



DISTRICT DU LYONNAIS



Catégories Régionales



Règlement des compétitions Carambole

Saison 2026-2027

Version 1 du 05 Sept. 2026

Sommaire

1. Dispositions générales	p.2
2. Palier de qualification à la finale de district	p.2
3. Règles en cas d'arrêt d'une compétition en cours	p.4
4. Gestion des étapes du palier de qualification	p.5
5. Palier de la finale de district	p.5
6. Documents de référence	p.6

1. Dispositions générales

1.1 Objets de la révision

- Modifications associées des distances pour les qualifications et finales, prise en compte de la réforme des catégories émise par le FFB (2025).
- Suppression des poules de 3 au profit des poules de 5 et 6 joueurs.

1.2 Domaine d'application

- Le District du Lyonnais gère les compétitions Régionales de la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes, incluant tous les modes de jeu/catégorie suivants :

Mode	Libre			1 bande		3 bandes	
Catég.	R4	R3	R2	R2	R1	R2	R1
Moy.	0 à 1,19	1,20 à 2,29	2,30 à 3,99	0 à 1,09	1,1 à 1,79	0 à 0,249	0,25 à 0,399

- Pour les étapes qualificatives du 3 bandes, les compétiteurs R1 & R2 sont regroupés dans la même compétition.

1.3 Engagements

- Les joueurs engagés doivent être licenciés, la vérification de la contrainte médicale est de la responsabilité du Club.
- Pour chaque mode de jeu/spécialité, les joueurs classifiés peuvent s'engager dans la catégorie correspondant à leur classification officielle éditée par la FFB.
- Pour les joueurs non classifiés, le Président du club concerné indiquera au Responsable Sportif du District du Lyonnais le(s) mode(s) de jeu et la(les) catégorie(s) associée(s).

Selon les résultats obtenus au palier des qualifications, la participation aux paliers suivants répond aux règles du code sportif de la FFB (article : Nouveaux joueurs)

- Disposition transversale applicable à tous les districts de la Ligue LBARA :
Pour s'engager en Cadre R1, les joueurs doivent être à minima Libre R2
- Les joueurs ont la possibilité théorique de s'inscrire jusqu'à la veille du premier palier du mode de jeu concerné. Pour des raisons pratiques évidentes (définition du calendrier, des poules pour les rencontres, ...) il est toutefois demandé aux Clubs de fournir la liste de leurs joueurs pour le **31 juillet** au plus tard.
- Toute demande effectuée après la réalisation d'une étape est soumise à la décision du Responsable Sportif du District.

1.4 Type de compétitions

- Les compétitions gérées par le district du Lyonnais se déroulent en 2 paliers :
 - * Palier de qualification à la finale de district
 - * Palier de la finale de district

2. Palier de qualification à la finale de district

2.1 Généralités

- Il y a 3 journées de qualifications par catégorie ou mode de jeu, sans engagement.
- Poules de 5, 6 et 7 joueurs, chaque joueur faisant 4 matchs par journée quel que soit le nombre de participants de la poule.
- Pas de poule de 4 joueurs, sauf impératif mathématique, lors des convocations de manière à pouvoir traiter tout forfait éventuel par le passage de 5 à 4 joueurs.

- **Chaque joueur est tenu d'arbitrer le match du tour pour lequel il est exempt (inter-arbitrage). Pour le 3 bandes, l'auto-arbitrage est autorisé.**

De ce fait, chaque Club doit former ses compétiteurs aux bases de l'arbitrage.

- Pour la qualification à la finale du district, il est nécessaire de réaliser à minima 2 étapes sur 3.
- Il appartient au Club de faire en sorte que les joueurs s'inscrivent et précisent leur éventuelle contrainte pour le jour de compétition. Il faut distinguer les choix qui sont la conséquence directe d'impératifs professionnels ou médicaux (allergie par exemple) et ceux qui sont du domaine de préférence.
- Les engagements ainsi transmis par les Clubs sont enregistrés pour toutes les étapes de qualification.

2.2 Constitution des poules

- Plusieurs principes sont utilisés pour constituer les poules :
 - Application stricte de la méthode du serpent in suivant la liste des joueurs classés à la moyenne
 - Si besoin, possible regroupement de joueurs pour de longs déplacements
 - Si besoin, éviter ou limiter les rencontres entre joueurs d'un même club
 - Si besoin, éviter ou limiter de reprogrammer un match entre 2 joueurs s'étant déjà rencontrés dans la saison
 - Afin de limiter les forfaits, chaque club doit fournir la liste de ces joueurs pour la compétition à venir 10 jours avant, soit le mercredi pour le samedi en 10.

2.3 Convocation

- Pour chaque étape, dans chaque catégorie, les convocations sont établies puis publiées sur le site internet LBARA (District du Lyonnais/ Convocations) au plus tôt le vendredi de la semaine avant la compétition.
- Les clubs doivent prendre toutes les dispositions nécessaires pour prévenir les joueurs convoqués.
- Les convocations précisent la date, l'heure et le lieu des compétitions et rappellent la distance (points et reprises) qui s'applique.

Les joueurs sont convoqués à 08h00 pour démarrage des matchs à 08h30.

- Le district enverra aux clubs organisateurs, le fichier Excel avec les tours de jeux.
- Les joueurs doivent se présenter en tenue réglementaire (voir infos FFB) ; Le Directeur de jeu est habilité à refuser un joueur qui ne serait en tenue correcte.

2.4 Non-participation à une étape

- Deux cas sont à distinguer :
 - **Forfait annoncé avant publication de la convocation sur le site LBARA.**
Le joueur devra signaler son indisponibilité à son club qui avertira le responsable de constitution des poules du mode de jeu et catégorie correspondants. L'indisponibilité sera prise en compte et le joueur ne sera pas convoqué
 - **Forfait annoncé une fois la convocation publiée sur le site LBARA.**
Le joueur devra :
 - * En cas de forfait entre la publication de la convocation et la compétition, signaler son indisponibilité à son club. Ce dernier avertira le responsable de constitution des poules du mode de jeu et catégorie correspondants qui modifiera le fichier ainsi que les tours de jeux si besoin.
 - * En cas de forfait la veille ou le jour même de la compétition, prévenir son club et le club organisateur.
 - Dans les deux cas, le joueur devra également produire, au plus tard dans la semaine suivant la compétition, un justificatif par écrit (courrier ou mail) explicitant le caractère impérieux du forfait.
 - La raison invoquée et les conséquences sportives du forfait seront prises en considération par le responsable sportif du district en fonction des éléments fournis pour la justification, faute de quoi le joueur sera suspendu dans le mode de jeu pour le reste de la saison.

2.5 Qualification pour la finale de district

- Le barème est le suivant : Victoire/2points, match nul/1point, défaite/0 point.
- Pour la qualification, les 2 meilleurs étapes réalisées seront prises en compte.
- Sur cette base, les joueurs sont classés selon les critères points de matchs puis moyenne générale.

- Les 6 qualifiés seront les 4 premiers du classement selon les critères ci-dessus et parmi les autres joueurs classés, les 2 meilleures moyennes générales.
 - * pour les 4 qualifiés aux points, il n'est pas nécessaire d'avoir participé à toutes les étapes
 - * pour les 2 qualifiés à la moyenne, il est nécessaire d'avoir participé à toutes les étapes
- Dans le cas où le nombre d'engagés est ≤ 4 , le palier des qualifications n'est pas nécessaire et les joueurs sont directement qualifiés pour la finale de District.
- Tous les nouveaux engagements signalés une fois la saison démarrée, et ce jusqu'à 3 semaines avant la date de la finale, seront pris en compte tant que le nombre de 6 joueurs n'est pas dépassé.

3. Règles en cas d'arrêt d'une compétition en cours

- Pour des raisons particulières (panne de courant, inondation, décision du Directeur de Jeu suite à des incidents majeurs et/ou urgents, ...), une compétition en cours peut se trouver arrêtée et non reprise dans l'heure suivant cet arrêt.
- Dans ce cas, le règlement ci-dessous sera appliqué :
 - * Si **tous** les matchs du 1^{er} tour ne sont pas finis au moment de l'arrêt, les matchs joués sont malgré tout annulés et l'ensemble de la compétition sera rejouer à une autre date planifiée par le Responsable Sportif du District.
 - * Lorsque tous les matchs du 1^{er} tour ont été joués et quel que soit ensuite le moment de l'arrêt de la compétition (pendant le 2nd ou le 3^{ème} tour) :
 - o Le Directeur de jeu garde les feuilles de marques de tous les matchs joués qui sont donc valides et fera la saisie des résultats dès que possible
 - o Les matchs non joués sont reportés à une autre date définie par le Responsable Sportif du District
- NB : S'il est difficile de trouver une date commune, les matchs pourront se faire isolément à la convenance des joueurs concernés, et ce :
 - o Avec une date butoir donnée par le Responsable Sportif du District
 - o Avec arbitrage et feuille de marques dont la copie est adressée au RESPONSABLE Sportif du District qui se chargera de saisir les résultats sur FFB sportif
- Les matchs qui n'auront pas pu être joués dans les délais impartis ne seront pas pris en compte et les joueurs auront donc le ou les matchs considérés comme forfait.

4. Gestion des étapes du palier de qualification

4.1 Outils

- Le **fichier Excel**, pour les tours de jeu, sera envoyé par le district et utilisé par le club.
Ce fichier permet de définir les poules et tours de jeux associés. Il est notamment très utile pour refaire les poules et tours de jeux en cas de forfait de dernière minute.
- **Saisie FFB**
Afin que les résultats soient directement pris en compte par la FFB, ils sont saisis **pendant la compétition** sur GSC via le portail E2I.

4.2 Retards

- En cas de retard (arrivée au-delà des 30 minutes après la convocation), le joueur est tenu de prévenir le club organisateur et annoncer l'heure prévue de son arrivée.
Le Directeur de jeu pourra alors procéder à une inversion des tours de jeu dans la mesure où il disposera d'arbitre supplémentaire.
- Tout retard une fois le 2nd tour commencé est considéré comme forfait.

4.3 Incidents

- Dans le cas où un incident serait survenu, le Directeur de Jeu devra le signaler sur le fichier Excel et l'envoyer au District du Lyonnais.

4.4 Feuilles de marque

- Les feuilles de marque constituent des documents officiels qui doivent être signés par les 2 joueurs et l'arbitre.
- En cas de réclamation d'un joueur, relative au déroulement de la partie, cela doit être consigné sur la feuille de marque avant qu'elle ne soit signée.
- Ces feuilles sont conservées par le club organisateur jusqu'à la fin de la saison.

4.5 Distance de jeu pour les qualifications

	LR2	LR3	LR4	1B R1	1B R2	3B R1&2
Points	80	60	40	50	30	15
Reprises	25	30	30	30	30	40

5. Palier de la finale de district

5.1 Modalités

- La finale de District se joue à 6 joueurs pour toute catégorie dans laquelle au moins 12 joueurs ont été engagés.
- La finale se dispute en poule unique sur 3 billards, en 5 tours de jeu, selon les distances ci-dessous :

	LR2	LR3	LR4	1B R1	1B R2	3B R1&2
Points	80	60	40	50	30	20
Reprises						60

- En dessous de 12 joueurs engagés en qualifications, le nombre de participants sera traité spécifiquement en fonction de la catégorie et du mode de jeu.

5.2 Pré-Convocation

- Une pré-convocation sera diffusée aux clubs des joueurs concernés, à qui il appartiendra de confirmer la participation effective de leur(s) joueur(s) qualifié(s) dans le délai demandé.
- Le but de cette pré-convocation est de vérifier la disponibilité des joueurs qualifiés, afin de pallier toute défection en faisant appel le plus tôt possible à un remplaçant.

5.3 Convocation

- La convocation sera diffusée aux clubs des joueurs concernés en pièce jointe d'un courrier le lundi précédent la Finale.

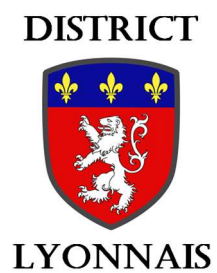
5.4 Fichier de la compétition

- Le fichier Excel sera envoyé, au club en charge de l'organisation de la Finale, 2 à 3 jours avant, avec la liste des compétiteurs engagés renseignée pour une utilisation immédiate, y compris l'ordre de tours de jeux (fonction des joueurs appartenant à un même club).

6. Documents de référence

- Code Sportif Billard Carambole FFB

- Code de discipline de la FFB
- Règlement Ligue Billard Auvergne-Rhône-Alpes



BONNE SAISON
A TOUS