compte sera celle annoncée en début de saison par la classification émise par la commission sportive nationale.
Un joueur pratiquant une autre discipline que le billard carambole sera classé dans la catégorie " Bille Classique" si son niveau le permet. Le niveau du joueur sera évalué par un stage organisé par le Responsable de Ligue.
Un joueur qui débute le billard mais ayant atteint un niveau technique correct, aura la possibilité d'être "surclassé" en catégorie "Bille Classique".

Article 3.4.2. Organisation des championnats.

A. Durée des championnats

Départementale ou de Ligue, la Finale se déroulera le dimanche sur toute la journée, avec un repas de midi assuré par le club organisateur, de façon à passer une journée en toute convivialité entre les joueurs, les organisateurs, les arbitres, les parents…
Le repas des jeunes pour la Finale Départementale sera pris en charge par le CD compétent.
Le repas des jeunes pour la Finale de Ligue sera pris en charge par la Ligue du Grand-Est.
Les joueurs seront convoqués pour 09h30 afin de débuter la compétition pour 10 heures.

B. Finale Départementale

Pour accéder à la Finale Départementale, aucune qualification n'est requise.
Le Responsable Sportif du Département envoie un bordereau de participation dans les clubs. Ainsi, le nombre de compétiteurs est illimité.
Les poules seront constituées en fonction de l'effectif constaté.

C. Finale de Ligue

La Finale de Ligue se jouera dans la mesure du possible avec 8 joueurs au maximum.
Seront qualifiés :
→ Les 8 champions départementaux.
→ Les autres cas seront appréciés par le Responsable Sportif de Ligue.

D. Arbitrage

Pour la Finale de Ligue, la Ligue du Grand-Est se chargera d'envoyer deux arbitres officiels.
Le club organisateur devra faire une demande auprès du Responsable de l'Arbitrage au minimum 1 mois avant la finale.
Le club organisateur devra dans la mesure du possible faire appel à ses propres arbitres et marqueurs afin d'assurer le déroulement de la compétition dans les meilleures conditions.

E. Distances de jeu & Tours de jeu

Les distances sont différentes pour les deux disciplines.
→ Bille en main : 40 points ou 20 reprises avec reprise égalisatrice.
→ Bille classique : 50 points ou 20 reprises avec reprise égalisatrice.
Ces distances pourront être modifiées uniquement le jour de la Finale Départementale en fonction du nombre de participants.
Lors de la finale de Ligue, ces distances seront impérativement respectées.
Le mécanisme des tours de jeu sera établi en fonction du Code Sportif F.F.B.

F. Matériel mis à disposition

Afin d'organiser correctement la compétition, le Responsable de Ligue se chargera d'apporter les jeux de billes et d'envoyer les feuilles de poules vierges au club organisateur.

Article 3.4.3. Détails supplémentaires sur le règlement

Règlement des catégories

Le règlement de la Fédération Française de Billard sera respecté.
Cela étant, quelques rajouts sont nécessaires :

Pour la discipline "bille en main" :
→ Le joueur doit placer sa bille à environ 6 cm de la bande, le chevalet s'effectuant sur la bande.
→ Afin d'éviter toute perturbation de l'adversaire, mais aussi afin d'éviter un retard dans la compétition, le joueur peut déplacer sa bille à deux reprises au maximum : une fois pour le placement de la bille, une deuxième fois pour rectifier le placement s'il le juge nécessaire.
→ Il doit jouer, dans la mesure du possible, par un maximum de rejet naturel (objectif dans cette catégorie).

Pour la discipline "bille classique" :
→ Le joueur exécute les points sans toucher aux billes.
→ En cas de billes en contact, le règlement du 3 Billes s'applique : jouer par bande avant ou autre, ou demander la remise sur mouches. Dans ce cas, les 4 billes seront replacées à leur point de départ.
→ Le joueur a toute la surface de jeu pour exécuter les points, il n'y a aucune zone réglementée.
Le règlement du 4 billes s'applique au même titre que celui du 3 billes (cf le code sportif de la FFB).

Article 3.4.4. Modification du règlement

Les modifications qui pourront être apportées à ce Règlement sont du ressort de la Commission Sportive de la Ligue du Grand-Est de Billard.

Article 3.5 – Tableau des catégories

MODE DE JEUX & CATEGORIES			DISTANCE		MOYENNE		NIVEAU DES FINALES		
			Phase Qualif.	Finale de Ligue	3,10m	2,80m	DISTRICT	LIGUE	FRANCE
PARTIE LIBRE	NATIONALE 1	GC	200 pts / 20 rep.	250 pts	≤15,00 et <30			X	X
	NATIONALE 2	GC	150 pts 20 rep.	180 pts	≥7,20 et <15,00			X	X
	NATIONALE 3	GC	Voir District	150 pts		≥6,00 et <9,00	X	X	X
	REGIONALE 1	PC	Voir District	120 pts / 30 rep.		4,00 à 5,99	X	X	Criterium Régional
	REGIONALE 2	PC	Voir District	80 pts / 35 rep.		2,30 à 3,99	X	X	Criterium Régional
	REGIONALE 3	PC	Voir District	60pts / 40 rep.		1,20 à 2,29	X	X	
	REGIONALE 4	PC	Voir District	40 pts / 40 rep.		0,00 à 1,19	X	X	
	JUNIORS GEST ≤ R1	PC	Voir District	100 pts / 35 rep.		0,00 à 5,99	X	X	
	CADETS GEST ≤ R2	PC	Voir District	80 pts / 30 rep.		0,00 à 3,99	X	X	
	DAMES GEST ≤ R3	PC	Voir District	60 pts / 40 rep.		0,00 à 2,29	X	X	
CADRE	47/2 NATIONALE 1		150 pts / 20 rep.	200 pts	>10,00 et <20			X	X
	47/2 NATIONALE 2		100 pts / 20 rep.	120 pts	≥6,00 et <10			X	X
	42/2 NATIONALE 3		Voir District	120 pts		≥4,50 et <7,50	X	X	X
	42/2 REGIONALE 1		Voir District	80 pts / 25 rep.		2 et <4,50	X	X	
1 BANDE	NATIONALE 1		80 pts / 30 rep.	100 pts	≥3,50 et <4,99			X	X
	NATIONALE 2		60 pts / 30 rep.	80 pts	≥2,30 et <3,50				X
	NATIONALE 3		Voir District	60 pts		≥1,80 et <2,58	X	X	X
	REGIONALE 1		Voir District	50 pts / 35 rep.		≥1,10 et <1,80	X	X	Criterium Régional
	REGIONALE 2		Voir District	30 pts / 40 rep.		<1,10	X	X	
3 BANDES	NATIONALE 1		30 pts / 45 rep.	35 pts	≥0,700 et <0,999			X	X
	NATIONALE 2		25 pts / 45 rep.	30 pts	≥0,500 et <0,700			X	X
	NATIONALE 3		Voir District	25 pts / 60 rep.		≥0,400 et <0,581	X	X	X
	REGIONALE 1		Voir District	20 pts / 60 rep.		≥0,250 et <0,400	X	X	Criterium Régional
	REGIONALE 2		Voir District	15 pts / 60 rep.		<0,250	X	X	
JEUX DE QUILLES	5 Q - NATIONALE 1		Voir District	3 sets Gag. 60 pts			X	X	X
	5 Q - REGIONALE 1		Voir District	3 sets Gag. 60 pts			X	X	
	5 Q – JEUNE (U21)		Voir District	3 sets Gag. 60 pts			X	X	
	9 QUILLES		Voir District	2 sets Gag 300 pts			X	X	
4 BILLES	CLASSIQUE		Voir District	45 pts / 45 rep			X	X	
	BILLES EN MAINS		Voir District	35 pts / 35 rep			X	X	

Correspondance entre formats

Dans certaines spécialités, en partant d'une moyenne réalisée sur un format, des coefficients de conversion permettent d'obtenir la moyenne correspondante sur un autre format.

	Partie Libre	Cadre « 47 »	1 Bande	3 Bandes
2,40 m → 3,10m	0,48			0,74347
2,60 m → 2,80m	0,80	0,90	0,80	0,91
2,60 m → 3,10m	0,64	0,72	0,712	0,7826
2,80 m → 3,10m	0,80	0,80	0,89	0,86
Petits coins → Grands coins	1,00			

CHAPITRE 4 – FINALES DE LIGUE

Article 4.1 – Principes

Ces compétitions se déroulent par catégories.
Le vainqueur d'une catégorie est déclaré Champion de Ligue Grand Est.

Article 4.2 – Participants et rang d'arrivée

A. Participants

Les joueurs sont sélectionnés en finale de Ligue selon leur ordre de classement dans les compétitions de qualifications à concurrence du quota définitif de chacune défini au CHAPITRE 3.

B. Rang d'arrivée

Le rang d'arrivée en finale de Ligue est déterminé selon les critères suivants :

- **Pour les Jeux de Série et le 3 Bandes :**

1. **Rang au classement national de référence (CNR) pour la spécialité ou le mode de jeu concerné à la date d'envoi des convocations ; les joueurs non classés mais classifiés sont insérés dans cette liste par conversion de leur dernière moyenne de classification.**
2. **Si un joueur n'a pas de classement national de référence (CNR), la commission sportive calculera son CNR selon les critères de la fédération.**

- **Pour les Jeux de Quilles :**

1- Moyennes Générales des qualifications

Article 4.3 – Engagements

Il appartient à chaque joueur qualifié pour une finale de ligue d'effectuer obligatoirement son engagement en ligne sur le site internet de la Ligue, en précisant bien son rang d'arrivée de la finale de district. (1er,2ème,3ème)

La période d'inscription pour chaque finale de ligue :

- **Débute 3 semaines avant la finale de la ligue concernée, le vendredi à 18h ;**
- **et se termine 4 jours après, soit le mardi à 18h.**
- **Une confirmation de l'inscription sera envoyée par courriel au joueur, à son club, au responsable sportif du département ainsi qu'à la CSCL.**

– À partir des résultats saisis sur le site d'inscription, la CSCL contrôle la liste des engagés.

La participation du joueur aux qualifications implique son engagement dans la Finale de Ligue Grand Est qui en découle. Il lui appartient d'informer le responsable sportif concerné de son éventuelle absence sauf à être déclaré « forfait non excusé » avec toutes les conséquences qui en résultent.

Responsable de Ligue 2,80m :	Denis FISCHER	✉ resp.sportif-ind-2m18@ligue-grand-est-billard.com
Responsable de Ligue 3,10m :	Thierry FOURMET	✉ resp.sportif-ind-3m10@ligue-grand-est-billard.comr
Responsable de Ligue Dames :	Non pourvu	✉
Responsable de Ligue Quilles et Biathlon :	Jean-Michel LUCQUIN	✉ resp.sportif-quilles@ligue-grand-est-billard.com
Responsable Championnats Jeunes :	Alain BRAUN	✉ president_formation@ligue-grand-est-billard.com

Article 4.4 – Convocations

Les convocations sont publiées uniquement sur le site Internet de la Ligue.
Il appartient donc aux clubs d'assurer l'information de leurs joueurs ne disposant pas d'un accès internet.
Tout joueur qui a demandé à son club de l'inscrire pour une compétition donnée doit, en cas de doute, demander la confirmation de sa convocation auprès de son club.
La non-transmission à un joueur par son club d'une convocation ne peut pas être considérée comme une excuse en cas de non-participation de ce joueur à la compétition à laquelle il a été inscrit.
Les modifications éventuelles sont publiées sur le site de la Ligue.
Dans tous les cas, seul le site de la Ligue Grand Est de Billard est considéré comme officiel et fait foi.

Article 4.5 – Forfaits

Le forfait est à signaler à la fois au responsable sportif de l'épreuve et au club organisateur.

Après publication de la convocation, les forfaits pour cas de force majeure et de dernière minute doivent donner lieu à la fourniture d'un justificatif adressé dans les 48 heures suivant la compétition au responsable sportif concerné de la Ligue qui en appréciera sa validité.

Pour le cas d'un joueur non présent le jour de la compétition, le directeur de jeu du club organisateur adaptera la répartition des joueurs selon les modalités prévues dans l'Article 4.9.

Tout forfait non excusé ou sans justificatif valable donnera lieu à une amende de 50,00 € à la charge du joueur fautif, à régler par l'intermédiaire de son club à titre de réparation et préjudice.
En outre, le joueur fautif s'expose à une convocation devant la Commission de Discipline de la Ligue.

Article 4.6 – Attribution des Finales

L'attribution des Finales de Ligue est faite par appel à candidature auprès des clubs ayant au moins 2 billards du format de la catégorie.
En cas d'absence de candidature, le club du meilleur joueur qualifié pour la Finale (suivant l'ordre d'arrivée), sera désigné.
En cas de réelle indisponibilité de celui-ci, le club du joueur suivant sera désigné.

Les clubs candidats à l'organisation d'une Finale de Ligue doivent transmettre leur candidature, sur le site dédié ci-dessous au plus tard pour le **31 décembre 2026**.

https://forms.gle/dT9yFDcQGK5zy6n98

Les demandes reçues après cette date ne seront pas considérées comme un choix prioritaire lors de la désignation des clubs organisateurs organisé en janvier de chaque année par la CSCL**, puis pour les finales n'ayant pas encore trouvé preneur, les demandes seront traitées au fil de l'eau.**

Article 4.7 – Club organisateur

A. Directeur de jeu

Le Club organisateur doit nommer un Directeur de jeu, pour la durée totale de la Finale de Ligue, qui ne peut être ni joueur et ni arbitre de cette compétition ; si ce point de règlement n'est pas respecté, en cas d'incident ou de réclamation le joueur concerné et le président du club seront passibles d'une convocation devant la Commission de Discipline. Le club peut toutefois demander à la LGEB, dans la mesure de ses possibilités, de fournir ce Directeur de jeu en prenant à sa charge son défraiement suivant les mêmes dispositions financières de la Ligue que celui d'un arbitre.

B. Devoirs du club organisateur

Le Club organisateur devra respecter intégralement le cahier des charges de la Finale de Ligue Grand Est. Dans le cas contraire le Club pourra être suspendu d'organisation pour une durée déterminée par la CSCL ; de plus la CSCL se réserve le droit d'annuler la compétition et (ou) de la faire rejouer dans un autre Club.

Le Club organisateur doit saisir les résultats sur le site de saisie des résultats de la fédération, de préférence au fur et à mesure du déroulement de la compétition et dans tous les cas au plus tard dans les 24 heures suivant la fin de la compétition. (CF Organisation de la saisie des résultats en LGEB)

Tout incident ou forfait de dernière minute doit faire l'objet d'un rapport circonstancié signé du Directeur de jeu adressé au responsable sportif de Ligue de l'épreuve concernée.

Tous refus d'organiser une compétition attribuée entrainera la saisie de la Commission de Discipline de la Ligue Grand Est. Un club se trouvant dans un cas de force majeure justifiant de l'impossibilité réelle de l'organisation d'une Finale de Ligue doit en informer immédiatement le responsable sportif de la compétition.

C. Chauffage des billards

Les billards seront chauffés toutes les compétitions de la Ligue Grand Est, tant en individuel qu'en équipes.

Article 4.8 – Arbitrage

Les Finales de Ligue sont arbitrées par des arbitres officiels de niveau Ligue au minimum, en principe 2 par table.
Au moins un mois avant la date de la Finale, le club organisateur doit consulter la Commission d'Arbitrage de Ligue (CAL) s'il souhaite la désignation d'arbitres par la Ligue, dans la limite de 2 au maximum.
La CAL désigne parmi les arbitres un Directeur d'Arbitrage en charge de tout ce qui concerne l'arbitrage et qui décidera en accord avec le Directeur de Jeu des tours d'arbitrage.
Tous les arbitres convoqués par la CAL, sont indemnisés aux conditions prévues dans les dispositions financières de la Ligue.

Article 4.9 – Formules sportives

A. 8 joueurs en deux poules de 4

Les joueurs sont répartis en deux poules de quatre joueurs selon la méthode du serpentin appliquée à l'ordre d'arrivée. Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés en phase par élimination directe.

En cas de forfait d'un joueur, les joueurs seront répartis dans 1 poule de quatre joueurs et 1 poule de 3 joueurs selon la même méthode que ci-dessus.
En cas de plusieurs forfaits, il sera appliqué une formule en poule unique.

- **Phase de Poule :**

<u>Joueurs d'un même club :</u>

S'il y a plusieurs joueurs d'un même club, ils doivent être répartis équitablement dans des poules différentes en respectant au plus près le rang d'arrivée. S'il reste encore plusieurs joueurs d'un même club après cette répartition, ils doivent obligatoirement être opposés au premier tour.

- **Phase par élimination directe :**

Le premier de chaque poule rencontre le second de l'autre poule en ½ Finale.
Les vainqueurs des ½ Finales se rencontrent en Finale.
Si le nombre de billards le permet, pour le 5 et 9 Quilles les perdants des ½ Finales se rencontrent pour le classement final. Le même principe s'applique pour les places du 5ème au 8ème.

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.

B. 3 à 6 joueurs en poule unique

Chaque participant rencontre tous les autres participants de la poule au moins une fois, et le même nombre de fois.

Joueurs d'un même club :

– Pour toutes les poules, deux joueurs d'un même club sont obligatoirement opposés l'un à l'autre au premier tour.
– Pour les poules supérieures à quatre joueurs, trois joueurs d'un même club sont opposés l'un à l'autre aux trois premiers tours de jeu.

Article 4.10 – Joueurs qualifiés pour une Finale de France

Il appartient à chaque joueur qualifié pour une Finale de France d'effectuer obligatoirement son engagement en ligne sur le site fédéral (Cf. Article 7.3.08 du Code Sportif Carambole FFB).

– L'engagement doit être effectué obligatoirement en ligne sur le site fédéral.
– La période d'inscription pour chaque finale nationale débute six semaines avant la finale concernée, le jeudi à 18 heures (ou le lundi après le dernier tournoi s'il a lieu durant cette période), et se termine trois semaines avant, le jeudi à 18 heures.
– À partir des résultats saisis sur le site de Gestion Sportive Carambole, la CNC contrôle la liste des engagés sur le site fédéral.

CHAPITRE 5 – COMPETITIONS PAR EQUIPES

Article 5.1 – Championnat de France par équipes

A. Engagement pour tous les championnats par Division

L'engagement d'une équipe se fait obligatoirement sur le site de la F.F.B. pour tous les championnats par division. Au moment de l'engagement, chaque membre de l'équipe doit être licencié.
L'inscription d'une équipe sur le site Fédéral doit être faite avec le nom du club en TOUTES LETTRES sans abréviation.

Le club doit informer par courriel le responsable sportif du championnat ainsi que le trésorier de la Ligue, le règlement de l'inscription doit parvenir à la Ligue par virement bancaire.

La ligue valide et confirme son engagement, à réception du règlement, avant le 30 septembre pour les catégories Fédérale 3 pour le 3 Bandes et le 14 octobre pour les catégories D1 et D2 5 Quilles, Fédérale 3 et 4 pour le 3 Bandes, Fédérale 2,3 et 4 pour les jeux de série.

Le Capitaine d'équipe est responsable de l'application des règlements par son équipe, il doit se tenir au courant des éventuelles modifications du calendrier.

Règlements des Championnats de France par équipes p 106 à 125 du CODE SPORTIF CARAMBOLE FFB.

Inscriptions pour la saison :
- du 1er au 30 septembre pour les toutes les divisions et spécialités.

Responsable de Ligue du Championnat de France par équipes :
Trésorier : Fabrice Remande ✉ tresorier_ligue@ligue-grand-est-billard.com
Jeux de série et 3 bandes : Paul DAL CORTIVO ✉ resp.sportif-equipes-cdf@ligue-grand-est-billard.com
5 Quilles D2 : Jean-Michel LUCQUIN ✉ resp.sportif-quilles@ligue-grand-est-billard.com

B. Palier qualification de Ligue

Les qualifications pour les Divisions Fédérales 2, 3 et 4 JDS & Divisions Fédérales 3 et 4 pour le 3B sont gérées par la Ligue sur l'ensemble de la région Grand Est.

- **Formule sportive :**

En fonction du nombre d'équipes engagées, les qualifications pour les Eliminatoires Nationales se déroulent :

Si le nombre d'équipes est ≤ 5 :

En poule unique sur plusieurs journées sans Finale de Ligue ou Finale de Ligue directement si la distance kilométrique entre les équipes est trop importante.

Si le nombre d'équipes est > 5 :

Par poule géographique sur plusieurs journées débouchant sur une Finale de Ligue.
Les journées de compétition privilégieront les formules de regroupement, permettant aux équipes de disputer au moins 2 rencontres.

- **Organisation :**

Une rencontre se joue au plus tard à la date prévue au calendrier de la Ligue, le samedi. En aucun cas la rencontre ne peut se jouer après cette date butoir.
Si le club organisateur prévoit au plus quatre séances pour une rencontre, l'heure de convocation est fixée à 10 heures au plus tard ; sinon, elle est fixée à 14 heures au plus tard.

Phase de poule :
Si toutes les équipes d'une poule sont d'accord et si le Responsable Sportif l'autorise, les équipes peuvent aménager le calendrier de leurs rencontres.

Une équipe perd la rencontre et tous ses matchs :
– si elle se présente avec un nombre de joueurs inférieur au nombre de matchs à disputer, ou avec des joueurs non-inscrits sur le bordereau d'engagement ;
– si elle est forfait pour cette rencontre.
Les deux équipes sont créditées de zéro point de rencontre et de match :
– si la rencontre n'est pas jouée au plus tard à la date fixée au calendrier de la Ligue.
– si chacune des deux équipes est dans une des situations décrites ci-dessus.

L'équipe qui reçoit est chargée de saisir les résultats de la rencontre dans les 24 heures sur le ou les sites FFB Sportif concernés. L'équipe gagnante doit s'assurer que la saisie a été faite et, à défaut, peut l'effectuer. Seuls les matchs saisis sont pris en compte pour les résultats du championnat.
La feuille de rencontre doit être imprimée et signée par les capitaines de chaque équipe, celle-ci doit être conservé par le club organisateur jusqu'à la fin de la saison.

- **Arbitrage des rencontres**

L'inter-arbitrage ou l'auto-arbitrage sont autorisés pour l'arbitrage des parties dans la phase de poule qualificative.
En cas de Finale de Ligue, l'arbitrage des parties est assumé par le club organisateur.
L'inter-arbitrage est autorisé si l'ensemble des équipes concernées donnent leur accord.

- **Forfait**

Toute équipe forfait non excusé pendant le palier de qualification de Ligue donnera lieu à une amende de 100,00 €.
Le club de l'équipe forfait s'expose à une convocation devant la Commission de Discipline de la Ligue.

- **Dispositions financières**

Lors de chaque tour de jeu, les frais de déplacements seront calculés selon les dispositions financières de la Ligue Grand Est de Billard pour toutes les équipes et partagés entre les équipes.

Article 5.1 1– Championnat de France par équipes 5 Quilles D2

Ce championnat est géré pour les phases qualificatives et finale de Ligue par la Ligue. La finale de France est gérée par la FFB. Tous les détails sportifs sont dans le code sportif FFB.

Article 5.2 – Championnats de Ligue GEST par équipes

La Ligue GEST organise des championnats par équipes spécifiques qui n'ont aucun lien avec ceux de la FFB.

Un championnat par équipes se déroule en plusieurs paliers de sélection, dans cet ordre : qualifications, barrages, finale.

Ces championnats sont gérés pour les phases qualificatives par les Districts Sportifs.
Ils décident de façon autonome de leur formule de désignation de(s) équipe(s) qualifiée(s) pour la Finale de Ligue GEST (Suivant le prorata des engagements) ou le cas échéant pour un barrage d'accession à la Finale de Ligue GEST en accord avec les règlements spécifiques de ces championnats.
Les Barrages et les Finales de Ligue sont gérés par la CSCL et son responsable sportif :
JDS et 3 bandes : Sébastien TROUSSET ✉ resp.sportif-equipes-ligue@ligue-grand-est-billard.com.
5 Quilles : Jean-Michel LUCQUIN ✉ resp.sportif-quilles@ligue-grand-est-billard.com.

Article 5.2.1 – Dispositions communes à tous les championnats (hormis 5 Quilles)

Les Articles 5.2.2, et 5.2.3 peuvent contenir des dispositions particulières qui prévalent sur celles de cet Article.

A. Présentation des différents championnats

Un championnat par équipes de clubs se caractérise par son mode de jeu puis sa division :

- **Vétérans Partie Libre avec handicap, avec une division unique, équipes de 3 joueurs.**
- **Vétérans 3 Bandes avec handicap, avec une division unique, équipes de 3 joueurs.**
- **3 Bandes GEST, avec 3 divisions, équipes de 2 joueurs.**

B. Inscription d'une équipe

L'inscription d'une équipe se fait auprès du responsable sportif de chaque District Sportif.
Les responsables des équipes de chaque district devront envoyés la liste complète de toutes les équipes engagées et ce dans chaque discipline avant le **30 novembre** au responsable des équipes de la ligue. Les districts seront avertis du nombre de place qu'ils ont pour la phase suivante (après calcul au prorata des équipes engagées).
A l'issue de la période d'inscription propre à chaque District, les responsables Sportifs de chaque Districts transmettront la liste des équipes engagées ainsi que le calendrier prévisionnel au responsable Sportif de la Ligue.

Les clubs peuvent engager autant d'équipes qu'ils le souhaitent dans chaque division.

C. Composition d'une équipe

Le nombre de joueurs inscrits sur bordereau d'engagement (joueurs titulaires) varie en fonction du nombre de matchs du championnat concerné : 3 joueurs pour les championnats Vétérans, 3 ou 4 joueurs pour le championnat MULTI GEST, 2 joueurs pour le championnat 3 Bandes GEST.

Tout club peut inclure dans chacune de ses équipes un joueur d'un autre club (Quel que soit son District Sportif d'appartenance), à condition que ce club n'engage pas d'équipe dans la même division du même championnat.

Les joueurs sont inscrits dans l'ordre de leur catégorie et moyenne de classification.

Un joueur non classifié à un mode de jeu peut participer aux championnats, il est donc considéré comme nouveau joueur voir Article 2.2 – Nouveaux joueurs et le suivi qui en découle.

Joueurs titulaires :

Ce sont les joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement.
Un joueur titulaire d'une équipe ne peut en aucun cas jouer et être titulaire dans une autre équipe du même championnat.

Joueurs remplaçants :

Une équipe peut faire appel à tout moment dans la saison à un joueur remplaçant, tout en respectant les spécificités du championnat et de la division concernée.
Lorsqu'un remplaçant aura disputé 2 matchs dans une équipe, il ne pourra plus jouer dans une autre équipe d'un même championnat de la même division ou d'une division inférieure.

D. Barrage et Finale de Ligue

Les équipes issues des qualifications de District disputent un barrage pour accéder à la Finale de Ligue à 4 équipes.

Répartition du nombre d'équipes qualifiées par District :

- **District Alsace : 2 qualifiées**
- **District Ardennes & Marne : 1 qualifiée**
- **District Aube : 1 qualifiée**
- **District Meurthe et Moselle : 1 qualifiée**
- **District Meuse et Triangle : 1 qualifiée**
- **District Moselle : 1 qualifiée**
- **District Vosges : 1 qualifiée**

Dans des championnats comprenant peu d'équipes, des Districts limitrophes ont la possibilité de s'associer pour organiser une qualification commune.
Dans ce cas de figure, le nombre d'équipes qualifiées pour la Finale de Ligue sera égal à la somme du nombre d'équipes qualifiées prévu pour chaque District.

En cas de désistement d'une équipe qualifiée, elle sera remplacée en suivant l'ordre de classement de la finale de District ou, en cas d'absence de cette dernière, du classement en championnat, du District d'appartenance de l'équipe concernée.

Article 5.2.2 – Championnats Vétérans par handicap

Un joueur licencié à la qualité de vétéran le jour de son 55ème anniversaire.

Le championnat est une compétition de type « Loisir », les rencontres se jouent avec handicap et se déroulent sur billards de 2,80m ou de taille inférieure.

Les rencontres se disputent en semaine, déterminée de façon autonome par les Districts Sportifs.

A. Déroulement d'une rencontre

Une rencontre est composée de 3 matchs opposant une seule fois tous les joueurs de même rang de deux équipes.

Le club organisateur choisit les billards mis à disposition.

L'équipe qui reçoit est chargée de saisir les matchs dans les 24 heures sur le site FFB Sportif concerné en tenant compte de la spécificité de la saisie des matchs par handicap. L'équipe gagnante doit s'assurer que la saisie a été faite et, à défaut, peut l'effectuer.

La feuille de rencontre Vétérans, doit être complétée et signée par les capitaines de chaque équipe et transmise au responsable sportif concerné.

B. Incident lors d'une rencontre

Une équipe perd la rencontre et tous ses matchs :
– si elle se présente avec un nombre de joueurs inférieur au nombre de matchs à disputer ;
– si elle est forfait pour cette rencontre.

Les deux équipes sont créditées de zéro point de rencontre et de match :
– si la rencontre n'est pas jouée au plus tard à la date fixée au calendrier ;
– si chacune des deux équipes est dans une des situations décrites au premier paragraphe du présent article.

Tout incident doit être mentionné sur la feuille de rencontre.

C. Points de matchs et de rencontres

Pour chaque partie il est attribué les points de match suivant :

- **2 points pour un match gagné ;**
- **1 point en cas de match nul ;**
- **0 point par match perdu ;**

Points de rencontres :

- **3 points à l'équipe gagnante ;**
- **2 points en cas d'égalité ;**
- **1 point à l'équipe perdante ;**
- **0 point en cas de forfait.**

D. Handicap par mode de jeu

Les parties sont limitées à 30 reprises pour la Partie Libre et 50 reprises au 3 Bandes.
Si la distance des joueurs n'est pas atteinte, le vainqueur sera déterminé par le meilleur ratio points réalisés/points à réaliser.

Catégorie	N2 : 3m10	N3	R1	R2	R3	R4
PL	180 pts si < 11,00	150 pts si < à 7,00	120 pts si < à 4,70	80 pts si < à 2,70	50 pts si < à 1,60	40 pts
	190 pts si < 13,00	160 pts si < à 8,00	130 pts si < à 5,40	90 pts si < à 3,10	60 pts si < à 1,90	
	200 pts si ≥ 13,00	170 pts si< à 9,00	140 pts si< à 6,00	100 pts si < à 3,60	70 pts si < à 2,30	
				110 pts si < à 4,00		

Catégorie	N2 3m10	N3	R1	R2
3B	21 pts si < à 0,550	17 pts si < à 0,420	13 pts si < à 0,300	12 pts
	22 pts si < à 0,600	18 pts si < à 0,480	14 pts si < à 0,330	
	23 pts si < à 0,650	19 pts si < à 0,530	15 pts si < à 0,360	
	24 pts si ≥ 0,650	20 pts si < à 0,581	16 pts si < à 0,400	

E. Saisie FFB Sportif

Tous les matchs joués devront être enregistrés sur le site de saisie de la F.F.B. et seront pris en compte dans le calcul annuel de la classification, à l'exception des matchs concernant des joueurs classifiés sur 3,10m dans le mode de jeu de la compétition.

Modalités de saisis des matchs :

Dans tous les cas, il faut saisir les carambolages, séries de chacun et les reprises.
Quelle que soit l'issue du match, le joueur ayant réalisé le plus de carambolages aura les 2 points de match, l'autre joueur en aura 0. Dans le cas de carambolages identique les joueurs auront 1 point chacun.

Article 5.2.3 – Championnat 3 Bandes GEST

A. Déroulement d'une rencontre

Une rencontre est composée de 2 matchs individuels opposant une seule fois tous les joueurs de même rang de deux équipes et d'1 match en Double Scotch.

Le club organisateur choisit les billards mis à disposition.
Une équipe dont le club ne possède pas le format de billards permettant les rencontres dans sa division d'appartenance doit soit acquérir le matériel nécessaire, soit se faire accueillir par un club proche, soit jouer toutes ses rencontres à l'extérieur.
Son choix doit être spécifié par courriel aux responsables sportifs de District et de Ligue.

L'équipe qui reçoit est chargée de saisir les matchs individuels dans les 24 heures sur le site de saisie de la F.F.B. concerné. L'équipe gagnante doit s'assurer que la saisie a été faite et, à défaut, peut l'effectuer. Les parties en double scotch ne pouvant être saisies sur le logiciel de la F.F.B., les résultats seront transmis au responsable sportif du championnat par mail.

La feuille de rencontre, comprenant les 2 parties en individuel et la partie en double scotch, doit être complétée et signée par les capitaines de chaque équipe et transmise au responsable sportif concerné.

B. Match en Double Scotch

Chaque joueur d'une équipe joue alternativement 1 point.
Le premier joueur de chaque équipe effectue le tirage à la bande et débute la partie.

C. Incident lors d'une rencontre

Une équipe perd la rencontre et tous ses matchs :
– si elle se présente avec un nombre de joueurs inférieur au nombre de matchs à disputer ;
– si elle ne dispute pas le double ; elle sera en plus créditée de zéro point de rencontre ;
– si elle est forfait pour cette rencontre.

Les deux équipes sont créditées de zéro point de rencontre et de match :
– si la rencontre n'est pas jouée au plus tard à la date fixée au calendrier ;
– si chacune des deux équipes est dans une des situations décrites au premier paragraphe du présent article.

Tout incident doit être mentionné sur la feuille de rencontre.

D. Points de matchs et de rencontres

Pour chaque partie il est attribué les points de match suivant :

Match simple :

- **2 points pour un match gagné ;**
- **1 point en cas de match nul ;**
- **0 point par match perdu ;**

Match double :

- **4 points pour un match gagné ;**
- **2 points en cas de match nul ;**
- **0 point par match perdu ;**

Points de rencontres :

- **3 points à l'équipe gagnante ;**
- **2 points en cas d'égalité ;**
- **1 point à l'équipe perdante ;**
- **0 point en cas de forfait.**

Ce changement permet un match de double plus important et sera joué en dernier.
Si 1 à 1 au simple, décisif et si 2 à 0, permet d'arracher le match nul.

E. Spécificités par division

	DIVISION 1 **3 BANDES GEST**	**DIVISION 2** **3 BANDES GEST**	**DIVISION 3** **3 BANDES GEST**
Matchs d'une rencontre	**3 matchs** **J1. 35 pts / 50 rep.** **J2. 30 pts / 50 rep.** **Double 25 pts/ 30rep.**	**3 matchs** **J1. 30 pts / 50 rep.** **J2. 25 pts / 50 rep.** **Double 20 pts / 30 rep.**	**3 matchs** **J1. 20 pts / 50 rep.** **J2. 15 pts / 50 rep.** **Double 15 pts / 30 rep.**
Billard format minimum	**1 x 310m pour les Joueurs 1 et Double** **1 x 3m10 ou inférieur pour joueur 2**	**1 x 3m10 ou inférieur**	**2m80 ou inférieur**
Composition d'une équipe	**Minimum 1 joueur classifié N1 et joueurs classifiés minimum N3**	**N2 – N2,** **ou N2 – N3,** **ou N2 – R1,** **ou N3 - N3**	**Maximum 1 joueur classifié N3**

F. Qualification finale

Les districts ne jouant pas les qualifications en respectant le format de la compétition (2 matchs en simple et un match en double), ne seront pas représentés en finale.

Article 5.2.4 – Championnat 5 Quilles GEST

A. Inscription d'une équipe

L'inscription d'une équipe se fait auprès du responsable sportif de chaque District Sportif.
Les responsables des équipes de chaque district devront envoyés la liste complète de toutes les équipes engagées avant le 31 octobre au responsable des équipes de la ligue.
À l'issue de la période d'inscription propre à chaque District, les responsables sportifs de chaque district transmettront la liste des équipes engagées ainsi que le calendrier prévisionnel au responsable sportif de la Ligue.

Les clubs peuvent engager autant d'équipes qu'ils le souhaitent.

B. *Composition d'une équipe*

Le nombre de joueurs inscrits sur bordereau d'engagement (joueurs titulaires) est de 2 joueurs minimum pour une équipe.

Tout club peut inclure dans chacune de ses équipes un joueur d'un autre club (quel que soit son District Sportif d'appartenance), à condition que ce club n'engage pas d'équipe dans la même division du même championnat.

Les joueurs sont inscrits dans l'ordre de leur catégorie et moyenne de classification. Une équipe ne peut avoir qu'un joueur de niveau Masters.

Un joueur non classifié à un mode de jeu peut participer aux championnats, il est donc considéré comme nouveau joueur voir Article 2.2 – Nouveaux joueurs et le suivi qui en découle.

Joueurs titulaires :

Ce sont les joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement.
Un joueur titulaire d'une équipe ne peut en aucun cas jouer et être titulaire dans une autre équipe du même championnat.

Joueurs remplaçants :

Une équipe peut faire appel à tout moment dans la saison à un joueur remplaçant, tout en respectant les spécificités du championnat et de la division concernée.
Lorsqu'un remplaçant aura disputé 2 matchs dans une équipe, il ne pourra plus jouer dans une autre équipe d'un même championnat de la même division.

C. Barrage et Finale de Ligue

Les équipes issues des qualifications de District disputent un barrage pour accéder à la Finale de Ligue à 4 équipes.

Répartition du nombre d'équipes qualifiées par District :

- **District Alsace : 1 qualifiée**
- **District Ardennes & Marne : 1 qualifiée**
- **District Aube : 1 qualifiée**
- **District Meurthe et Moselle : 1 qualifiée**
- **District Meuse et Triangle : 1 qualifiée**
- **District Moselle : 1 qualifiée**
- **District Vosges : 1 qualifiée**
- **Equipe meilleure 2ème 1 qualifiée**

Dans des championnats comprenant peu d'équipes, des Districts limitrophes ont la possibilité de s'associer pour organiser une qualification commune.
Dans ce cas de figure, le nombre d'équipes qualifiées pour la Finale de Ligue sera égal à la somme du nombre d'équipes qualifiées prévu pour chaque District.

En cas de désistement d'une équipe qualifiée, elle sera remplacée en suivant l'ordre de classement de la finale de District ou, en cas d'absence de cette dernière, du classement en championnat, du District d'appartenance de l'équipe concernée.

D. Déroulement d'une rencontre

Une rencontre est composée de 2 matchs individuels opposant une seule fois tous les joueurs de même rang de deux équipes et d'1 match en double et d'un match en relais.

Les matchs se jouent en priorité sur format 3.10m.
Cependant, en fonction du matériel disponible, le club visité pourra prendre d'autres dispositions et faire jouer un ou plusieurs matchs sur billard ½ match.

Les matchs simples se jouent en 1 set gagnant de 100 points, le double en 1 set gagnant de 100 points et le relais en 1 set gagnant de 120 points.

La feuille de rencontre, comprenant les 2 parties individuels, le double et le relais, doit être complétée et signée par les capitaines de chaque équipe et transmise par le club organisateur au responsable sportif concerné.

E. Le double (Article 5Q 2.3.16 du code sportif national)

1. L'équipe qui démarre la partie décide du joueur qui commence.

2. Durant la rencontre, le changement du joueur en jeu intervient dans les cas suivants : (voir annexe IV pour les exemples).
a) Si le joueur en jeu marque des points positifs, le joueur de l'équipe adverse cède sa place à son coéquipier
b) Si le joueur en jeu donne des points de quilles ou de rouge aux adversaires (avec ou sans 2 points de faute et bille libre), il cédera sa place à son coéquipier pour le tir suivant indépendamment du résultat du tir des adversaires

3. Le joueur, lors du tir de départ, n'a pas la possibilité de réaliser des points valables. S'il ne commet pas de faute et ne donne pas de points aux adversaires, il ne sera pas échangé même si son adversaire fait des points lors de son premier tir.

4. Les joueurs peuvent se conseiller sur le tir à effectuer, mais il est strictement défendu au sportif qui ne joue pas d'aider, avec ou sans appareil (queue etc.), de montrer la position à prendre pour le tir à effectuer. Le conseil à donner au partenaire doit se limiter à un conseil purement théorique.

5. Dès que le joueur qui doit tirer est en position, son partenaire ne peut plus intervenir.

6. Si une infraction aux points 4 et 5 du présent article est constatée, l'arbitre peut avertir le sportif ou signaler faute et donner 2 points à l'adversaire et tir bille libre

7. L'inversion de bille, ou de joueur, est considérée comme faute à 2 points auxquels seront ajoutés les points réalisés éventuellement par l'équipe en jeu et avec « bille libre » pour l'adversaire.

F. Classement des équipes

1. Points de rencontres

Pour chaque rencontre il est attribué les points de rencontres suivant :

- **3 points à l'équipe gagnante ;**
- **1 point à l'équipe perdante ;**
- **-2 points en cas de forfait ou d'équipe incomplète.**

2. Points de matchs

Pour chaque partie il est attribué les points de match suivant :

- 3 points pour un match gagné en relais
- 2 points pour un match gagné en double
- 1 point pour un match gagné en simple

3. Points de sets

Pour chaque partie individuelle il est attribué les points de set suivant :

Victoire	Joueur gagnant	Joueur perdant
3 sets 0	5 points	0 point
3 sets 1	4 points	1 point
3 sets 2	3 points	2 points

4. Classement des équipes :

Les équipes sont classées dans l'ordre suivant :

a. **Points de rencontres**
b. **Points de matchs**
c. **Points de Sets**
d. **Moyenne générale**

CHAPITRE 6 – CHAMPIONS DE LIGUE CARAMBOLE

Article 6.1 – Définition

Lors de chaque saison sportive, la Ligue Grand Est décerne les titres de champion de Ligue Grand Est pour les championnats ci-dessous :

INDIVIDUEL			
PARTIE LIBRE	NATIONALE 1	BANDE	NATIONALE 1
	NATIONALE 2		NATIONALE 2
	NATIONALE 3		NATIONALE 3
	REGIONALE 1		REGIONALE 1
	REGIONALE 2		REGIONALE 2
	REGIONALE 3	3 BANDES	NATIONALE 1
	REGIONALE 4		NATIONALE 2
	DAMES GEST ≤ R3		NATIONALE 3
	JUNIORS GEST ≤ R1		REGIONALE 1
	CADETS GEST ≤ R2		REGIONALE 2
CADRE	47/2 NATIONALE 1		DAMES GEST ≤ R1
	47/2 NATIONALE 2	5 QUILLES	NATIONALE 1
	42/2 NATIONALE 3		REGIONALE 1
	42/2 REGIONALE 1		JEUNES (U21)
4 BILLES	« En main »	9 QUILLES	
	« Classique »	BIATHLON	

EQUIPES CHAMPIONNAT DE FRANCE			
JEUX DE SERIE	FÉDÉRALE 2	3 BANDES	
	FÉDÉRALE 3		FÉDÉRALE 3
	FÉDÉRALE 4		FÉDÉRALE 4

EQUIPES CHAMPIONNAT DE LIGUE GEST			
VETERANS	PARTIE LIBRE	3 BANDES	DIVISION 1
	3 BANDES		DIVISION 2
5 QUILLES GEST			DIVISION 3

Article 6.2 – Critères de décernement

Est déclaré champion de Ligue Grand Est :
Le vainqueur de la finale de Ligue Grand Est ; en l'absence de finale, le premier au classement à l'issue du dernier tour du championnat ;

Si un titre ne correspond pas aux critères du précédent paragraphe, le titre n'est pas attribué.

Article 6.3 – Trophée et diplôme

Le champion de Ligue Grand Est se voit attribuer un trophée et un diplôme où figurent les caractéristiques du championnat (spécialité, catégorie, nom du vainqueur). De plus, pour les équipes, sont inscrits les noms des joueurs ayant disputé au moins un match dans cette équipe.

Article 6.4 – Remise des récompenses

Lorsqu'un championnat se termine par une Finale de Ligue Grand Est, le club organisateur remet un trophée au vainqueur de la finale.

Lors de l'assemblée générale annuelle, la Ligue remet à chaque champion de Ligue Grand Est son diplôme de champion.

CHAPITRE 7 – AUTRES COMPETITIONS

Article 7.1 – Challenge de l'Est 3 Bandes

Le Challenge de l'Est est une épreuve par équipes au mode de jeu de 3 Bandes composées de 6 joueurs représentant 5 Régions Historique (Territoires) de l'Est de la France :
Alsace, Bourgogne, Franche-Comté, Champagne-Ardenne et Lorraine.

Le règlement du Challenge de l'Est 3 Bandes fait l'objet d'un livret spécifique séparé.

L'épreuve est ouverte à tous les joueurs de toutes catégories.

Les rencontrent se disputent dans un format de set de points.

Il est organisé traditionnellement le 8 mai en alternance entre les Régions Historique (Territoires), et se déroule sous la forme d'un tournoi individuel composé de plusieurs phases dans lesquelles les joueurs rapportent des points à leur équipe respective.

Pour la Ligue du Grand Est, les équipes sont composées de joueurs issus de :

Équipe Alsace :	CDB Alsace.
Équipe Champagne-Ardenne :	CDB Ardennes, CDB Aube et CDB Marne.
Équipe Lorraine :	CDB Meurthe et Moselle, CDB Meuse et Triangle, CDB Moselle et CDB Vosges.

Sélection des joueurs :
Les équipes sont composées de joueurs issus d'une épreuve de Qualification organisée dans chaque Territoire.
Les CDB ont la possibilité d'organiser une épreuve de sélection qualificative pour l'épreuve de Territoire.

Responsable Sportifs :

Équipe Alsace :	Guy Lacomb	✉ carambole@alsace-billard.eu
Équipe Champagne-Ardenne :	**(en cours de nomination)**	
Équipe Lorraine :	Gilles DURST	✉ durst.gilles@orange.fr
Challenge de l'Est :	Sébastien TROUSSET	✉ resp.sportif-equipes-ligue@ligue-grand-est-billard.com

Article 7.2 – Tournois de clubs homologués.

Conditions pour l'homologation d'un tournoi de club :

a. **Que les matchs (jeux de série et 3 Bandes) soient publiés sur les sites internet dédiés ;**
b. **Que n'y soit inclus aucun match par handicap ;**
c. **Que les participants soient licenciés ;**

Demande d'homologation d'un tournoi de club :

Le club formule la demande d'homologation d'un tournoi auprès de la CSCL en y joignant ses règlements et sa date d'organisation.
Il ne doit pas concurrencer une épreuve officielle (FFB, Ligue, District…) organisé dans la Ligue ou dans le District Sportif du club organisateur.

Effets de l'homologation :
Tous les matchs d'un tournoi de club homologué sont pris en compte pour le classement et la classification FFB.
Les dates des tournois de club homologués publiées au calendrier de la Ligue, bénéficient d'une actualité sur le site internet de la Ligue.

CHAPITRE 8 – ORGANIGRAMME DE LA CSCL

SAISON 2026-2027

CO-PRESIDENTS	**Denis FISCHER**	✉ president_carambole@ligue-grand-est-billard.com
	Thierry FOURMET	✉ resp.sportif-ind-3m10@ligue-grand-est-billard.com

RESPONSABLES SPORTIFS

3,10m	**Thierry FOURMET**	✉ resp.sportif-ind-3m10@ligue-grand-est-billard.com
2,80m Critérium Régional	**Denis FISCHER**	✉ resp.sportif-ind-2m80@ligue-grand-est-billard.com
Dames		
Jeux de Quilles	**Jean-Michel LUCQUIN**	✉ resp.sportif-quilles@ligue-grand-est-billard.com
Ch. de France par Equipes JDS -3 Bandes D3/D4/D5	**Paul DAL CORTIVO**	✉ resp.sportif-equipes-cdf@ligue-grand-est-billard.com
Ch. de Ligue par Equipes Vétérans PL & 3B 3 Bandes GEST D1/D2/D3	**Sébastien TROUSSET**	✉ resp.sportif-equipes-ligue@ligue-grand-est-billard.com
Challenge de l'Est 3 Bandes	**Sébastien TROUSSET**	✉ resp.sportif-equipes-ligue@ligue-grand-est-billard.com
Classification	**Denis FISCHER**	✉ president_carambole@ligue-grand-est-billard.com
Ch. de Ligue 4 Billes	**Alain BRAUN**	✉ president_formation@ligue-grand-est-billard.com

INTERPRETATION DU CODE SPORTIF CARAMBOLE DE LA LIGUE GRAND EST

Les éventuels cas non prévus dans le présent document ou bien ouverts à différentes interprétations seront traités par la CSCL.