



Ligue de Billard Auvergne-Rhône-Alpes

Championnats de Ligue Discipline Carambole

PARTIE LIBRE

CADRE

1 BANDE

3 BANDES

REGLEMENT SPORTIF

Saison 2026 / 2027

Version 3 : 12 septembre 2026

Article 1 : Définition géographique

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

Pour la Carambole, la Ligue de Billard Auvergne-Rhône-Alpes est découpée en 5 districts sportifs :

- Auvergne : Allier, Cantal, sud et nord-ouest Haute-Loire et Puy de Dôme
- Dauphiné : Ardèche, Drôme et sud-Isère
- Forez : Loire et nord-est Haute-Loire
- Lyonnais : Rhône et Nord-Isère
- Montagnes : Ain, Savoie et Haute-Savoie

Article 2 : Championnats officiels de la Ligue de Billard Auvergne-Rhône-Alpes - discipline Carambole

La Commission Sportive Carambole de la Ligue de Billard Auvergne-Rhône-Alpes (CSC) a la responsabilité de l'organisation de ces championnats **et est seule habilitée à une telle organisation sur le territoire de la ligue.**

Le présent règlement concerne exclusivement les championnats individuels de toutes les catégories des modes de jeux de série (Partie Libre, Cadre et Bande) et de 3 Bandes au niveau de la Ligue à l'exclusion de la catégorie N1 aux jeux de série et de la catégorie Masters à tous les modes de jeux gérées par la Fédération Française de Billard (FFB).

Le mode de jeu Artistique est géré par la FFB, le mode de jeu 5 ou 9 Quilles et les championnats par équipes disposent de règlements spécifiques.

Il existe une compétition par mode de jeu et catégorie.

Chacun de ces championnats individuels est divisé en 2 phases : 1 phase qualifications et 1 phase finale.

La CSC organise les qualifications des catégories Nationale 2 et Nationale 3 aux jeux de série, de toutes les catégories nationales au 3 bandes et des catégories Régionales 1 pour la Partie Libre et le Cadre uniquement, ainsi que de l'ensemble des finales de Ligue à l'exclusion de la catégorie Nationale 1 aux jeux de série comme précisé dans le présent règlement.

Le cadre R1 est ouvert uniquement aux joueurs classés en libre R2 ou ayant un classement minimum de 2 de moyenne au cadre (restriction imposée par la FFB).

La CSC délègue aux Responsables Sportifs des 5 districts sportifs l'organisation de la phase de qualification et de la finale de District des autres catégories régionales. Ils devront établir les règlements correspondants qui devront être transmis à la CSC pour validation avant le début de la saison.

Article 3 : Calendrier

Niveau ligue

Le calendrier sportif établi par la CSC 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 le détail des compétitions en précisant les clubs (ou districts) organisateurs.

Niveau districts

Le calendrier établi par la CSC sert 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 District doit fixer impérativement les finales de district au plus tard 2 semaines avant la finale de Ligue. Le non-respect de cette règle entraînerait la non-qualification du représentant du District à la Finale de Ligue.

Le club organisateur de chaque finale de District doit saisir sur le logiciel fédéral de saisie Gestion Sportive Carambole, dans un délai maximum de 48 heures, le résultat de la compétition. En outre, il doit communiquer par mail sans délai à la CSC, le résultat de la compétition et le nom du joueur ayant confirmé sa participation à la finale de Ligue.

Article 4 : Championnats gérés par la CSC - Phase de qualifications

a) Principe

- Il y a 3 journées de qualification par catégorie ou mode de jeu, sans regroupement.
- Pour chaque journée, un ou plusieurs clubs sont désignés comme organisateurs par catégorie et mode de jeu, suivant le nombre d'engagés.
Pour chaque mode de jeu, et dans la mesure du possible, les clubs organisateurs seront répartis pour couvrir du mieux possible les zones des joueurs engagés, et éviter autant que faire se peut, des déplacements démesurés et répétés.
- Utilisation de 2 à 6 billards par club organisateur en fonction de l'équipement du club et de l'effectif de la catégorie, suivant tableau ci-après.
- Chaque compétiteur joue 4 matchs dans la journée, quel que soit le nombre d'engagés dans la poule.

Pour les compétitions 2m80, on obtient :

- 4/5 joueurs : 2 billards
- 6 ou 7 joueurs : 3 billards
- Jusqu'à 10 joueurs : 4 billards
- Jusqu'à 12 joueurs : 5 billards
- Jusqu'à 15 joueurs : 6 billards

Pour les compétitions 3m10, on obtient :

- 4/5 joueurs : 2 billards 3m10
- 6 ou 7 joueurs : 3 billards (dont 2 billards 3m10 minimum)
- 8 joueurs : 4 billards (dont 3 billards 3m10 minimum)

Pas de poule de 4 joueurs, **sauf obligations mathématiques**, lors des convocations de manière à pouvoir traiter tout forfait éventuel par le passage de 5 à 4 joueurs.

b) Déroulement de la compétition :

- Les joueurs sont convoqués (sauf dispositions contraires sur la convocation) le samedi à 08h30 pour un début de la compétition à 09h00.
- **Poules de 5, 6, 7 ou 8 joueurs**, chaque joueur faisant **4 matchs** par journée, quel que soit le nombre de participants de la poule.
- Le classement de chaque poule est fait au nombre de points de matchs, départagés en cas d'égalité à la moyenne générale, la moyenne particulière, la série, suivant code sportif.
- Pour les catégories Nationales 1, 2 et 3 (3 Bandes), Nationales 2 et 3 (JDS), ainsi que pour les 2 catégories Régionales 1 (Libre et Cadre), les matchs sont joués en **distances fédérales réduites**, avec un nombre de reprises défini dans le tableau de synthèse ci-dessous.

Tableau de synthèse

Format billard	Mode de Jeu et Catégorie	QUALIFICATIONS		1/2 FINALES		FINALES	
		Distances	Reprises	Distances	Reprises	Distances	Reprises
3m10	3 Bandes N1	30	45	35	50	35	Sans limite de reprises
	Partie Libre N2	150	20	180	25	180	
	Cadre 47/2 N2	100	15	120	20	120	
	1 Bande N2	60	25	80	30	80	
	3 Bandes N2	25	50	30	60	30	
2m80	Partie Libre N3	120	20	150	25	150	
	Partie Libre R1	100	25	120	25	120	
	Partie Libre R2					80	
	Partie Libre R3					60	
	Partie Libre R4					40	
	Cadre 42/2 N3	100	25	120	25	120	
	Cadre R1	60	20	80	25	80	
	1 Bande N3	50	30	60	30	60	
	1 Bande R1					50	
	1 Bande R2					30	
	3 Bandes N3	20	50	25	60	25	60
	3 Bandes R1					20	60

Tout club organisateur de poules de qualifications, ainsi que les phases de ½ finales ou finales, doit saisir sur le logiciel Gestion Sportive Carambole E2i, idéalement au fur et à mesure du déroulement des matchs, sinon dans un délai maximum de 24 heures, le résultat de la compétition. En outre, il doit retourner sans délai à la CSC le fichier de la compétition dûment rempli en cas d'observations ou réclamations concernant son déroulement.

c) Répartition des catégories par mode de jeu

Pas de regroupements de catégories, sauf conditions particulières gérées par la CSC.

d) Répartition des joueurs

Pour chacune des dates du calendrier, **seuls les joueurs inscrits** (voir article 7-2) sont pris en compte.

Dans chaque catégorie, s'il y a plusieurs clubs organisateurs, **les joueurs sont répartis par la CSC en prenant en compte, dans l'ordre de priorité suivant :**

1/ Le classement à la moyenne générale dégressive selon la méthode du serpent.

2/ Club organisateur/joueur(s) du club (2 maximum).

3/ Répartition géographique/limitation du déplacement dans la mesure du possible.

Nota : les tours de qualifications n'éliminant pas de joueurs au fur et à mesure de l'avancement des tours, un serpent strict de type "intégral" ne se justifie pas. L'adaptation de la répartition est faite par le responsable du circuit à la CSC pour limiter les déplacements et les affectations de joueurs du club prenant le tournoi.

Dans l'ordre du serpent, le joueur le mieux classé du club organisateur détermine l'affectation de la poule au club.

Si le club organisateur a 2 joueurs engagés, le moins bien classé est déplacé dans le serpent pour être également affecté dans son club.

La moyenne du joueur prise en compte, pour le 1^{er} tour joué par celui-ci, est la moyenne de classification FFB en début de saison ; pour les tours suivants, la moyenne prise en compte est la moyenne générale du joueur lors du dernier tournoi joué.

e) Classement à l'issue des qualifications

Après chaque tour de qualification, pour chaque mode de jeu et catégorie, un classement de l'ensemble des joueurs est établi par la CSC et mis en ligne sur le site internet de la Ligue.

A la fin des 3 tours de qualifications, un classement final est établi par la CSC et sert de référence pour la qualification à la finale de Ligue.

Ce classement final est établi sur le cumul des 2 meilleurs résultats parmi les 3 possibles. Les critères pris en compte sont dans l'ordre : points de matchs / moyenne générale / meilleure moyenne particulière / meilleure série.

Pour la Libre R1 ainsi que le Cadre R1, les classements respectifs permettent de décerner le titre de Champion de chaque district, au mieux classé en qualifications des joueurs appartenant au même district.

Article 5 : Championnats gérés par la CSC - Phase finales de ligue et ½ finales**a) Participants :**

Pour l'ensemble des catégories nationales ou Régionale 1, tout joueur peut accéder aux phases finales, quel que soit le nombre de tours de qualifications auxquels il a participé dans la catégorie donnée, si son classement répond au nombre de qualifiés.

- 2m80 - catégories régionales (hors 3 Bandes R2) : le champion de chaque District (ou le 2^{ème}, ou le 3^{ème} ... , en cas de forfait) soit 5 joueurs sont qualifiés pour la finale de ligue.
- 2m80 - Catégories N3 (Cadre 42/2 ; Partie Libre ; 1 Bande ; 3 Bandes), Régionale 1 Libre et Cadre : les 8 premiers du classement final des qualifications, pour 2 ½ finales à 4 joueurs et une finale à 4 joueurs.

- 3m10 – Catégorie N2 3 Bandes : les 8 premiers du classement final des qualifications sont qualifiés pour 2 ½ finales à 4 joueurs et une finale à 4 joueurs.
- 3m10 – Catégorie N2 Partie libre, Bande et Cadre 47/2 : les 4 premiers du classement final des qualifications sont qualifiés pour la finale de Ligue.
- 3m10 – Catégorie N1 3 Bandes : les 4 premiers du classement final des qualifications sont qualifiés pour la finale de ligue.
- **NOTA : Pour une catégorie donnée, lorsque le nombre d'inscrits ayant participé au minimum à deux tours de qualifications est inférieur à 12 : Pas de ½ finales, finale directe à 4 joueurs.**

Le classement initial des joueurs dans les poules (demi-finales au serpent et finales) est effectué avec comme référence :

- Pour les catégories nationales et régionales gérées directement par la ligue : La moyenne générale calculée du classement des qualifications (correspondant aux 2 tournois retenus).
- Pour les catégories régionales gérées au niveau des districts : la moyenne générale réalisée en finale de District. En l'absence de finale dans un district donné, la moyenne générale déclarée par ce district sera retenue.

L'ordre des tours de jeu respecte le Code Sportif Carambole FFB et le classement final est effectué conformément à l'article 6.2.10 alinéa B du Code Sportif Carambole FFB.

Format de compétition :

Les ½ finales et finales se jouent en distance fédérale et avec limitation de reprises pour les ½ finales (voir tableau de synthèse au paragraphe 4b), à l'exception du 3 Bandes N3 se jouant en 60 reprises, y compris en finale (suivant code sportif FFB qui a défini une limitation de reprises).

Les qualifiés à l'issue des poules de ½ finales, sont :

- o Les 2 premiers de chaque poule.

Finale à 4 joueurs

- o (2 qualifiés par poule) sur 2 billards 3m10 ou 2m80.
- o Convocation des joueurs le samedi à 9h30, 1^o tour à 10h00 pour 3 tours dans la journée.
- **NOTA :** Dans une catégorie avec des ½ finales, les 2 poules de 4 joueurs peuvent se dérouler, soit dans 2 clubs distincts, soit en un même lieu.

b) **Phase nationale**

Les champions de Ligue (ou le 2^{ème}, ou le 3^{ème} ... , en cas de forfait) de Libre R1 et R2, Bande R1 et 3 Bandes R1 forment l'équipe de la Ligue qui participe à la finale de France du Critérium Régional.

Les champions de Ligue (ou le 2^{ème}, ou le 3^{ème} ... , en cas de forfait) de Libre, Cadre, Bande et 3 Bandes N2 et N3 sont qualifiés pour la finale de France de leur catégorie.

Le champion de Ligue (ou le 2^{ème}, ou le 3^{ème} ... , en cas de forfait) de 3 Bandes N1 est qualifié pour la finale de zone sud-est (Ligues de Bourgogne-Franche-Comté, Auvergne-Rhône-Alpes et Méditerranée).

Il est rappelé que les 2 premiers (champion et deuxième) de chaque finale de ligue dans les catégories nationales, doivent s'inscrire à la finale de France sur le site fédéral.

Pour le Critérium Régional, l'équipe est engagée par la CSC avec un bordereau fédéral spécifique.

Article 6 : Désignation des clubs organisateurs.

a) Qualifications

La désignation des clubs organisateurs est gérée par la CSC en **prenant en compte les clubs ayant des joueurs inscrits en début de saison et, pour les catégories sur 3m10, les clubs disposant d'au moins 2 billards 3m10.**

Une répartition prévisionnelle est établie dans un délai maximum de 2 semaines à l'issue des inscriptions de début de saison (article 7-1), et est notifiée sur le calendrier téléchargeable sur le site Internet de la Ligue (Les clubs organisateurs de la 1^{ère} journée sont contactés directement immédiatement après la clôture des inscriptions).

Tous les clubs sont invités à compléter le formulaire de demande d'organisation de compétitions gérées par la ligue (dont le lien est mis en ligne sur le site), en précisant leurs souhaits et préférences pour les qualifications ainsi que les phases finales, impérativement au plus tard le 06 septembre 2026.

Si à la fin d'une période d'inscription pour un tour de qualification donné, un manque de club organisateur est constaté, tout club n'ayant pas complété son formulaire d'organisation, exposerait ses joueurs à un refus éventuel de participer à la compétition concernée.

A défaut de clubs organisateurs suffisants, la CSC, avec l'aide éventuelle des responsables sportifs de district, prendra toutes dispositions d'affectation des poules de qualifications ou finales non demandées, voir à la réduction du nombre des joueurs admis à concourir.

S'il manque des clubs organisateurs, la CSC les proposera pour toutes les étapes de qualifications.

La répartition prévisionnelle peut être adaptée à l'issue de la période d'inscription de chaque étape qualificative en cas de variation significative du nombre d'inscrits pour l'étape par rapport au nombre d'inscrits initial.

Le désistement, dûment justifié, d'un club pour l'organisation d'une poule doit être notifié à la CSC trente jours avant la date de l'organisation concernée.

Les clubs ne disposant que d'un seul billard 3m10 et ayant un ou des joueurs engagés sur ce format, se doivent impérativement d'assurer une aide aux clubs organisateurs (marquage, arbitrage) sur la base d'une journée d'assistance d'une personne, par joueur engagé (1 ou plusieurs modes de jeu).

La CSC veillera au respect de cette assistance. A défaut, des mesures ou sanctions pourront être prises, à l'encontre des joueurs et clubs impliqués.

b) ½ Finales

L'attribution des ½ finales de ligue est faite selon les demandes formulées par les clubs en début de saison ou en fonction des clubs des joueurs qualifiés (après création des poules suivant la méthode du serpent, chaque ½ finale est proposée par la CSC aux clubs concernés, dans l'ordre décroissant du classement de la poule).

En cas de carence d'organisateur une semaine avant la date, la poule sera annulée, ainsi que toute qualification à la finale correspondante.

c) Finales**- Billard 3m10**

L'attribution des finales de ligue sur 3m10 est faite par appel à candidature avant le **06 septembre 2026** auprès des clubs ayant au moins 2 billards 3m10. En cas de candidatures multiples pour une même compétition, la priorité sera donnée au club n'ayant pas organisé la compétition l'année précédente.

En absence de candidature, un club ayant au moins 2 billards 3m10 et des joueurs évoluant dans la catégorie et n'ayant pas (ou peu) organisé de compétition les années précédentes, pourrait être désigné d'office (concernant les jeux de série, compte tenu du peu de joueurs et de clubs concernés, la CSC souhaite que les attributions se fassent en bonne intelligence et sans intervention autoritaire de sa part).

En cas d'absence de club organisateur, constaté 9 jours avant la finale, celle-ci sera proposée automatiquement aux clubs des joueurs dans l'ordre décroissant du classement, dont le club possède 2 billards de 3.10m. A défaut d'organisateur, la finale sera annulée.

Le désistement, dûment justifié, d'un club pour l'organisation d'une finale doit être notifié à la CSC trente jours avant la date de l'organisation concernée.

- Billard 2m80

L'attribution des finales de ligue est faite selon les demandes formulées par les clubs en début de saison ou en fonction des clubs des joueurs qualifiés (après création de la poule suivant la méthode du serpent, la finale est proposée par la CSC au club concerné, dans l'ordre décroissant du classement de la poule)

Pour les finales de ligue des catégories régionales, chaque district aura la charge de désigner ses clubs organisateurs des compétitions qui lui sont attribuées et transmettra à la CSC le nom de ces clubs au plus tard 15 jours avant la date de la finale concernée.

Article 7 : Participation des joueurs aux compétitions

Pour pouvoir participer au championnat officiel, tout joueur doit d'abord compléter le formulaire d'engagement initial dont le lien est mis en ligne sur le site Internet de la Ligue.

L'engagement de tout joueur ne sera effectif qu'à partir du moment où il aura réalisé sa prise de licence auprès de la FFB (avant la date de fin d'inscription de la 1ère compétition à laquelle il participe).

7-1 : Engagement initial du joueur dans un mode de jeu

Tout joueur désirant participer aux compétitions pour la saison 2026-2027 ne peut s'engager dans un mode de jeu donné, conformément au Code Sportif Carambole FFB, que dans la catégorie dans laquelle il a été classifié à l'issue de sa dernière saison de compétition (information disponible sur le site de la FFB, à demander le cas échéant au responsable sportif de son club).

Tout nouveau joueur (= joueur non répertorié sur la classification FFB ou dont la dernière classification connue date de plus de dix ans), peut s'engager dans la catégorie qu'il estime correspondre à son niveau de jeu sous la responsabilité du Président de son club.

Il se trouve soumis aux règles spécifiques des nouveaux joueurs précisées dans le Code Sportif Carambole FFB.

La CSC informe, conformément à l'article 7.1.04 du Code Sportif FFB, que, pour tout nouveau joueur non classifié, sa moyenne générale est calculée après la première compétition à l'issue de laquelle il aura joué au minimum 3 matchs, et également après chaque compétition individuelle ou par équipes, et sur la totalité des matchs disputés depuis le début de la saison.

S'il dépasse le plafond de sa catégorie, il est exclu du classement et des compétitions suivantes. Néanmoins, le joueur intégrant automatiquement la catégorie supérieure peut s'engager dans la compétition correspondante, sous réserves de place disponible.

Cas particulier du Cadre R1 : Les conditions préalables de 1^{ère} inscription au Cadre R1 fixées par la CSC sont la classification du joueur en Libre R2 (ou classifié au cadre avec moy sup ou égale à 2), conformément au code sportif FFB.

Principe de l'engagement :

L'engagement doit être formalisé comme suit :

- 1) Compléter en ligne sur le Site Internet de la Ligue le formulaire d'engagement individuel, en précisant le (ou les) mode de jeu et la catégorie. **Le fait de compléter ce formulaire implique expressément l'acceptation par le joueur de l'intégralité du présent règlement et en particulier les dispositions applicables en cas de forfait.**
- 2) Le formulaire d'engagement individuel doit être complété **au plus tard le 06 Septembre 2026**. Ce délai est valable pour tous les joueurs désirant participer à l'ensemble des compétitions.
- 3) **Informé dans le même délai, par mail, son club de son engagement dans le(s) mode(s) de jeu et la catégorie.**

7-2 : Inscription des compétiteurs

Pour la phase de qualification, les inscriptions se font uniquement via un module spécifique sur le site Internet de la Ligue soit par le Club du (des) joueur(s) à inscrire, soit par le joueur lui-même s'il dispose d'une adresse de messagerie déjà enregistrée sur sa fiche par son club. Un mode d'emploi de ce module d'inscription est disponible sur le site Internet de la Ligue. **Les joueurs doivent impérativement confirmer leur participation à chaque journée pour chaque mode de jeu.**

Un tournoi est ouvert par journée et par catégorie pour chacune des dates mentionnées au calendrier de la Ligue, permettant de recueillir les inscriptions. La CSC effectue la répartition des joueurs qui se seront inscrits (**et eux seuls**) sur les clubs organisateurs. La période d'inscription débute 28 jours avant la date de la compétition et se termine 14 jours avant cette même date. Les dates limites sont explicitement mentionnées pour chaque tournoi sur le site Internet. Le créneau d'inscription dure donc 14 jours de J-28 à J-14. Un fichier répertoriant toutes les dates d'inscription est disponible sur le site internet de la Ligue.

Pour la phase ½ finales / finales, concernant les compétitions qualificatives qu'elle gère, les classements mis en ligne indiquent les qualifiés aux différentes finales. **Il appartient à chaque joueur qualifié de signaler par mail tout forfait, au moins une semaine avant le tour de jeu concerné.** Les convocations aux compétitions seront mises en ligne sur le site de la ligue.

7-3 : Convocation des compétiteurs

Pour chaque compétition ou tours de jeu, les convocations ne sont pas diffusées aux clubs ou joueurs **mais sont uniquement consultables (et téléchargeables) 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, à sa demande, par son club.

Un délai maximum de trente minutes à partir de l'heure de convocation est accordé aux retardataires éventuels pour commencer la compétition. Passé ce délai, le joueur est déclaré forfait.

Article 8 : Désistement, joueur forfait, abandon en cours de partie

a) Désistement :

Le désistement d'un joueur initialement inscrit à un tour qualificatif est autorisé sans conditions pourvu qu'il intervienne avant la fin de la période d'inscription, donc avant le jour J-14. Pratiquement, ce désistement (désinscription) ne peut être fait que par le club du joueur.

b) Joueur forfait, abandon en cours de partie :

A compter du jour J-14 avant la date de la compétition, le désistement est considéré comme un forfait.

Le forfait est à signaler à la fois à la CSC (et au club organisateur de la compétition si les convocations sont publiées, en plus du club du joueur). Le motif du forfait doit être fourni à la CSC ainsi que les justificatifs nécessaires (certificat médical notamment), faute de quoi le forfait sera réputé sans motif valable (voir ci-dessous).

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 dans les poules selon les modalités prévues par le logiciel mis à disposition.

Tout joueur forfait ou qui abandonne en cours de partie d'une compétition, sans motif reconnu valable, est disqualifié de la compétition pour la saison en cours et pour le mode de jeu correspondant à la poule.

En cas de récidive, le joueur sera exclu de toutes les compétitions individuelles (et donc de toute finale de ligue pour laquelle il se serait qualifié) et une demande de saisine de la Commission de Discipline sera diligentée, après consultation et avis du bureau du Comité Directeur LBARA.

Article 9 : Gestion de la compétition et arbitrage

a) Règles générales

Le directeur de jeu est désigné par le club organisateur. Il dispose d'un fichier Excel fourni par la CSC. Ce fichier précise la composition de la poule et les tours de jeu.

Cas particulier des joueurs d'un même club dans une même poule : Le Directeur de jeu doit contrôler, et adapter si nécessaire, les tours de jeu pour respecter l'article 6.2.09 alinéa 8 du Code Sportif Carambole FFB.

Le Directeur de jeu règle tous les litiges et en rend compte à la CSC, en les mentionnant sur la feuille du fichier Excel prévue à cet effet.

De plus, les résultats doivent être saisis sur le site Internet FFB au fil des matchs dans la mesure du possible, sinon dans les 24 heures maxi suivant la compétition.

Pour chaque match, la tenue d'une feuille de marque est obligatoire, y compris en auto arbitrage. Elle doit être signée par les joueurs et l'arbitre à la fin de la partie, après mention éventuelle en cas de formulation d'une réclamation.

Toutes les feuilles de marque des compétitions officielles sont à conserver par le Club organisateur jusqu'au début de la saison sportive suivante (établissement de la nouvelle classification).

Remarque : Chaque compétiteur doit contrôler l'exactitude de la saisie de ses résultats sur le site fédéral. Aucune réclamation ne pourra être prise en compte au-delà de la fin du mois de juin 2027.

b) Phase de qualifications

Le Directeur de Jeu désigne les arbitres et marqueurs.

Tout joueur exempt est à la disposition du directeur de jeu pour l'arbitrage jusqu'à la fin de la compétition (inter-arbitrage).

Au 3 Bandes, les joueurs pourront s'arbitrer eux-mêmes (auto-arbitrage) à la condition impérative de la tenue d'une feuille de marque (privilégier la présence d'un marqueur) et de l'accord des 2 joueurs, suivant code sportif FFB.

c) Phases Finales

Pour toutes les ½ finales et finales, le club organisateur fournit les arbitres avec l'appui si besoin de la commission arbitrage de la ligue (CAL) pour compléter cette liste (2 arbitres par billard). En outre, le club organisateur fournit le directeur de jeu et les marqueurs.

Selon les Dispositions Financières de la Ligue en vigueur, une participation forfaitaire de la LBARA est prévue pour l'achat par le Club Organisateur des récompenses remises aux joueurs. Les frais ou récompenses complémentaires sont à la charge du Club organisateur.

Article 10 : Respect du Code Sportif Carambole FFB

Le déroulement de toute poule de qualification et de toute finale de Ligue doit être conforme aux règles figurant dans le Code Sportif Carambole FFB, dernière version publiée, complétées par les dispositions du présent règlement, qui adapte les textes fédéraux généraux aux particularités de la ligue.

Tout manquement caractérisé à ces règles, devra être consigné par écrit sur la feuille « DirJeu » du fichier Excel afin qu'une demande de saisine de la Commission de Discipline de la Ligue soit diligentée après consultation et avis du bureau du Comité Directeur LBARA.

Tout compétiteur doit respecter la tenue comme indiqué dans le code sportif FFB.

Article 11 : Litiges

En cas de litige, tous les points non prévus dans le présent règlement sont traités par la CSC après consultation du Comité Directeur de la Ligue.

Documents de référence du présent règlement :

- **Code sportif FFB**
- **Code arbitrage FFB**