



Dispositions sportives

Saison 2023-2024

Commentaire [d1]: Modifier la saison, si besoin

Version 1.0 du 27/07/2024

Commentaire [d2]: Modifier la date

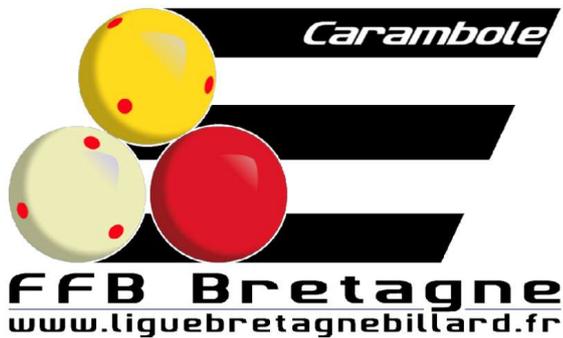


Table des matières

1 - La CSCL – Commission Sportive Carambole de Ligue.	3
1.1 - Liste des membres de la CSCL.....	3
1.2 - Découpage territorial.	3
1.3 - Rappel du code sportif.....	3
1.3.1 - Composition et finalité.....	3
1.3.2 - Catégories concernées.....	3
1.3.3 - Joueurs participants.....	4
1.3.4 - Nouveaux joueurs.	4
2 - Formules sportives.	5
2.1 - Circuits qualificatifs aux finales de ligue.	5
2.2 - Organisation – Nombre et lieux des compétitions.	5
2.2.1 - Nombre de tournoi et territoire de jeu.....	5
2.2.2 - Lieux des compétitions.	6
2.3 - Classements – Finalistes de ligue.....	7
2.3.1 - Classements et suivis du circuit – Finales de ligue.....	7
2.3.2 - Joueurs participants à une finale de ligue.....	9
3 - Engagements – Forfaits – Convocations.	9
3.1 - Engagements.....	9
3.2 - Déclaration d'un forfait.	10
3.2.1 - Sanctions.	10
3.3 - Convocation.	10
4 - Direction de jeu et arbitrage.	10
4.1 - Direction de jeu.....	10
4.2 - Arbitrage.....	10
4.3 - Spécificités et exceptions.....	10
ANNEXES.	12
I – Points de classements en sortie de poule.	12
II – Points de « Bonus » ou de performance.	13
III – Distances de jeu et limite de reprises en tournoi.	14
IV – Répartition des joueurs par poules en fonction du nombre de joueurs engagés.	15
V – Tours de jeu et séances.	16
VI – Traitement des Compétitions.	17
VII – Nb de joueurs nécessaire à l'étude de cas (>50%).....	17

1 - La CSCL – Commission Sportive Carambole de Ligue.

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

1.1 - Liste des membres de la CSCL

Président de la ligue	: Hervé RABAULT (ELU)
Responsable sportif de la ligue	: Christophe DARVILLE
Responsable compétitions Jeunes	: Grégory LE DEVENTEC (ELU)
Responsable du jeu de la Libre	: Daniel FONTENIT & Gérard WEBER
Responsable du jeu de Cadre	: Jean-Michel HURET & Yves Le GLOINEC
Responsable du jeu de 1 Bande	: Carlos JESUS & Lucas KILANI
Responsable du jeu de 3 Bandes	: Mathieu GESLIN & Philippe LOISEL
Responsable du jeu de 5 quilles	: David TRÉAL et Pierrick MALLARD
Responsable du « par équipe »	: Jean-Jacques CALVAR
Responsable compétitions « Loisir »	: Jean-Jacques CALVAR
Secrétaire de la ligue	: Bruno MANUSSET

Membres : Daniel GARONNAT (ELU).

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

1.2 - Découpage territorial.

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

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

Nota : Une compétition dite « en zone » ne peut être jouée que par les joueurs des clubs rattachés à cette zone géographique ; celles dites « en ligue » peuvent être jouées par l'ensemble des joueurs et sur tout le territoire de la ligue.

1.3 - Rappel du code sportif.

1.3.1 - Composition et finalité.

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

1.3.2 - Catégories concernées.

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

Partie libre : LN1 ; LN3 ; LR1 ; LR2 ; LR3 ; LR4.

Au cadre : CN1 ; CN2 ; CN3 ; CR1.

À la bande : BN1 ; BN3 ; BR1 ; BR2.

Au 3 bandes : 3BN1 ; 3BN2 ; 3BN3 ; 3BR1 et 3BR2 (saison de fusion des deux catégories 3BR1/3BR2 renouvelée pour la saison 2023-2024).

Pour le 3 Bandes R1-R2

- Si, lors d'un match, les joueurs opposés sont de la même catégorie ; alors ils jouent la distance associée à leur catégorie (distance R1=20 ; R2=15).
- Si, lors d'un match, les joueurs opposés sont de catégories différentes (R1 contre R2), la distance jouée est alors celle de la plus haute catégorie (R1=20).

La saisie de match par handicap étant prohibée sous GSC

1.3.3 - Joueurs participants

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

- le joueur classifié en moyenne annuelle dans une catégorie, ou dont la dernière classification, antérieure à la moyenne annuelle, le plaçait dans une catégorie équivalente.

- le joueur n'ayant jamais été classifié mais dont le président de club atteste avoir un niveau correspondant à la catégorie.

- le joueur d'une catégorie inférieure bénéficiant des dispositions dérogatoires ci-dessous :

- Un joueur de la catégorie immédiatement inférieure ayant disputé au moins trois matches, par équipes ou individuels, depuis le début de la saison et qui a dépassé la moyenne plafond de sa catégorie peut être autorisé à participer aux épreuves du championnat de la catégorie supérieure.

- Un joueur classifié pour la première fois sur la base de la moyenne annuelle qui descend de catégorie alors qu'il avait une étoile peut participer valablement aux compétitions de son ancienne catégorie. Ce choix, définitif pour l'ensemble de la saison, porte sur la totalité des compétitions auxquelles le joueur participe.

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

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

1.3.4 - Nouveaux joueurs.

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

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

- après le palier à l'issue duquel il atteint trois matches, par équipe ou en individuels, depuis le début de la saison.

- puis à chaque palier de compétitions par équipe ou en individuels, auquel il participe et sur la totalité des matches 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.

Le calcul de la moyenne générale pour les classements des circuits est réalisé à partir des seuls résultats obtenus pendant les journées de compétition du circuit. Il y a donc lieu de distinguer la moyenne générale du circuit et celle devant être comparée aux plafonds.

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

2 - Formules sportives.

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

2.1 - Circuits qualificatifs aux finales de ligue.

La CSCL met en place un circuit de rencontre qualificatif aux finales de ligue. Ce circuit se joue par poule adaptée. À l'issue de chaque journée de compétition ; il est attribué aux participants un nombre de points de classement dit « ranking » en fonction de leurs résultats sportifs. Les deux meilleurs résultats de classement (ranking) sont conservés pour établir la liste des compétiteurs retenus aux finales de ligue, et les deux résultats techniques qui s'y rapportent.

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

2.2 - Organisation – Nombre et lieux des compétitions.

2.2.1 - Nombre de tournoi et territoire de jeu.

- Détermination du nombre de journée du circuit.

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

La règle d'auto adaptation du nombre de tournoi a été supprimée à partir de la saison 2022-2023. Il en résulte que les trois tournois inscrits au calendrier peuvent être joués, si le nombre d'engagés dans la catégorie est suffisant ; 2 pour les joueurs évoluant sur 3.10 et 4 pour les joueurs de 2.80.

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

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

L'étendue du territoire de la compétition est déterminée par le nombre de joueur engagé, au jour où le responsable de la compétition arrête la liste des joueurs participants, il en résulte que :

2.2.1.1 - Pour le format de billard 2m80.

- si le nombre de joueur participant, toutes zones confondues, est supérieur ou égale à 13, le tournoi se joue en **zone**.

- si le nombre de joueur participant, toutes zones confondues, est de 4 et 12, le tournoi se joue en **ligue**.
- si le nombre de joueur participant, toutes zones confondues, est inférieur ou égale à 3, le tournoi est **annulé**.

2.2.1.2 - Pour le format de billard 3m10.

- si le nombre de joueur participant, toutes zones confondues, est supérieur ou égal à 13, le tournoi se joue en **zone**.
- si le nombre de joueur participant, toutes zones confondues, est de 2 et 12, le tournoi se joue en **ligue**.
- si le nombre de joueur participant, toutes zones confondues, est inférieur ou égal à 1, le tournoi est **annulé** ;

Un joueur se retrouvant seul engagé marque les points de classement alloués au vainqueur.

2.2.2 - Lieux des compétitions.

2.2.2.1 - Détermination des lieux de compétitions.

Les lieux de compétitions sont déterminés en privilégiant les clubs des joueurs dits tête de série. Si leur club est déjà occupé par une autre compétition, la compétition est placée dans un autre club des joueurs participants à la poule, en privilégiant toujours le club du joueur le mieux classé de la poule. En dernier lieu, le responsable de la compétition peut désigner un club qui recevra la compétition.

Nota : Le serpentín reste la règle pour la composition des poules.

Pour l'attribution des lieux, la règle reste inchangée. La tête de série joue prioritairement dans son club, à une exception près : Si la poule, **le jour de l'arrêt des listes**, est constitué **par plus de** 50 % (>) de joueurs issus d'un même club, la CSCL peut décider d'attribuer le lieu du TR dans ce club.

Cette exception ne peut être prise qu'une seule fois et sur l'une des deux dernières journées du circuit (T2 ou T3).

2.2.2.2 - Composition – Répartition – Organisation des poules.

- Pour le format de billard 2m80.

Chaque journée du circuit est constituée par des poules (zone ou ligue) pouvant accueillir jusqu'à 7 joueurs. Le nombre de poule et le nombre de joueur par poule sont établis selon la table de répartition donnée en [Annexe IV-A](#).

- Pour le format de billard 3m10.

Chaque journée du circuit est constituée par des poules (zone ou ligue) pouvant accueillir jusqu'à 3 joueurs. Le nombre de poule et le nombre de joueur par poule sont établis selon la table de répartition donnée en [Annexe IV-B](#).

2.2.2.3 - Répartition des joueurs entre les poules.

Que ce soit en zone ou en ligue, les joueurs engagés sont répartis entre les poules par la méthode du serpentín, en respectant le rang des joueurs issus des classements. Ces classements sont mis à jour après chaque journée de compétition et lorsqu'il a été organisé un tournoi d'accession, après celui-ci.

2.2.2.4 - Tours et séances de jeu.

Les tours et séances de jeu dans chaque poule sont joués comme présentés à [l'Annexe V](#).

Il est impératif de respecter les tours de jeux sur laquelle repose l'équité du circuit.

2.2.2.5 - Distance et limitation de reprises.

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

2.2.2.6 – Reprise égalisatrice.

Conformément à Article 2.1.09 du code sportif, une reprise égalisatrice est instituée par le règlement de la compétition, les deux joueurs doivent toujours totaliser le même nombre de reprises à la fin du match.

2.3 - Classements – Finalistes de ligue.

2.3.1 - Classements et suivis du circuit – Finales de ligue.

2.3.1.1 - Classement initial du circuit.

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

- moyenne générale annuelle au 1^{er} septembre de la saison qui débute.
- en cas d'égalité, les joueurs sont départagés par tirage au sort.

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

Dans ce cas de dépassement de la moyenne plafond, le joueur verra sa moyenne générale annuelle remplacée par celle obtenue lors de sa participation au tournoi.

2.3.1.2 - Suivi du classement.

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

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

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

2.3.1.3 - Points de classement.

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

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

Nota : il ne peut donc pas y avoir de joueur à égalité en sortie de poule. Le critère « rang d'arrivée » permet de départager tous les joueurs à égalité. Le joueur dont le rang d'arrivée est le moins bien classé est

positionné devant les autres joueurs de même égalité, ce qui équivaut à avoir réalisé une meilleure performance sportive sur la journée.

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

2.3.1.3 - Points de performance

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

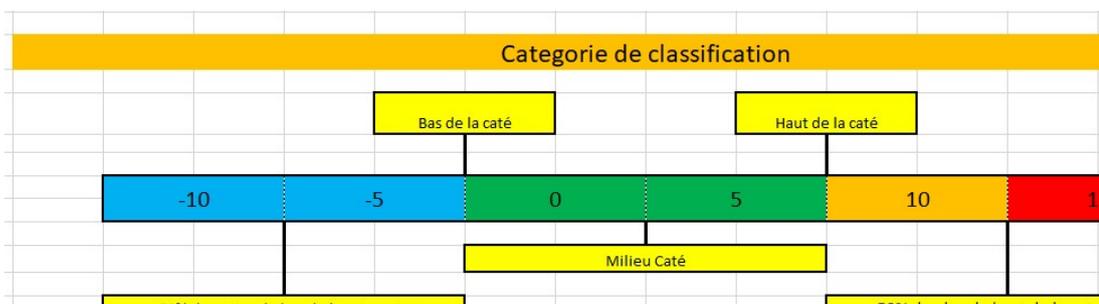
Pour chaque catégorie des modes de jeu, un découpage est réalisé, selon la même règle, dite des « trois – demi » :

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

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

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

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



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

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

5	10
6	15

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

2.3.2 - Joueurs participants à une finale de ligue.

Sélection des joueurs participants à une finale de ligue.

Les joueurs sélectionnés aux finales de ligue sont les quatre joueurs les mieux classés du circuit, sans tenir compte de leur zone d'appartenance et selon les critères suivants :

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

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

Le secrétaire sportif du club du joueur ne participant pas à une finale de ligue doit en informer :

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

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

3 - Engagements – Forfaits – Convocations.

3.1 - Engagements.

Les engagements se font, **par le responsable carambole du club**, via le formulaire en ligne accessible au lien suivant :

[Inscription carambole - Ligue Bretagne.](#)

Ce nouvel outil enregistre automatiquement le mail de la personne qui a saisi l'inscription ;

Ainsi que la date et heure de cette inscription. Ce sont ces éléments qui feront foi en en cas de contestations.

Le délai d'engagement d'un joueur est fixé à J-20, soit jusqu'au lundi 23 :59 précédant de 20 jours la date de la compétition (Sauf délais spécifiés par la CSCL – selon tableau des Dates Limites d'Engagement (DLE)).

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

3.2 - Déclaration d'un forfait.

Le club du joueur déclarant un forfait, dans le délai, doit en informer ; le responsable sportif de l'épreuve, le club organisateur et le responsable de la CSCL, par courriel. Le joueur déclarant un forfait s'expose à une sanction.

3.2.1 - Sanctions.

Tout joueur déclarant un forfait après « l'arrêt de la liste définitive des participants », s'expose à une pénalité de 220 points. Ces pénalités sont appliquées à l'issue des tournois qualificatifs à la finale de ligue. Un justificatif recevable peut annuler ces pénalités.

Tout joueur forfait hors délais s'expose aux mêmes pénalités prévues précédemment.

Il s'expose également aux sanctions prévues à l'article 2.1.20 du code sportif. Dans ce cas, un rapport est transmis au président de la ligue de Bretagne qui décide de la saisie de la commission de discipline.

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

3.3 - Convocation.

Le vendredi à 23:59, précédant de 16 jours la date de la compétition (J-16), le responsable arrête la liste définitive des participants. Il établit ensuite les convocations en fonction de la liste des joueurs retenus et les diffuse à l'ensemble des clubs. Passé ce délai, aucun forfait déclaré ne pourra venir changer la composition des poules. Les poules se joueront avec les joueurs restants et présents aux dates et heures prévues et portées sur la convocation. (Sauf délais spécifiés par la CSCL – selon tableau des Dates Arrêts des Listes DAL).

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

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

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

4 - Direction de jeu et arbitrage.

4.1 - Direction de jeu.

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

4.2 - Arbitrage.

Le directeur de jeu a tout loisir de faire appel à des arbitres, si et seulement si, ils sont en nombre suffisant durant la durée de la compétition et pour toutes les tables. Dans le cas contraire il décidera entre l'inter ou l'auto arbitrage.

4.3 - Spécificités et exceptions.

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

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

ANNEXES.

I – Points de classements en sortie de poule.

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

II – Points de « Bonus » ou de performance.

LIBRE

CAT	Bas_CAT	Haut_Cat	6 Demi +	5 Haut	4 Demi Cat	3 Bas
LN1	10.00	30.00	45.000	30.000	20.000	10.000
LN3	6.00	12.50	18.750	12.500	9.250	6.000
LR1	4.00	6.00	9.000	6.000	5.000	4.000
LR2	2.30	4.00	6.000	4.000	3.150	2.300
LR3	1.20	2.30	3.450	2.300	1.750	1.200
LR4		1.20	1.800	1.200	0.900	0.600
			15	10	5	0

CADRE

CAT	Bas_CAT	Haut_Cat	Plage Regle	6 Demi +	5 Haut	4 Demi Cat	3 Bas

BANDE

CAT	Bas_CAT	Haut_Cat	1 Demi +	2 Haut	3 Milieu Cat	4 Bas	5 Dem
BN1	2.30	5.00	7.500	5.000	3.6500	2.300	1.15
BN3	1.75	2.58	3.870	2.580	2.1650	1.750	0.87
BR1	1.00	1.75	2.625	1.750	1.3750	1.000	0.50
BR2		1.00	1.500	1.000	0.7500	0.500	0.25
			15	10	5	0	-5

3 BANDES

CAT	Bas_CAT	Haut_Cat	1 Demi +	2 Haut	3 Milieu Cat	4 Bas	5 Dem
3BN1	0.6000	0.9000	1.350	0.900	0.7500	0.600	0.30
3BN2	0.4500	0.6000	0.900	0.600	0.5250	0.450	0.22

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

Mode	LIBRE			3 BANDES		
Catégorie	Distance normale	Distance réduite	Limitation de reprises	Distance normale	Distance réduite	Limitation de reprises
N1	300 GC	200 GC	35	35	30	60
N2				30	25	60
N3	200 GC	150 GC	35	25	20	60
R1	150 PC	100 PC	35	20	15	60
R2	100 PC	80 PC	35	15 si 2 R2	15	60
R3	70 PC	60 PC	35			
R4	50 PC	40 PC	40			

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

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

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

V – Tours de jeu et séances.

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

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

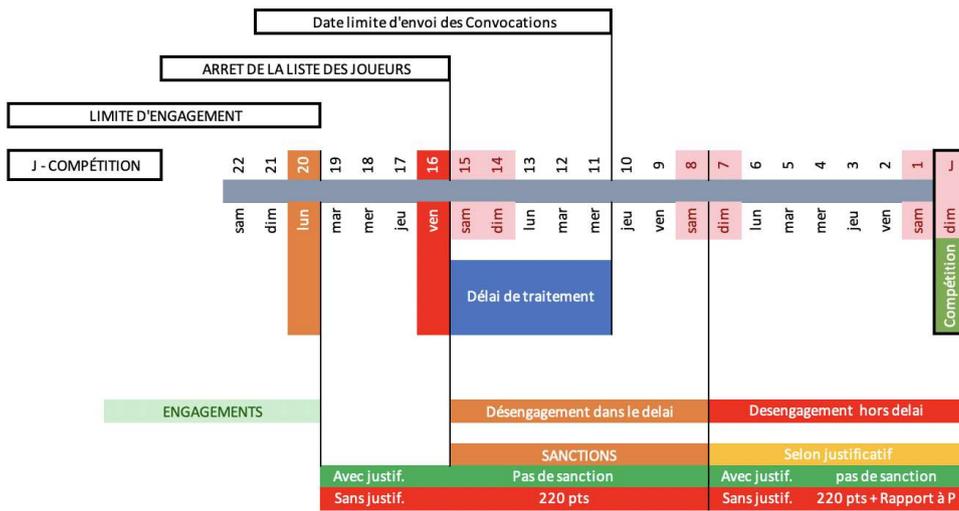
Poule de 4 joueurs		Distance normale		
	Billard 1	Billard 2	Billard 3	Exempt
Séance 1	1 vs 4	2 vs 3		
Séance 2	G vs G	P vs P		
Séance 3	Match restant 1	Match restant 4		

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

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

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

VI – Traitement des Compétitions.



VII – Nb de joueurs nécessaire à l'étude de cas (>50%).

Nb joueurs dans une poule	Nb de joueur nécessaire à l'étude de cas (>50%)
1	Sans Objet
2	Sans Objet
3	2
4	3
5	3
6	4
7	4