

REGLEMENT DES COMPETITIONS INDIVIDUELLES DEPARTEMENTALES CDB 80

BILLARD CARAMBOLE VERSION DU 01/09/2026

PREAMBULE

Le Comité Départemental de Billard de la Somme (CDB 80) organise les compétitions individuelles de billard Carambole destinées à décerner les titres de Champion de la Somme.

Ce document définit les règles applicables pour les compétitions départementales de la Somme, à la fois pour les responsables sportifs du CDB 80, les clubs recevant les compétitions, les directeurs de jeu, arbitres, marqueurs et les compétiteurs.

Les compétitions départementales sont pour la plupart qualificatives pour celles organisées sous l'égide de la ligue de billard des Hauts de France puis de la Fédération Française de Billard (FFB) pour lesquelles leurs codes sportifs respectifs s'appliquent, ainsi que pour tout point ou toute règle non explicitement décrits dans le présent document.

Toute dérogation au présent règlement doit être validée par le responsable sportif du CDB 80 concerné.

1/ RESPONSABLES SPORTIFS DU CDB 80

Les responsabilités sportives des compétitions individuelles sont réparties comme suit :

COMPETITION / MODE DE JEU	RESPONSABLE	EMAIL	TELEPHONE
Format 2m80 : Libre	Sandrine UNTURK	unturksandrine@gmail.com	06 31 36 11 05
Format 2m80 : Cadre	Thomas TREF	trefthomas33@gmail.com	07 66 61 76 82
Format 2m80 : Bande	Thomas TREF	trefthomas33@gmail.com	07 66 61 76 82
Format 2m80 : 3 bandes	Sandrine UNTURK	unturksandrine@gmail.com	06 31 36 11 05
Format 3m10 : jds et 3 bandes	Alain SOUDAY	alainsouday@orange.fr	06 75 79 79 26
Dames (sauf 5Q)	François GENTY	gentyfrancois@sfr.fr	06 08 37 68 34
Jeunes (sauf 5Q)	Laurent DELAPORTE	laurentdelaportecd80@yahoo.com	06 85 14 64 40
5 Quilles	Eddy DUHAMEL	5quilles80@orange.fr	06 33 21 97 28

Se référer aux responsables sportifs concernés selon la compétition.

2/ REGLES POUR LES CLUBS

Chaque club est tenu de communiquer le présent règlement aux joueurs, arbitres et dirigeants concernés et l'afficher dans sa salle en un lieu accessible à tous.

DIRECTEUR DE JEU.

Pour toutes les compétitions attribuées dans sa salle, le club doit désigner un Directeur de Jeu (voir les missions dans le Code Sportif FFB).

En particulier, il a pour mission :

- D'appliquer et de faire appliquer le présent règlement
- De vérifier la disponibilité, le bon état et la propreté du matériel réglementaire
- De sélectionner et désigner les tables de billard attribuées à la compétition
- De vérifier que les joueurs présents correspondent aux convocations et de gérer les éventuels forfaits
- De vérifier la tenue des joueurs
- D'organiser les tours de jeu (respect des horaires, attribution des tables aux joueurs, échauffements, arbitres, marqueurs)
- De veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs et trancher en cas de litige
- Le cas échéant, d'adresser au responsable sportif concerné un rapport circonstancié sur tout manquement à ce règlement ou incident pouvant entraîner une sanction disciplinaire à l'encontre d'un joueur. Il doit pour cela utiliser la fiche de signalement d'incident figurée en annexe.

A l'issue de chaque compétition, le Directeur de Jeu a l'obligation :

- De remplir les feuilles de résultats CDB 80 dédiées et saisir tous les résultats individuels sur l'espace dédié « compétitions/calendrier » du site de la FFB. Le modèle de feuille de résultats utilisable est disponibles sur le site internet du CDB 80.
- De transmettre, par email, les résultats des rencontres au responsable sportif concerné du CDB 80 et aux clubs des joueurs, dès la fin des matchs et au plus tard le lendemain de la journée de compétition avant 12h00.

ARBITRAGE

Chaque club doit informer ses licenciés que s'inscrire dans les championnats individuels implique que le joueur doit arbitrer selon le stade des compétitions auxquelles il participe. Il doit donc être apte à arbitrer (connaissance des règles, aptitude physique...) les modes de jeu dans lesquels il s'engage.

Si un joueur refuse d'arbitrer un match qui lui est assigné par le Directeur de Jeu, ce manquement doit être notifié par écrit lors de la transmission des résultats, sur la fiche de signalement des incidents (voir en annexe). L'arbitrage étant obligatoire et faisant partie intégrante de la compétition, tout manquement est assimilé à un forfait en cours de jeu. Les cas seront examinés par la Commission de Discipline du CDB Somme.

TENUE SPORTIVE

Les compétiteurs doivent se présenter avec une tenue sportive telle que définie dans le code sportif FFB.

Un joueur doit obligatoirement porter la tenue officielle avec écusson de son club pour pouvoir participer à une compétition du CDB Somme. Le Directeur de Jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme.

INTENDANCE

Le club organisateur est chargé de l'intendance durant les compétitions.

3/ CALENDRIER SPORTIF

Un calendrier sportif établi et communiqué aux clubs en début de chaque saison précise la répartition selon les modes de jeu. Celui-ci peut éventuellement subir des adaptations ponctuelles en cours de saison, lorsque les circonstances l'exigent.

Ce calendrier est détaillé par dates croissantes sur le site CDB 80 pour chaque mode de jeu par catégories, afin de permettre aux compétiteurs de s'inscrire selon leur choix.

4/ CATEGORIES DES JOUEURS/JOUEUSES ET ENGAGEMENT AUX COMPETITIONS

Pour être éligible à une compétition départementale, tout joueur/joueuse doit être licencié à la FFB dans un club affilié de la Somme pour l'année sportive en cours.

Par ailleurs, il est de la responsabilité des présidents de clubs de s'assurer que leurs compétiteurs sont en règle du point de vue médical avec un certificat médical/questionnaire médical valide pour la saison en cours.

A partir de la saison 2026-2027 les catégories N1 aux jeux de série (Libre/Bande/Cadre) sont directement gérées par la CNC FFB et ne passent donc plus par les compétitions départementales.

Pour participer à un mode jeu donné dans sa catégorie, les joueurs/joueuses doivent s'inscrire à au moins un tour de qualification. Les engagements doivent être faits par le joueur lui-même ou le cas échéant, par un responsable du club, via le site du Comité Départemental de la Somme, en remplissant les bordereaux d'engagement correspondants.

Les inscriptions sont automatiquement closes 14 jours avant la date de la compétition. Toute demande d'inscription faite en dehors des dates prescrites ne sera pas prise en compte.

Après une inscription, chaque joueur reçoit automatiquement un email contenant un lien lui permettant, avant la clôture des inscriptions, de se désinscrire si besoin. Dans ce cas, il doit vérifier sur le site CDB 80 que sa désinscription a bien été enregistrée (son nom doit avoir disparu de la liste des engagés de la compétition concernée). En cas de problème, il doit en référer au responsable sportif.

Si un joueur souhaite se désinscrire après la clôture des inscriptions, il doit obligatoirement le faire directement auprès du responsable sportif CDB 80.

Pour chaque mode de jeu, une classification par catégories de moyennes des compétiteurs est établie au 01/09 de chaque saison sportive et est consultable sur l'espace « compétitions » du site de la FFB. Un tableau des plages de moyennes, des formats de billard, des distances et des limitations de reprises par catégories est également établi et diffusé en ouverture de saison sportive.

Chaque joueur/joueuse ne peut s'inscrire que dans sa catégorie de classement FFB au 01/09 de la

saison en cours (sauf 5Q). Toute inscription dans une catégorie ne correspondant pas au classement officiel ne sera pas prise en compte.

Pour le cadre régional, seuls les compétiteurs déjà classés au cadre R1 (de 2 à 4,49) ou classés au minimum à LIBRE R2 pourront s'inscrire.

Cas particulier des nouveaux joueurs :

Un joueur non classifié à un mode de jeu y est 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 plus de deux catégories d'écart entre le mode de jeu où il est le mieux classé et celui où il veut participer comme nouveau joueur.

Sa moyenne générale sera calculée et actualisée sur le site FFB conformément à l'article « Nouveau Joueur » sur le Code Sportif FFB. 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 correspondant à cette moyenne.

Pour plus de précisions, voir l'article « Nouveau Joueur » sur le Code Sportif FFB.

5/ CONVOCATION DES JOUEURS/JOUEUSES - JOURS ET HORAIRES DES COMPETITIONS

Pour chaque journée de compétition une convocation générale est mise en ligne sur le site du comité environ une semaine avant la date de compétition. Celle-ci est également envoyée par le responsable sportif par email à chaque club qui devra la communiquer aux joueurs concernés de son club selon ses règles de fonctionnement internes et l'afficher dans sa salle en un lieu accessible à tous, jusqu'au jour prévu de la compétition.

La convocation indique :

- Le club où se déroulera la compétition
- une heure de convocation des joueurs/joueuses : il s'agit de l'heure à laquelle le directeur de jeu, les arbitres et marqueurs et les compétiteurs sont tenus de se présenter.
- une heure de début des matchs : il s'agit de l'heure effective de début des rencontres, après le 1er échauffement.

Un club ne peut pas refuser l'attribution d'une compétition individuelle dans sa salle sans motif justifié.

Selon les modes de jeu, les compétitions individuelles se déroulent :

- Jeux de série (libre, cadre, bande) et 3 bandes : les samedis après-midi avec convocation à 13h30 et début des rencontres à 14h00, excepté pour les finales à 3 ou 4 joueurs des catégories sur 3m10 et libre N3 qui se déroulent le samedi avec 1 tour le matin et 2 tours l'après-midi, convocation à 9h30 et début des rencontres à 10h00.
- 5 quilles : les dimanches matin, avec convocation à 8h30 et début des rencontres à 9h00.

6/ FORFAITS

En cas d'indisponibilité survenant après la clôture des inscriptions (plus de possibilité de le faire via l'email de confirmation d'inscription), le joueur doit prévenir obligatoirement, par téléphone et par mail, le Responsable Sportif, ainsi que, si la convocation a déjà été émise, le club d'accueil de la compétition.

De même le jour de la compétition, le joueur dont l'absence est constatée dès 30 minutes après l'heure de convocation est déclaré forfait. Toutefois, si en cas de retard limité et avant l'heure prévue de début des rencontres, le joueur concerné a prévenu le directeur de jeu, il peut y avoir dérogation à cette règle, après concertation pour acceptation par celui-ci et les autres joueurs concernés. Si le forfait est confirmé, il doit être notifié par le directeur de jeu au responsable sportif concerné du CDB 80.

Tout forfait est comptabilisé lorsqu'il survient après l'arrivée des convocations dans les clubs s'il n'est pas justifié. Dans ce cas, il est passible de sanction, conformément au tableau des sanctions en annexe.

On entend par justification d'un forfait les causes suivantes : raison familiale grave (maladie, accident, hospitalisation, décès), conditions météo (alerte rouge), conditions de circulation (tempête, neige/verglas, route bloquée, manifestation), panne de véhicule. La justification de toute autre cause invoquée sera laissée à l'appréciation du responsable sportif concerné.

La justification d'un forfait est soumise à la fourniture d'un justificatif. Si celui-ci ne peut pas être fourni, la justification sera soumise à l'acceptation formelle du président du club du joueur forfait.

7/ DEROULEMENT DES COMPETITIONS

FORMULE SPORTIVE - REGLES GENERALES

Les compétitions départementales se déroulent en 2 phases :

1. Une phase de qualification (ranking) à un ou plusieurs tours
2. Une phase finale avec d'éventuelles ½ finales et une finale.

Les qualifications pour les catégories sur 3m10 pour le « 3 bandes » se font en regroupant toutes les catégories.

Tout joueur doit disputer au moins un tour de qualification pour accéder à une demi- finale ou une finale de Somme, excepté s'il s'est inscrit seul à un tour sans avoir pu disputer d'autre tour de qualification.

Dans un mode de jeu pour une catégorie donnée, si un seul joueur s'est inscrit lors de la phase de qualification, il peut néanmoins prétendre disputer la finale de ligue. Si aucun joueur ne s'est inscrit à l'issue de la phase de qualification, il n'y a pas de représentant de la Somme en finale de ligue.

Si un forfait de dernière minute est constaté, il appartient au directeur de jeu de réorganiser en conséquence la ou les poules de sa salle, après avoir éventuellement sollicité l'avis du responsable sportif concerné du CDB 80.

Avant toute rencontre, chaque joueur dispose de 5 minutes d'échauffement avant chaque match sur la table qui lui a été assignée pour disputer le match. Pour le 1^{er} tour de jeu d'une compétition, l'échauffement ne peut débuter qu'entre 15 et 20 minutes après l'heure de convocation, sauf accord du directeur de jeu et des joueurs concernés. Si un des joueurs concernés n'est pas présent, il perd son droit à l'échauffement.

Durant chaque rencontre, les joueurs ainsi que l'arbitre peuvent demander une pause de 5 minutes maximum lorsque la moitié de la distance ou par défaut la moitié des reprises est atteinte.

Une pause de 10 minutes minimum est accordée aux joueurs et arbitres entre chaque match.

Un joueur ayant terminé toutes ses rencontres ne peut pas quitter définitivement la salle avant la fin de toutes les autres rencontres sans en avoir demandé et obtenu l'autorisation du directeur de jeu.

Pendant le déroulement des compétitions, il ne doit pas y avoir d'activité de loisir sur les autres tables de billard du club non dédiées à cette compétition sans accord de tous les joueurs en compétition et du directeur de jeu.

TOURS DE QUALIFICATIONS

Les joueurs sont répartis en poules de 3 et/ou 2 joueurs. Les participants sont répartis dans les poules par application stricte de la méthode du serpent.

Pour chaque 1^{er} tour de qualification de chaque mode jeu, le serpent est établi en classant les joueurs/joueuses selon leurs moyennes décroissantes de classification au 01/09 de la saison en cours dans leurs catégories ; si un joueur n'est pas classé sur le site FFB, la moyenne retenue pour le 1^{er} tour est 0,00. Pour les qualifications regroupées sur 3m10, la ventilation se fait par la même méthode mais en regroupant les 3 catégories.

Pour les tours suivants, c'est le classement provisoire après chaque tour, dans l'ordre décroissant, qui rentre en compte.

Ainsi, les configurations de poules possibles sont les suivantes :

- Poule de 2 joueurs
- Poule(s) de 3 joueurs
- 2 poules croisées de 2 et 2 joueurs
- 2 poules croisées de 3 et 2 joueurs

Pour un mode de jeu et une catégorie données, les poules sont réparties par le responsable sportif concerné le plus harmonieusement possible sur l'ensemble des tours de qualification en priorité dans les clubs des joueurs inscrits.

POULES DE 3 JOUEURS

Choix des billards : Lorsque le Directeur de jeu a désigné les billards de sa salle sur lesquels se dérouleront les tours de jeu, le joueur n°1 de la poule 1 choisit le billard sur lequel se dérouleront tous les matchs de sa poule, puis c'est au tour du joueur n°1 de la poule 2, puis celui de la poule 3, etc... Un

joueur n°1 de sa poule qui arrive après l'heure de convocation perd le bénéfice du choix du billard au bénéfice par ordre de priorité, soit du joueur n°1 de la poule de rang suivant, soit du joueur n°2 de sa poule.

Déroulement : Les compétiteurs sont répartis en poules de 3 joueurs. Chaque match est arbitré par le joueur exempt de la poule.

Cas particulier de 2 joueurs du même club dans une poule de 3 : Dans une poule de 3 joueurs avec 2 joueurs du même club, ceux-ci se rencontrent dès le 1^{er} tour (sauf dans le cas d'une poule croisée). Si 3 joueurs du même club, déroulement normal selon le cas général ci-dessous.

CAS GENERAL	JOUEUR A	JOUEUR B	ARBITRE
1^{ER} MATCH	JOUEUR N°2 DE LA POULE	JOUEUR N°3 DE LA POULE	JOUEUR N°1 DE LA POULE
2^{EME} MATCH	PERDANT DU 1 ^{ER} MATCH	JOUEUR N°1 DE LA POULE	GAGNANT DU 1 ^{ER} MATCH
3^{EME} MATCH	GAGNANT DU 1 ^{ER} MATCH	JOUEUR N°1 DE LA POULE	PERDANT DU 1 ^{ER} MATCH

POULES DE 2 JOUEURS

CAS GENERAL	JOUEUR A	JOUEUR B	ARBITRE
1^{ER} MATCH	JOUEUR N°1 DE LA POULE	JOUEUR N°2 DE LA POULE	AUTO-ARBITRAGE
2^{EME} MATCH	JOUEUR N°1 DE LA POULE	JOUEUR N°2 DE LA POULE	AUTO-ARBITRAGE

2 POULES CROISEES DE 2 ET 2 JOUEURS

	BILLARD 1		ARBITRES	BILLARD 2	
1^{ER} MATCH	JOUEUR N°1 DE LA POULE 1	JOUEUR N°2 DE LA POULE 1	AUTO-ARBITRAGE	JOUEUR N°1 DE LA POULE 2	JOUEUR N°2 DE LA POULE 2
2^{EME} MATCH	VAINQUEUR MATCH 1 DU BILLARD 1	PERDANT MATCH 1 DU BILLARD 2		VAINQUEUR MATCH 1 DU BILLARD 2	PERDANT MATCH 1 DU BILLARD 1

2 POULES CROISEES DE 3 ET 2 JOUEURS

Pour le déroulement d'une poule de 3 joueurs jumelée avec une poule de 2 joueurs, voir en annexe.

CAS DE L'AUTO-ARBITRAGE : Afin d'éviter l'auto-arbitrage, il est de bon usage que le club recevant la compétition procure si possible un ou des arbitres.

CLASSEMENTS

A l'issue de chaque tour de qualification, un classement est établi par le responsable sportif CDB 80 concerné. Celui-ci est transmis par le responsable sportif par email à chaque club et publié sur le site du comité sous une semaine maximum.

Attribution des points de match de qualification :

- 3 points pour un match gagné,
- 2 points pour un match nul,
- 1 point pour un match perdu,
- -1 point pour un forfait non justifié.
- Pour les catégories 3m10 regroupées, 1 point bonus est accordé quel que soit le résultat du match au joueur de catégorie inférieure qui rencontre un compétiteur de catégorie supérieure.

Le classement se fait par ordre décroissant des points de match cumulés pour chaque joueur, puis en cas d'égalité de points, selon l'ordre décroissant de la moyenne générale, puis de la moyenne particulière puis de la meilleure série.

A l'issue du classement final de la phase de qualification, sont qualifiés pour la phase suivante :

- Le joueur finissant à la 1ère place des tours ranking (directement qualifié pour la finale).
- Les joueurs classés de la 2ème à la 10ème place si le nombre total d'engagés est égal ou supérieur à 15, pour une ½ finale
- Les joueurs classés de la 2ème à la 7ème place si le nombre total d'engagés strictement inférieur à 15, pour une ½ finale
- les 2, 3 et 4ème (ou moins) du classement ranking si le nombre total d'engagés est strictement inférieur à 7, pour la finale.

Le classement final de la phase de qualification est publié sous 3 jours maximum après la date du dernier tour.

Un joueur qualifié pour la phase suivante est considéré automatiquement inscrit ; s'il ne peut pas continuer la compétition, il doit le signaler au responsable sportif sous 4 jours maximum après la publication du classement final. Dans ce cas, il sera remplacé par le joueur suivant immédiatement le dernier qualifié du classement.

S'il ne respecte pas cette règle, il sera considéré comme forfait.

DEMI-FINALES DE SOMME

Les demi-finales sont disputées selon 2 possibilités :

- 3 poules de 3 joueurs
- 2 poules de 3 joueurs

Les poules sont établies par la méthode du serpent à partir du classement final de la phase de qualification des joueurs concernés.

Les ½ finales de Somme sont attribués en priorité au club d'appartenance du joueur classé 2^{ème} du classement final de la phase ranking. Si impossibilité, dans le club du 3ème et ainsi de suite.

Les modalités (choix des billards, déroulement, cas particulier de 2 joueurs du même club, classement) sont identiques à celles définies pour les poules de qualification.

A l'issue des demi-finales, sont qualifiés pour disputer la finale de Somme :

- les premiers et le meilleur deuxième de chaque poule si ½ finales à 6,

- les premiers de chaque poule si ½ finale à 9

En cas d'un ou plusieurs forfait(s) de dernière minute, les poules sont réorganisées en respectant le serpent : :

2 poules de 3 :

- 1 forfait : conversion en une poule croisée de 3 et 2 joueurs ; sont qualifiés les 3 premiers
- 2 forfaits : conversion en une poule croisée de 2 et 2 joueurs ; sont qualifiés les 3 premiers
- 3 forfaits ou plus : les joueurs restants sont automatiquement qualifiés.

3 poules de 3 :

- 1 forfait : conversion en une poule de 3 et une poule croisée de 3 et 2 joueurs ; sont qualifiés le 1^{er} de la poule de 3 et les 2 premiers de la poule croisée
- 2 forfaits : conversion en une poule de 3 et une poule croisée de 2 et 2 joueurs ; sont qualifiés le 1^{er} de la poule de 3 et les 2 premiers de la poule croisée
- 3 forfaits : conversion en 2 poules de 3 : sont qualifiés les 2 premiers et le meilleur deuxième
- 4 forfaits : conversion en une poule croisée de 3 et 2 joueurs ; sont qualifiés les 3 premiers
- 5 forfaits : conversion en une poule croisée de 2 et 2 joueurs ; sont qualifiés les 3 premiers
- 6 forfaits ou plus : les joueurs restants sont automatiquement qualifiés.

FINALES DE SOMME

Sauf exception, les finales de Somme sont qualificatives pour les finales de ligue HdF.

Les finales de Somme sont disputées sous forme d'une poule à 2, 3 ou 4 joueurs. Elles sont attribuées en priorité au club d'appartenance du joueur classé 1^{er} de la phase qualification. Si impossibilité, le 2^{ème} et ainsi de suite.

Le club recevant une finale de Somme doit obligatoirement assurer la présence, en plus de celle d'un directeur de jeu, d'un arbitre et d'un marqueur, autre que les finalistes eux-mêmes, pour chaque match de cette finale. S'il ne peut pas assurer ce point, il doit mentionner cette impossibilité au responsable sportif du CDB 80 concerné au plus vite, qui décidera du maintien ou non de la finale dans ce club.

Attribution des billards :

Finale à 4 joueurs : pour les tours 1 et 2, se référer à l'ordre défini dans la convocation. Pour le tour n°3, le joueur classé en tête à l'issue des 2 premiers tours jouera sur le billard objet d'une éventuelle retransmission vidéo, sinon sur le billard de son choix.

Finale à 3 joueurs : idem poules de trois joueurs tours ranking

Finale à 2 joueurs : sur billard attribué par le directeur de jeu

A l'issue de la finale de Somme, le directeur de jeu (ou le club recevant) doit :

- demander aux joueurs qualifié et remplaçant pour la finale de ligue HdF leur acceptation de participation à la finale de ligue et les renseignements les concernant nécessaires au bon remplissage du bordereau d'engagement en finale de ligue (document disponible sur le site

internet de la ligue de billard HdF) ; en cas de non-acceptation, demander au(x) joueur(s) suivant(s) du classement.

- remplir complètement sur la feuille de résultats la partie relative à la participation à la finale de ligue HdF, en particulier en renseignant par OUI/NON la partie réservée à la signature des joueurs et l'adresser sous 24 heures par email au responsable sportif concerné du CDB 80.
- transmettre par email la feuille de résultats de la finale CDB 80 et le bordereau d'engagement en finale de ligue au responsable format ligue (noms et contacts indiqués sur le bordereau d'engagement), avec copie à « resultats.billard.ligue.hdf@gmail.com », dans les 48h maximum ; les engagements reçus trop tardivement ne seront pas acceptés.

8/ DISCIPLINE

A l'issue d'une compétition, une réclamation peut être émise par un joueur sur demande au directeur de jeu ou par le directeur de jeu lui-même.

Une réclamation ne pourra être examinée par la Commission de discipline que si elle a été notifiée par écrit (voir fiche de signalement des incidents en annexe), avec la signature du Directeur de Jeu.

Voir en annexe, le tableau des sanctions.

Tous les cas non prévus dans ce règlement seront examinés par les Responsables Sportifs du CDB Somme.

ANNEXES

POULES JUMEELES (3 et 2 JOUEURS)

BILLARD 1		BILLARD 2	
Poule A		Poule B	
1	Joueur A 1	1	Joueur B 1
2	Joueur A 2	2	Joueur B 2
3	Joueur A 3		

Déroulement des rencontres :

BILLARD 1	
Poule A	
1 ^{er} match	
Joueur A 2	contre Joueur A 3

BILLARD 2	
Poule B	
1 ^{er} match	
Joueur B 1	contre Joueur B 2

A l'issue des 2 matchs : les perdants se retrouvent dans la poule A
les gagnants dans la poule B

BILLARD 1	
Poule A	
2ème match	
Joueur A 1	contre perdant du match 1 de la Poule A

BILLARD 2	
Poule B	
2ème match	
Vainqueurs des matchs 1 des Poules A et B	

BILLARD 1	
Poule A	
3ème match	
Joueur A 1	contre perdant du match 1 de la Poule B

COMITE DEPARTEMENTAL DE BILLARD DE LA SOMME

Fiche de signalement des incidents

Cette fiche de signalisation des incidents est à l'usage des clubs chargés d'organiser des compétitions officielles pour le compte du Comité Départemental de la Somme.

Ce document doit être rempli par le Directeur de Jeu, dès qu'un incident de nature à perturber la compétition est constaté. Il doit être ensuite transmis par mail au Responsable Sportif, dès la fin de la compétition.

Club Organisateur :

Prénom et Nom du Directeur de Jeu :

Libellé de la compétition :

Date :

Veuillez décrire ci-dessous l'incident constaté :

Signature du Directeur de Jeu

TABLEAU DES SANCTIONS

