LIGUE DE BILLARD DE L'ILE-DE-FRANCE

CODE SPORTIF
BILLARD CARAMBOLE

Livret par équipes de club

Saison sportive 2026-2027

Version du 10 Octobre 2026 applicable au 11 octobre 2026

Livret par équipes de club

Table des matières

1 Règles communes à toutes les compétitions 4
1.1 Arbitrage et discipline 4
1.1.1 Arbitrage des matchs 4
1.1.2 Arbitre 4
1.2 Forfait et abandon 5
1.2.1 Forfait 5
1.2.2 Déclaration du forfait 5
1.2.3 Abandon 5
1.2.4 Conséquences 5
1.3 Tenue sportive 6
1.3.1 Tenue sportive 6
1.3.2 Autres éléments sur la tenue sportive 6
1.3.3 Publicité 6
1.4 Droits à l'image 6
2 Championnats de France par équipes 7
2.1 Composition 7
2.2 Finalité du championnat 7
2.3 Participants 7
2.3.1 JDS et 3 Bandes : 7
2.3.2 5 Quilles : 7
2.4 Conditions financières 8
2.4.1 Ligue 8
2.4.2 Nationale. 8
2.4.3 Acquittement des droits d'engagement 8
2.5 Nombre de rencontres et calendrier 8
2.5.1 JDS Top Ligue, 3 bandes Top ligue, 3 bandes Fédérale 1 et 3 bandes fédérale 2 8
2.5.2 JDS fédérale 2 à fédérale 4 et 3 bandes fédérale 3 à fédérale 4 8
2.5.3 5 quilles 9
2.6 Classement 9
2.6.1 Classement initial 9
2.6.2 Classement des équipes en phase ligue 9

3 Formules sportives.....10
3.1 Incident lors d'une rencontre 10

AVANT PROPOS

Le présent Code Sportif est propre à la Ligue de Billard de l'Ile de France

Il vient en complément du Code Sportif de la Fédération Française de Billard afin de clarifier la gestion des compétitions internes de la Ligue de Billard de l'Ile de France.

Le rôle de la Commission Sportive Carambole Ligue (LBIF) est défini dans le titre V, Section 2 du Code Sportif Carambole FFB.

Tout Joueur s'inscrivant dans une compétition organisée par la Ligue de Billard de l'Ile de France accepte de fait le présent Code Sportif.

Nota : le terme « Joueur » dans le présent code est générique et s'adresse aussi bien à une femme qu'un homme.

1 Règles communes à toutes les compétitions

La ligue de billard de l'Ile de France se conforme à l'intégralité du code sportif de la Fédération Française de Billard.

Le présent code précise les dispositions particulières, notamment les formules sportives, qui peuvent s'appliquer.

1.1 Arbitrage et discipline

1.1.1 Arbitrage des matchs

Les matchs des compétitions décrites au présent code sont arbitrés.

Journée entre 2 équipes :
Le club organisateur s'organise pour proposer des arbitres en nombre suffisant, à défaut et si les capitaines se mettent d'accord l'auto-arbitrage est autorisé en priorité avec les remplaçants puis les joueurs.
En cas de désaccord non résolu par les capitaines le match est perdu pour les deux équipes. Dans ce cas, les équipes peuvent faire appel auprès de la commission sportive carambole de la ligue qui statuera en fonction des éléments présentés.

Journée entre 3 équipes :
- 1er tour de jeu : L'équipe qui reçoit arbitre la 1ère rencontre
- 2ème tour de jeu : L'équipe gagnante du 1er tour arbitre
- 3ème tour de jeu : L'équipe perdante du 1er tour arbitre

1.1.2 Arbitre

Les règles d'arbitrage sont les règles que l'arbitre doit observer pour faire appliquer au cours des matchs les dispositions du présent code.

Lors des compétitions au niveau de la Ligue, les arbitres sont priés d'être en tenue :

- Tenue club au minimum pour les arbitres de club
- Tenue d'arbitre pour les arbitres de départemental, de ligue ou fédéraux

Le rôle de l'arbitre est de valider les points réalisés par les Joueurs et de veiller au bon déroulement du match.
Il est en outre le seul autorisé à replacer les billes pendant le match lorsque c'est nécessaire.

1.2 Forfait et abandon

1.2.1 Forfait

L'équipe dont l'absence est constatée au plus tard 30 minutes après l'heure de convocation est déclarée forfait.

1.2.2 Déclaration du forfait

Les forfaits doivent obligatoirement être déclarés par mail à la commission sportive de la LBIF et au capitaine de l'équipe du Club organisateur.

1.2.3 Abandon

Sont déclarés en abandon de compétition :
– l'équipe qui a commencé une compétition et dont l'absence est constatée au plus tard dix minutes après l'heure de début pour les matchs suivants ;

Dans les compétitions disputées par journées, toutes les rencontres de la journée sont considérées comme faisant partie de la même compétition.

Aucun des matchs ou rencontres éventuellement déjà disputés n'est pris en compte pour le classement de la compétition. Ils restent cependant pris en compte pour la classification annuelle des adversaires.

1.2.4 Conséquences

Dans une poule de 3 équipes, si une équipe ne se présente pas, les 2 équipes restantes disputeront 2 rencontres (rencontre aller et retour le même jour).

Dans une poule de 2 équipes, l'équipe forfait a rencontre perdue.

L'équipe qui fait forfait deux journées est sortie de la compétition.

Une équipe qui abandonne en cours de rencontre a rencontre perdue et les matchs joués ne sont pas enregistrés pour l'équipe qui abandonne.

Les forfaits et abandons sont soumis à l'appréciation du responsable sportif et peuvent être transmis à la commission de discipline.

1.3 Tenue sportive

1.3.1 Tenue sportive

Tous les joueurs de la même équipe doivent porter la même tenue.
– Polo à manches courtes ou longues, rentré dans le pantalon.
Le polo d'arbitre est interdit aux Joueurs.
– Pantalon de ville de couleur unie. Les jeans et survêtements sont interdits.
– Chaussures fermées de couleur unie.

1.3.2 Autres éléments sur la tenue sportive

L'écusson ou le logo du club et/ou des armoiries de la ville doivent être placé sur la poitrine, à gauche ou à droite.
L'inscription dans le dos du nom de la ville du club du Joueur est autorisée. La publicité est autorisé sur le polo sauf du côté de l'écusson.

1.3.3 Publicité

La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes à la législation en vigueur,

Le directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un Joueur dont la tenue n'est pas conforme aux dispositions ci-dessus, ou considérée comme offensante.

1.4 Droits à l'image

Au cours de la saison sportive, des photographies et vidéos des Joueurs pourront être prises et diffusées dans le cadre d'une publication d'ordre sportif sur le site de la ligue de billard de l'Ile de France www.lbif11.fr et les éventuelles diffusions en direct des matchs sur un site internet dédié à la compétition.

Ces images et vidéos sont conservées pour une période de 10 ans et pourront être effacées à la demande expresse des Joueurs concernés.

Pour les majeurs, l'inscription aux compétitions vaut acceptation du présent code sportif et en cas de refus caractérisé du Joueur d'une diffusion des matchs en direct, la commission sportive LBIF pourra accorder un forfait excusé au Joueur.

Pour les mineurs, une autorisation parentale expresse et spéciale est requise.

2 Championnats de France par équipes

2.1 Composition

Le Championnat de France par équipe de club aux « jeux de série » est composé de 5 groupes :

Le Championnat de France par équipe Jeu De Série Top ligue	**JDS**	**TL**
Le Championnat de France par équipe Jeu De Série Fédérale 1	**JDS**	**F1**
Le Championnat de France par équipe Jeu De Série Fédérale 2	**JDS**	**F2**
Le Championnat de France par équipe Jeu De Série Fédérale 3	**JDS**	**F3**
Le Championnat de France par équipe Jeu De Série Fédérale 4	**JDS**	**F4**

Le Championnat de France par équipe de club aux « 3 Bandes » est composé de 5 groupes :

Le Championnat de France par équipe 3 Bandes Top ligue	**CF3B**	**TL**
Le Championnat de France par équipe 3 Bandes Fédérale 1	**CF3B**	**F1**
Le Championnat de France par équipe 3 Bandes Fédérale 2	**CF3B**	**F2**
Le Championnat de France par équipe 3 Bandes Fédérale 3	**CF3B**	**F3**
Le Championnat de France par équipe 3 Bandes Fédérale 4	**CF3B**	**F4**

2.2 Finalité du championnat

L'équipe vainqueur du Championnat est déclarée Championne de France.

2.3 Participants

Seuls les joueurs composant l'équipe au moment de son inscription ont le droit de participer aux matchs. Les clubs doivent composer leurs équipes avec un nombre suffisant de remplaçant, au moment de l'inscription, pour parer à d'éventuelles indisponibilités. Aucun remplacement d'un concurrent par un autre ne figurant pas dans l'équipe ne sera accepté, quelle qu'en soit la raison.
Les équipes ne seront validées qu'après versement des droits d'engagement contrôlés par le secrétariat LBIF.
Tous les joueurs de l'équipe doivent obligatoirement être licenciés à la date d'inscription.

2.3.1 JDS et 3 Bandes :

Les engagements doivent être faits en ligne sur le site FFBillard avant la date limite fixée par la FFBillard.

2.3.2 5 Quilles :

Les engagements doivent être faits en ligne sur le site FFBillard avant la date limite fixée par la Fédération.

2.4 Conditions financières

2.4.1 Ligue

Voir les dispositions financières LBIF.

2.4.2 Nationale.

Voir les dispositions particulières diffusées par la FFB.

2.4.3 Acquittement des droits d'engagement

Le versement des droits d'engagement doit être parvenu au Secrétariat Général LBIF au plus tard 5 jours ouvrables après la date limite d'engagement définie par la FFB faute de quoi l'enregistrement des équipes correspondantes ne sera pas validé.

2.5 Nombre de rencontres et calendrier

2.5.1 JDS Top Ligue, 3 bandes Top ligue, 3 bandes Fédérale 1 et 3 bandes fédérale 2

Ces groupes sont organisés et sous gestion de la fédération.

2.5.2 JDS fédérale 2 à fédérale 4 et 3 bandes fédérale 3 à fédérale 4

2.5.2.1 Echelon ligue

A partir de cette saison, les rencontres par équipes se disputent sous forme de championnat pour la phase de ligue. Chaque équipe joue 6 rencontres regroupées en 3 journées. Une équipe reçoit une journée et se déplace deux journées.

Les journées sont inscrites au calendrier de la ligue et se déroulent les dimanches à partir de 10h00 dans le club recevant. Une équipe peut avancer la date ou l'horaire si elle obtient l'accord des équipes qui se déplacent et l'accord de la commission sportive concernée. Dans tous les cas, les rencontres non jouées à la date inscrite au calendrier de la ligue sont perdues pour les équipes concernées.

Pour les cas des groupes à 2 équipes participantes, les rencontres se font sur 2 journées en deux aller-retours dans chaque club. Si le groupe est composé d'une seule équipe, l'équipe est qualifiée directement pour les éliminatoires nationales.

Les rencontres de chaque équipe est tiré au sort dont l'organisation est faite par le responsable sportif de la ligue. La date du tirage au sort sera communiquée aux capitaines dès validation de toutes les équipes par la fédération. Les capitaines sont invités à assister au tirage au sort.

- Pour les groupes multiples de 3 ; les journées des rencontres sont fixes au calendrier et sont au nombre de trois.
- Si le total des équipes est un multiple de trois plus 1 ; dans ce cas il y aura à chaque journée une équipe exempt et une journée complémentaire réunira les trois équipes exemptes.
- Si le total des équipes est un multiple de trois plus 2 ; dans ce cas il y aura à chaque journée deux équipes exemptes et deux journées complémentaires réuniront les six équipes exemptes (2 x trois équipes).

Lors du tirage au sort, les clubs ayant plusieurs équipes ne se rencontrent pas dans la mesure du possible. Il n'y a pas de notion de tête de série et d'échanges possibles entre équipes. Le responsable sportif est habilité à valider le tirage au sort en présence d'au moins deux témoins.

Le calendrier et les dispositions particulières sont consultables sur le site www.lbif11.fr.

2.5.2.2 Echelon national

Cette phase est gérée par la Commission Sportive Nationale.

2.5.3 5 quilles

La FFB a introduit une compétition par équipe « 5 Quilles Division 2 », avec une phase Ligue (1 équipe qualifiée pour la finale nationale). Le règlement est détaillé dans le code sportif spécifique du 5 quilles.

2.6 Classement

2.6.1 Classement initial

Il n'y a pas de classement avant la première journée, aucune équipe n'a de priorité sur l'autre par rapport à son indice.

2.6.2 Classement des équipes en phase ligue

A l'issue de chaque journée, chaque équipe participante reçoit un nombre de points en fonction de ses résultats. Le cumul de ces points détermine le classement général.
L'ordre de priorité sont :

1 - Les points de rencontre
2 - Les points matchs
3 - La moyenne générale
4 - La moyenne particulière
5 - La meilleure série

Après la dernière journée, il détermine les participants aux éliminatoires nationales en fonction du nombre de place allouées à la ligue par la fédération.
Ces classements sont disponibles sur le site www.lbif11.fr

3 Formules sportives

La compétition se déroule sur la base de l'Article 11.1.05 du Code Sportif FFB.

L'heure de début de compétition est fixée à 10 heures au plus tard.

Organisation des tours :

- Le responsable d'une équipe qui reçoit présente par écrit au capitaine de l'équipe adverse la composition de l'équipe et l'ordre des joueurs et le format des billards. Le responsable de l'équipe adverse en prend connaissance et présente sa liste dans un délai maximum de cinq minutes.

Journée entre 3 équipes :
- 1er tour de jeu : les équipes 2 et 3 se rencontrent ; l'équipe 2 est l'équipe qui reçoit.
- 2ème tour de jeu : L'équipe 1 reçoit et rencontre l'équipe perdante du premier tour de jeu.
- 3ème tour de jeu : L'équipe 1 reçoit et rencontre l'équipe gagnante du premier tour de jeu.

NB : L'équipe 1 du club organisateur est l'équipe qui reçoit. Pour la rencontre opposant les 2 équipes qui se déplacent, l'équipe considérée recevant est l'équipe numéro 2.

Le club, qui organise la compétition, est chargé de saisir les résultats de la rencontre dans les 24 heures sur le site E2I de la FFBillard. Les autres équipes doivent s'assurer que la saisie a été faite et, à défaut, peuvent l'effectuer. Seuls les matchs saisis sont pris en compte pour les résultats du championnat.

3.1 Incident lors d'une rencontre

Si une équipe se présente avec un nombre de joueurs inférieur au nombre de matchs à disputer :

- Les matchs possibles sont joués et les joueurs de l'équipe déficitaire rencontrent les meilleurs joueurs de l'équipe adverse selon les règles habituelles
- Les points de matchs et les moyennes sont comptabilisés normalement
- L'équipe au complet est créditée de 2 points de rencontre
- Si l'équipe déficitaire a acquis PR points de rencontre, elle sera créditée de PR - 2 points de rencontre (0 PR si elle gagné, -1 si elle a fait match nul et -2 si elle a perdu)

Si une équipe se présente avec des joueurs non-inscrits sur le bordereau d'engagement ou fait jouer des joueurs dans un mode de jeu non prévu pour eux dans le bordereau d'engagement (jeux de série) :

- On applique les mêmes principes précisés dans le paragraphe précédent. Si des matchs irréguliers sont néanmoins joués ils ne seront pas enregistrés ni pris en compte pour le classement.

Les deux équipes sont créditées de zéro point de rencontre et de match :
– si la rencontre n'est pas jouée au plus tard à la date fixée au calendrier de la ligue.
– si chacune des deux équipes est dans une des situations décrites aux deux premiers paragraphes du présent article.

La Commission Sportive Carambole LBIF
cscar3b310@lbif11.fr
cscarjds310@lbif11.fr