



**COMMISSION SPORTIVE CARAMBOLE
LIGUE GRAND EST**

**REGLEMENT
CHAMPIONNAT INDIVIDUEL
3,10m**

SAISON 2019 / 2020

LIGUE GRAND EST DE BILLARD

Règlement championnat 3,10m Edition du 01/07/2019 Page 2 sur 17

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 - GENERALITE

Article 1.1 - Modes de jeu et catégories concernés.....	3
Article 1.2 - Engagements.....	3
Article 1.3 - Convocations.....	4
Article 1.4 - Désistement, Fordait.....	4
Article 1.5 - Suivi sportif.....	5

CHAPITRE 2 – DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT.....6

Article 2.1 – Distances par mode de jeux et catégories.....	6
Article 2.2 – Zones de Qualifications	6
Article 2.3 – Déroulement des qualifications	6
Article 2.3.1 – Fonctionnement	6
Article 2.3.2 - Arbitrage des poules	7
Article 2.3.3 - Critères de classement des participants d'une poule	7
Article 2.3.4 - Points de Classement attribués par tour	7
Article 2.3.5 - Classement de la zone de qualification	8
Article 2.3.6 - Club organisateur	8
Article 2.4 – Finales de Ligue - Nombre de joueurs qualifiés	9

CHAPITRE 3 – ORGANISATION DES ZONES DE QUALIFICATIONS PAR MODES DE JEUX ET CATEGORIES.....10

PARTIE LIBRE N1 (Exemple)	10
CADRE N1 (Exemple)	11
CADRE N2 (Exemple)	12
BANDE N1 (Exemple)	13
3 BANDES N1 (Exemple)	14
3 BANDES N2 (Exemple)	15

CHAPITRE 4 – ORGANISATION DES POULES PAR ZONE DE QUALIFICATIONS..... 16

CHAPITRE 5 – MÉCANISME DES TOURS DE JEU ET SÉANCES 17

CHAPITRE 1 - GENERALITE

Article 1.1 – Modes de jeu et catégories concernés

PARTIE LIBRE :	N1
CADRE 47/2 :	N1 - N2
1 BANDE :	N1
3 BANDES :	N1 - N2

Les championnats individuels 3.10m sont gérés par la CSCL.

Chaque catégorie est qualificative pour la Finale de France.

Afin de limiter les déplacements, les qualifications se déroulent par zone géographique.

Le nombre de zones géographiques 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 CDB peuvent être rattachés à des zones de qualifications différentes.

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

Les TR se déroulent sur 2 ou 3 billards de format 3,10 m en fonction de l'équipement du club.

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.

Cas particulier pour le 3 Bandes :

Si une zone de qualification ne comprend pas suffisamment de clubs disposant de 2 billards 3,10m pour organiser des poules, un billard de 2,80m pourra être utilisé en complément d'un billard 3,10m.

Article 1.2 – Engagements

Les inscriptions pour les compétitions individuelles sur 3,10m se font par mode de jeu et catégorie auprès du responsable sportif 3.10m de la Ligue :

Gilles DURST ✉ durst.gilles@orange.fr

Les inscriptions se font directement en ligne sur le site de la Ligue Grand Est ou à l'aide du bordereau d'engagement 3,10m (téléchargeable sur le site).

Ce bordereau doit être rempli et signé par le président du club du (des) joueur **(ce qui 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 financières qu'administratives ou sportives prévues par la Ligue.

Tout joueur engagé dans un ou plusieurs modes de jeu l'est sous la responsabilité de son club ou sous sa propre responsabilité en cas de licencié indépendant.

Date limite des engagements (sauf indications précisées par le responsable sportif) : le 22 septembre.

Article 1.3 – Convocations

Une semaine avant les convocations, le responsable sportif transmettra aux clubs la liste des joueurs engagés pour un TR ;

Les convocations sont diffusées aux clubs au plus tard 15 jours avant chaque TR et sont 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.

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.

Article 1.4 – 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 de la compétition.

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 3.10m 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 3.10m 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 le **Chapitre 5**.

Tout forfait non excusé ou sans justificatif valable donnera lieu à une amende de 50 € à la charge du joueur fautif, à régler par l'intermédiaire de son à titre de réparation et préjudice (50% de la somme sera reversé au club organisateur s'il ne fait pas partie de celui-ci).

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 auxquels il est engagé.

Article 1.5 – Suivi sportif

Le responsable sportif 3,10m de la Ligue fournit aux clubs organisateurs un fichier de gestion sportive.

Ce fichier précise la composition des poules, les tours de jeu, permet la saisie des résultats des parties et établit le classement à l'issue de la compétition.

Ce fichier doit être complété avec soin et renvoyé par mail sans délai à l'issue de la compétition.

Pour chaque match, la tenue d'une feuille de marque et/ou de synthèse est obligatoire.

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 et/ou de synthèse des compétitions officielles sont à conserver par le club organisateur jusqu'au début de la saison sportive suivante.

CHAPITRE 2 – DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

Article 2.1 – Distances par mode de jeux 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	CAT.	MOY.	QUALIF.	FINALE
PARTIE LIBRE	N1	10,00 à 29,99	200 pts / 20 rep.	300 points
CADRE 47/2	N1	10,00 à 19,99	200 pts / 20 rep.	200 points
CADRE 47/2	N2	5,00 à 9,99	100 pts / 20 rep.	120 points
1 BANDE	N1	2,30 à 4,99	80 pts / 30 rep.	100 points
3 BANDES	N1	0,600 à 0,949	30 pts / 45 rep.	35 points
3 BANDES	N2	0,450 à 0,599	25 pts / 45 rep.	30 points

Article 2.2 – Zones de Qualifications

Les zones géographiques de qualifications sont déterminées en fonction de l'effectif des joueurs pour chaque mode de jeu et catégories.

Ils sont basés sur la participation de la saison précédente et seront adaptés en fonction des engagements en début de saison (Voir CHAPITRE 3).

Article 2.3 – Déroulement des qualifications

Article 2.3.1 – Fonctionnement

Les qualifications se déroulent sous la forme d'un circuit de 3 TR.

Si le nombre de joueurs est ≥ 24 , un Tour de Qualification supplémentaire (TQ) sera organisé avec les 4 premiers du classement final du circuit.

Après les engagements, le responsable du championnat 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).

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 suivant.

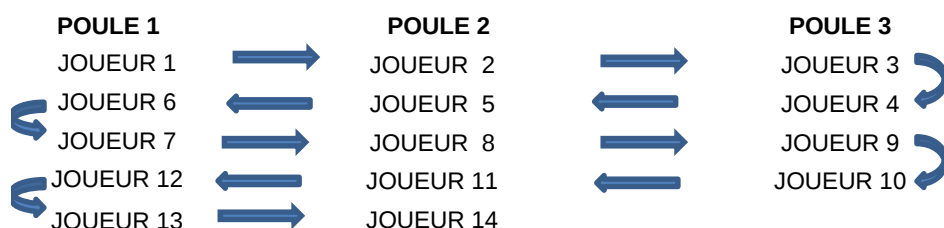
Les poules sont constituées selon la méthode du serpent :

- au 1^{er} tour dans l'ordre décroissant de la moyenne de classification des joueurs au 1^{er} septembre.

- les tours suivants, dans l'ordre de leurs points de classement du championnat réactualisés après chaque tour, puis dans l'ordre de leur moyenne générale du championnat.

Méthode du serpent :

Exemple de 14 joueurs répartis dans 3 poules



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

Article 2.3.2 - Arbitrage des poules

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

Le club organisateur à la possibilité également de faire appel à sa Commission d'Arbitrage de District (CAD) s'il souhaite l'aide d'arbitres.

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

Article 2.3.3 - 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 2.3.4 - 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	PTS 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	CLASSEMENT	PTS	CLASSEMENT	PTS
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 2.3.5 - 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 2.3.1 – Fonctionnement).

Article 2.3.6 - Club organisateur

La désignation des clubs organisateurs est faite par le responsable sportif 3,10m 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 3,10m (sauf cas particulier pour le 3 bandes) Un club a la possibilité de se porter candidat à l'organisation d'une poule sur simple demande auprès du responsable sportif 3,10m.

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 « ffbsportif » 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 3,10m 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 2.4 – 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 :

≥ 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 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 pour compléter le nombre de finalistes.

De 5 à 11 joueurs :

Elle se déroule avec **4 joueurs** issus des qualifications de chaque zone, comprenant au minimum 1 qualifié par zone et éventuellement les meilleurs 2ème 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.

Si <4 joueurs, dans une zone, 1 qualifié pour la Finale GEST et 1 meilleurs à la moyenne qualifié sur l'ensemble des zones.

CHAPITRE 3 – ORGANISATION DES ZONES DE QUALIFICATIONS PAR MODES DE JEUX ET CATEGORIES

Exemples d'organisations basés sur la participation de la saison 2018/2019

PARTIE LIBRE N1

District sportif	Club	Joueur
Ardennes/Marne	-	-
Sous-total :	0	0
Aube	-	-
Sous-total :	0	0
Meurthe et Moselle	Laxou	2
	Homécourt	1
Sous-total :	2	3
Meuse et Triangle	-	-
Sous-total :	0	0
Moselle	Haguenau	1
Sous-total :	1	1
Vosges	Epinal	1
Sous-total :	1	1
Alsace	-	-
Sous-total :	0	0
Total	4	5

ORGANISATION		
Nombre de joueurs :	5	4 qualifiés
Nombre de Zones de qualif.	1	
Tours de rankings :	3	
Finale de Ligue	4 joueurs	
Zone 1		
5 joueurs		
CLUBS		
Epinal Laxou Homécourt Haguenau		

CADRE N1 (exemple)

District sportif	Club	Joueur
Ardennes/Marne	-	-
Sous-total :	0	0
Aube	-	-
Sous-total :	0	0
Meurthe et Moselle	Laxou	1
Sous-total :	1	1
Meuse et Triangle	Saint-Dizier	1
Sous-total :	1	1
Moselle	Florange	1
	Ban Saint Martin	1
Sous-total :	2	2
Vosges	Saint Etienne les Remiremonts	1
Sous-total :	1	1
Alsace - Bas Rhin	-	-
Haut Rhin	-	-
Sous-total :	0	0
Total	5	5

ORGANISATION		
Nombre de joueurs :	5	Qualification Finale GEST
Nombre de Zones de qualif.	1	4 qualifiés
Tours de rankings :	3	
Finale de Ligue	4 joueurs	
Zone 1		
5 joueurs 1 poule par TR		
CLUBS		
Ban Saint Martin Florange Laxou Saint Dizier Saint Etienne les Remiremonts		

CADRE N2

District sportif	Club	Joueur
Ardennes/Marne	Reims	1
	Ay	1
Sous-total :	2	2
Aube	Arcis sur Aube	1
Sous-total :	1	1
Meurthe et Moselle	Laxou	1
	Homécourt	3
	Pont à Mousson	1
Sous-total :	3	4
	Verdun	1
Sous-total :	1	1
Moselle	Hagondange	1
	Petite Rosselle	1
Sous-total :	2	2
Vosges	-	-
Sous-total :	0	0
Alsace Bas Rhin	Barr	1
	Haguenau	3
	Benfeld	1
	Bischheim	1
Alsace Haut Rhin	-	-
Sous-total :	4	6
Total :	13	16

ORGANISATION		
Nombre de joueurs :	16	Qualification Finale GEST
Nombre de Zones de qualif.	3	2 qualifiés par zone
Tours de rankings :	3	
Finale de Ligue	6 joueurs	
Zone 1	Zone 2	Zone 3
CD 08/51 - CD 10	CD 54 - CD - CD 57	CD 67 - CD68
3 joueurs	6 joueurs	6 joueurs
1 poule par TR	1 poule par TR	1 poule par TR
CLUBS		
Arcis sur Aube	Petite Rosselle	Barr
Reims	Hagondange	Haguenau
Ay	Homécourt	Benfeld
	Verdun	Bischheim
	Laxou	

BANDE N1

District sportif	Club	Joueur
Ardennes/Marne	Grauves	1
Sous-total :	1	1
Aube	Arcis sur Aube	1
Sous-total :	1	1
Meurthe et Moselle	Laxou	1
	Homécourt	1
	Pont à Mousson	1
Sous-total :	3	3
Meuse et Triangle	Saint Dizier	1
	Verdun	1
Sous-total :	2	2
Moselle	Ban Saint Martin	1
	Florange	1
	Petite Rosselle	1
Sous-total :	3	3
Vosges	Epinal	1
Sous-total :	1	1
Alsace Bas Rhin	Bischheim	1
Alsace Haut Rhin	Colmar BC71	1
Sous-total :	2	2
Total :	13	13

ORGANISATION		
Nombre de joueurs :	13	Qualification Finale GEST
Nombre de Zones de qualif.	3	2 qualifiés par zone
Tours de rankings :	3	
Finale de Ligue	6 joueurs	
Zone 1	Zone 2	Zone 3
CD 08/51 - CD 10	CD 54 - CD - CD 57	CD 67 - CD68
3 joueurs	6 joueurs	4 joueurs
1 poule par TR	1 poule par TR	1 poule par TR
CLUBS		
Arcis sur Aube	Pont à Mousson	Epinal
Grauves	Ban Saint Martin	Colmar BC71
Saint Dizier	Homécourt	Bischheim
Verdun	Laxou	Petite Rosselle

3 BANDES N1

District sportif	Club	Joueur
Ardennes/Marne	Châlons en Champagne	1
	Grauves	3
	Reims	1
Sous-total :	3	5
Aube	Troyes	1
Sous-total :	1	1
Meurthe et Moselle	Laxou	3
Sous-total :	1	3
Meuse et Triangle	Saint Mihiel	3
Sous-total :	1	3
Moselle	Ban Saint Martin	1
	Moyeuvre Grande	3
Sous-total :	2	4
Vosges	-	-
Sous-total :	0	0
Alsace	Benfeld	1
	Strasbourg BC35	2
	Colmar BC71	3
	Retro Colmar	2
Sous-total :	4	8
Total :	12	24

ORGANISATION		
Nombre de joueurs :	24	Qualification Finale GEST
Nombre de Zones de qualif.	3	2 qualifiés par zone 2 meilleurs 3° +
Tours de rankings :	3 + 1 TQ	
Finale de Ligue	8 joueurs	
Zone 1		
5 joueurs		
Zone 1	Zone 2	Zone 3
CD 08/51 - CD 10	CD 54 - CD - CD 57	CD 67 - CD68
6 joueurs	10 joueurs	8 joueurs
1 poule par TR	2 poules par TR	2 poules par TR
CLUBS		
Châlons en Champagne	Moyeuvre Grande	Benfeld
Grauves	Ban Saint Martin	Colmar BC71
Reims	Saint Mihiel	Retro Colmar
Troyes	Laxou	Strasbourg BC35

3 BANDES N2

District sportif	Club	Joueur
Ardennes/Marne	Châlons en Champagne	2
	Epernay	1
	Reims	2
Sous-total :	3	5
Aube	-	-
Sous-total :	0	0
Meurthe et Moselle	Homécourt	1
	Neuves Maisons	1
	Saint Max/Nancy	2
Sous-total :	3	4
Meuse et Triangle	Bar le Duc	1
	Saint Dizier	1
Sous-total :	2	2
Moselle	Moyeuvre Grande	1
	Thionville	2
Sous-total :	2	3
Vosges	Saint Etienne les Remiremonts	3
Sous-total :	1	3
Alsace Bas Rhin	Ecbolsheim	4
	Erstein	1
	Barr	1
	Lingolsheim	1
	Strasbourg BC35	2
Alsace Haut Rhin	Retro Colmar	1
Sous-total :	6	10
Total :	17	27

ORGANISATION		
Nombre de joueurs :	27	Qualification Finale GEST
Nombre de Zones de qualif.	3	2 qualifiés par zone 2 meilleurs 3° +
Tours de rankings :	3 + 1 TQ	
Finale de Ligue	8 joueurs	
Zone 1	Zone 2	Zone 3
CD 08/51 - CD 10	CD 54 - CD - CD 57	CD 67 - CD68
6 joueurs	11 joueurs	10 joueurs
1 poule par TR	2 poules par TR	2 poules par TR
CLUBS		
Châlons en Champagne	Homécourt - Metz	Eckbolsheim - Bischheim
Bar le Duc	Ban Saint Martin	Colmar BC71 - Erstein
Reims	Verdun - Thionville	Retro Colmar - Haguenau
Epernay	Neuves Maisons	Strasbourg BC35 - Benfeld
Saint Dizier	Saint Etienne les Remiremonts	Lingolsheim

CHAPITRE 4 – ORGANISATION DES POULES PAR ZONE DE QUALIFICATIONS

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

CHAPITRE 5 – MÉCANISME DES TOURS DE JEU ET SÉANCES

Les joueurs sont convoqués 30mn avant le début de la compétition.

Poule de 3 Joueurs – 1 billard (en cas de forfait)

2 matchs par joueurs

Séance	Horaires des rencontres	Exempt
1	2 contre 3	1
2	1 contre perdant match 1	vainqueur M1
3	1 contre vainqueur match 1	perdant M1

Format 2.80m possible lors de cas particulier (uniquement 3 bandes)

Poule de 4 joueurs - 2 billards

3 matchs par joueurs

Séance	Horaires des rencontres	Billard 1	Billard 2
1	10 h 00	2 contre 3	1 contre 4
2	14 h 00	perdants match 1 et 2	gagnants match 1 et 2
3	15 h 30	match restant du participant 4	match restant du participant 1

Format 2.80m possible lors de cas particulier (uniquement 3 bandes)

Poule de 5 joueurs - 2 billards

2 matchs par joueurs

Séance	Horaires des rencontres	Billard 1	Billard 2	Exempt
1	10 h 00	3 contre 5	2 contre 4	1
2	14 h 00	4 contre 5	1 contre 3	2
3	15 h 30	1 contre 2		3 - 4 - 5

Poule de 6 joueurs - 2 billards

3 matchs par joueurs

Séance	Horaires des rencontres	Billard 1	Billard 2	Exempt
1	9 h 00	2 contre 6	3 contre 5	1 - 4
2	10 h 30	5 contre 6	1 contre 4	2 - 3
3	14 h 00	1 contre 3	2 contre 4	5 - 6
4	15 h 30	4 contre 5	3 contre 6	1 - 2
5	17 h 00	1 contre 2		3-4-5-6

Format 2.80m possible lors de cas particulier (uniquement 3 bandes)

Poule de 6 joueurs - 3 billards

3 matchs par joueurs

Séance	Horaires des rencontres	Billard 1	Billard 2	Billard 3
1	10 h 00	2 contre 6	3 contre 5	1 contre 4
2	14 h 00	1 contre 3	2 contre 4	5 contre 6
3	15 h 30	4 contre 5	1 contre 2	3 contre 6

Format 2.80m possible lors de cas particulier (uniquement 3 bandes)

Poule de 7 joueurs - 2 billards

2 matchs par joueurs

Séance	Horaires des rencontres	Billard 1	Billard 2	Exempt
1	9 h 00	3 contre 5	6 contre 7	1-2-4
2	10 h 30	4 contre 2	1 contre 3	5-6-7
3	14 h 00	5 contre 6	4 contre 7	1-2-3
4	15 h 30	1 contre 2		3-4-5-6-7

Format 2.80m possible lors de cas particulier (uniquement 3 bandes)

Poule de 7 joueurs - 3 billards

2 matchs par joueurs

Séance	Horaires des rencontres	Billard 1	Billard 2	Exempt
1	10 h 00	3 contre 5	6 contre 7	1
2	14 h 00	4 contre 7	5 contre 6	2
3	15 h 30	1 contre 2		3-4-5-6-7

Format 2.80m possible lors de cas particulier (uniquement 3 bandes)