



Saison 2018-2019

DISTRICT AQUITAINE

**BILLARD CARAMBOLE
RÈGLEMENT DES TOURNOIS**

**L'HOMOLOGATION DE TOUT TOURNOI PAR LE DISTRICT
EST SUBORDONNÉE AU STRICT RESPECT DE CE
RÈGLEMENT**

TABLE

Introduction	3
Article 1 - Principe des circuits	3
Article 2 - Calendrier sportif, désistement des clubs	3
Article 3 - Poules et répartition des participants	4
Article 4 - Classification des nouveaux joueurs	4
Article 5 - Déroulement d'un tournoi.....	5
Article 6 - Règles et conditions d'arbitrage.....	5
Article 7 - Absence, retard, abandon, force majeure.....	5
Article 8 - Attribution des points de circuit	6
Article 9 - Classement des joueurs en fin de saison	6
Article 10 - Finales de district	7
Article 11 - Inscription des compétiteurs aux tournois.....	7
Article 12 - Garantie de participation (caution).....	7
Article 13 - Surnombre ou insuffisance d'inscriptions	8
Article 14 - Joueurs prioritaires	8
Article 15 - Convocation, désistement, forfait.....	8
Article 16 - Direction de jeu, supervision de l'arbitrage	9
Article 17 - Incidents, observations, forfaits	9
Article 18 - Saisie et transmission des résultats sportifs	9
Article 19 - Respect du Code sportif	9
Article 20 - Litiges.....	9
ANNEXE	10

Introduction

Les tournois de district sont le championnat officiel du district Aquitaine. Ils sont prioritaires sur les compétitions organisées par les clubs.

Ils sont ouverts à tous les joueurs licenciés à la Fédération Française de Billard au sein de la ligue de Nouvelle-Aquitaine, donc y compris ceux des deux autres districts de la ligue.

Ils sont ouverts à toutes les catégories d'âges mais il existe toutefois des tournois distincts, réservés aux joueurs Cadets, qui font l'objet d'un règlement spécifique.

Les joueurs doivent être à jour de leur licence sportive pour pouvoir participer aux tournois.

Les tournois du district sont organisés par spécialité et par format de billard. L'ensemble des tournois d'une spécialité et d'un format de billard constitue un circuit.

Aux jeux de séries, compte tenu du faible nombre de joueurs appartenant aux catégories jouant sur billard de match (3,10 m), des circuits uniques leur sont réservés au niveau de la Ligue. Les catégories jouant sur billard de demi-match (2,80 m) sont donc seules concernées par le présent règlement.

À la Partie Libre, il est instauré deux circuits de tournois de district, l'un pour les Nationale 3 (jeu grands coins) et l'autre pour les catégories Régionale (jeu petits coins).

Au Cadre et au 1-Bande, un seul circuit regroupe toutes les catégories.

Au 3-Bandes, deux circuits de tournois de district sont organisés, l'un pour les catégories jouant sur billard de match, l'autre pour les catégories jouant sur billard de demi-match.

On compte donc en tout six circuits :

- Partie Libre GC, catégorie N3
- Partie Libre PC, catégories R1 - R2 - R3 - R4
- Cadre 42/2, catégories N3 - R1
- 1-Bande, catégories N3 - R1 - R2
- 3-Bandes 3,10 m, catégories N1 - N2
- 3-Bandes 2,80 m, catégories N3 - R1 - R2

Article 1 - Principe des circuits

Un circuit est composé d'un certain nombre de tournois débouchant sur une finale de district par catégorie, elle-même qualificative pour la finale de ligue de la catégorie.

Les tournois se jouent sur une journée, le samedi ou le dimanche.

Chaque journée est consacrée à un seul mode de jeu et comprend plusieurs tournois, organisés dans des clubs différents. Chaque tournoi dans un lieu est composé de plusieurs poules.

L'ensemble des tournois d'une journée du même circuit constitue un tour.

Lors de chaque tournoi qu'ils disputent, les joueurs marquent un certain nombre de points de circuit. À l'issue du dernier tour du circuit, l'ensemble de leurs résultats (cumul des points et moyenne générale) permet de désigner les participants aux finales de district par catégorie.

Le nombre de tours par circuit, les dates des tours et les différents lieux des tournois sont fixés en début de saison.

Article 2 - Calendrier sportif, désistement des clubs

Le calendrier sportif du district est le document de référence, il est composé en début de saison avec l'accord des clubs. Il fixe les dates des tours et des périodes d'engagement, le nombre de tournois par circuit et par tour, les clubs organisateurs.

L'attribution des tournois aux clubs organisateurs est basée sur le principe du volontariat.

Le calendrier sportif est préparé par les responsables carambole du district puis soumis aux clubs pour modifications éventuelles avant acceptation.

Une fois le calendrier approuvé, le désistement d'un club pour l'organisation d'un tournoi doit être notifié au responsable sportif du district au moins quarante-cinq jours avant la date de la compétition.

Article 3 - Poules et répartition des participants

Chaque tournoi dans un lieu est composé de deux à six poules de quatre joueurs chacune. Ceci permet à chaque joueur de disputer au moins trois matchs.

Exceptionnellement, si le nombre de joueurs inscrits le justifie ou en cas de forfait(s), une ou plusieurs poules d'un tournoi peuvent ne comporter que trois joueurs.

Chaque poule se joue sur un seul billard, du format correspondant à la catégorie des joueurs.

Un club peut donc accueillir un tournoi dès lors qu'il dispose d'au moins deux billards de même format, et un club possédant six billards du même format peut accueillir un tournoi de six poules, ce qui est le maximum.

Les tournois réunissent les joueurs toutes catégories confondues. Les joueurs sont répartis dans les poules sans considération de leur catégorie.

À chaque joueur sont associés sa catégorie, son nombre de points de circuit ([article 8](#)) et sa moyenne générale du circuit.

Pour chaque lieu, la liste des joueurs inscrits est triée en ordre décroissant d'abord sur la catégorie puis, dans chaque catégorie, sur le nombre de points de circuit et la moyenne générale. **Les joueurs sont ensuite répartis dans les poules en suivant l'ordre de cette liste.**

S'il y a sur un lieu plusieurs poules composées exclusivement de joueurs de la même catégorie, une nouvelle répartition de ces joueurs dans les poules considérées est faite par la méthode du serpent (art. 6.2.06 du code sportif).

Si le nombre d'inscrits amène à avoir une ou plusieurs poules incomplètes, il revient au gestionnaire du circuit de composer l'ensemble des poules au mieux de leur homogénéité.

Lors de son premier tournoi de la saison, un joueur a un nombre de points de circuit égal à zéro et sa moyenne est celle de sa plus récente classification dans le fichier fédéral FFBSportif, s'il y figure. S'il n'a pas de classification fédérale officielle, il est considéré comme nouveau joueur (voir [article 4](#) ci-dessous) et sa moyenne est égale à zéro.

Pour les tours suivants, les points de circuit de chaque joueur sont progressivement cumulés et sa moyenne est celle de toutes ses parties dans le circuit depuis le début de la saison.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs sur tous les critères, ils sont départagés par tirage au sort.

Article 4 - Classification des nouveaux joueurs

Lors de sa première inscription sur un circuit, un joueur n'ayant pas encore de classification fédérale officielle dans le mode de jeu considéré doit estimer sa catégorie, information à confirmer par un dirigeant de son club par courrier électronique envoyé au gestionnaire.

Si sa moyenne générale **à l'issue de ce premier tournoi** ne confirme pas son estimation, le joueur est reclassifié dans la catégorie correspondant à la moyenne obtenue.

La reclassification dans une catégorie inférieure n'a pas de conséquences sur les points de circuit acquis par le joueur lors de ce tournoi (voir [article 8](#)).

La reclassification dans une catégorie supérieure entraîne l'annulation de ses points de bonus éventuels (voir [article 8](#)) si la nouvelle catégorie ne les justifie plus.

Aucune reclassification d'un joueur, dans un sens ou dans l'autre, n'affecte les points de circuit de ses adversaires.

Lors de son premier engagement dans un circuit, un joueur dont la catégorie date d'avant la mise en place du logiciel fédéral FFBSportif est inscrit de droit dans cette catégorie, avec une moyenne égale à zéro. Toutefois, si la moyenne de ses trois premiers matchs le justifie, il est reclassifié dans les

mêmes conditions qu'un vrai nouveau joueur.

Conformément à l'article 7.1.04 du code sportif carambole, la catégorie d'un joueur non classifié dans FFBSportif est provisoire et peut évoluer tout au long de la saison.

Si, à la fin d'une compétition, sa moyenne annuelle est passée au-dessus du plafond de la catégorie dans laquelle il a disputé cette compétition, il est reclassifié dans la catégorie supérieure pour les compétitions suivantes. Il peut ainsi monter plusieurs fois de catégorie au cours de la saison.

En revanche, si sa moyenne annuelle courante redevient par la suite inférieure à sa catégorie en cours, il reste dans celle-ci et ne redescend pas dans une catégorie inférieure.

Toute erreur flagrante et délibérée susceptible de fausser les résultats d'un tournoi peut entraîner la saisine de la commission de discipline de la Ligue.

Article 5 - Déroulement d'un tournoi

Un tournoi ne comporte qu'une phase de poules.

Chaque joueur rencontre tous les autres joueurs de sa poule.

Dans une poule normale de quatre joueurs, les matchs se jouent en aller simple.

Dans une poule réduite de trois joueurs ([article 3](#)), les matchs se jouent en aller et retour.

Il y a donc toujours six tours de jeu par poule, quel que soit le nombre de joueurs.

Tous les matchs d'une poule se jouent l'un après l'autre sur le même billard, dans l'ordre prévu par l'article 6.2.09 du code sportif carambole.

L'affectation des billards aux poules est faite par tirage au sort au début du tournoi.

Les matchs se jouent sur la **distance fédérale réduite 1** de la catégorie du mieux classé des deux adversaires en présence (voir le [tableau des distances](#) en Annexe), avec reprise égalisatrice, sans limitation du nombre de reprises et sans handicap.

Le match nul est possible, il n'y a pas de prolongation.

Les joueurs sont classés dans la poule selon les critères du code sportif carambole (art. 6.2.10-B) : nombre de points de matchs, moyenne générale, moyenne particulière, meilleure série. En cas d'égalité entre deux joueurs, ils sont départagés par le résultat de leur match.

Article 6 - Règles et conditions d'arbitrage

Les règles d'arbitrage sont celles de la catégorie du joueur le mieux classé.

L'arbitrage à la table et la tenue de la feuille de marque sont assurés par les joueurs exempts, sauf accord entre tous les joueurs de la poule pour recourir à l'auto-arbitrage.

La contre-indication à la station debout prolongée doit être justifiée par un certificat médical.

Tout refus d'arbitrage sans motif reconnu valable par le directeur de jeu entraîne l'encaissement du chèque de garantie du joueur et la saisine de la commission de discipline de la Ligue.

Article 7 - Absence, retard, abandon, force majeure

Un délai maximal de trente minutes après l'heure initiale de convocation est accordé aux joueurs pour se présenter au directeur de jeu. Passé ce délai, tout joueur absent est déclaré en abandon de compétition (article 6.1.04 du code sportif carambole).

Pour les parties suivantes, le retard maximal est réduit à dix minutes, après quoi le joueur est également déclaré en abandon de compétition.

En cas d'abandon d'un joueur en cours de partie, les règles sont les mêmes que pour l'absence ou le retard trop important avant le début de la partie.

Dans l'intérêt du tournoi ou des joueurs présents, un ou plusieurs abandons en début de tournoi peuvent amener le directeur de jeu à revoir la composition des poules.

Un abandon en cours de compétition, quel qu'en soit le motif, donne la victoire par forfait à l'adversaire en cours et à ceux que le joueur aurait dû ensuite rencontrer.

Le joueur qui abandonne conserve les scores de ses parties précédentes dans le tournoi pour le calcul de sa moyenne fédérale annuelle dans FFBSportif.

Les scores et les points de circuit de ses adversaires leur sont comptabilisés.

Si le motif de l'abandon est reconnu de force majeure par le directeur de jeu, le joueur garde les points de circuit précédemment obtenus dans le tournoi.

En cas d'abandon sans motif de force majeure :

- le joueur fautif perd la totalité des points de circuit obtenus lors de ce tour ;
- son chèque de garantie ([article 12](#)) est encaissé et il peut être traduit devant la commission de discipline de la Ligue.

Le joueur en retard dans les limites tolérées reste autorisé à jouer mais il perd son droit au temps d'échauffement si celui-ci repousse encore le début de la partie.

Article 8 - Attribution des points de circuit

À l'issue du tournoi, des points de circuit sont attribués aux joueurs en fonction à la fois des résultats de leurs matchs et de leurs performances face à des adversaires mieux classés qu'eux.

Points de matchs

- match gagné : **3 points**
- match nul : **2 points**
- match perdu : **1 point**

Dans les poules réduites de trois joueurs, chacun disputant quatre matchs au lieu de trois, on ne retient que trois résultats par joueur, les deux meilleurs et le moins bon, afin de ne pas avantager ces joueurs par rapport à ceux des poules normales de quatre joueurs.

Points de bonus

- joueur qui dépasse **la moyenne supérieure** de sa catégorie : **1 point**
- joueur qui gagne ou fait match nul face à un adversaire d'une catégorie supérieure à la sienne : **1 point**

Les points de matchs et de bonus se cumulent les uns aux autres.

Un match gagné par forfait rapporte le même nombre de points qu'un match gagné sur la table, à l'exception des points de bonus, qui ne sont attribués qu'à l'issue des matchs réellement joués.

Le fichier du tournoi effectue le calcul et le cumul automatiques **des points de matchs et de bonus** : le directeur de jeu saisit les résultats des parties et le logiciel se charge du reste.

Article 9 - Classement des joueurs en fin de saison

À l'issue d'un circuit, les joueurs sont classés par catégorie dans l'ordre décroissant de leur total de points de circuit obtenus, **en ne retenant que les meilleurs résultats dans la limite d'un nombre maximal de tournois disputés** : cette limite est définie en début de saison en fonction du nombre total de tours organisés (voir le [point 2](#) de l'Annexe).

On entend par "meilleurs résultats" les tournois dans lesquels le joueur a acquis le plus de points de circuit.

Pour les joueurs **n'ayant pas disputé le nombre maximal de tournois pouvant être retenus**, leur nombre de points de circuit est égal à la somme des points obtenus lors des tournois auxquels ils ont participé, sans compensation ni extrapolation.

En cas d'égalité de points de circuit, les joueurs sont départagés par leur moyenne générale puis, s'il y a encore égalité, par leur moyenne particulière, ces deux moyennes étant calculées sur l'ensemble des matchs de tous les tournois disputés par les joueurs.
En cas d'égalité complète, on a recours au tirage au sort.

Article 10 - Finales de district

Dans chaque spécialité et chaque catégorie, une finale de district oppose les joueurs arrivés en tête du classement final considéré. Ces finales sont organisées en poule unique, sur la distance fédérale entière et sans limitation de reprises, sauf pour les spécialités et catégories figurant explicitement dans la réglementation fédérale.

Les finales de district sont jouées aux dates prévues dans le calendrier sportif du district.

Le nombre de joueurs par finale est fixé en début de saison. Si le nombre de joueurs ayant disputé le circuit n'excède pas ce nombre, ils sont tous qualifiés.

Si un joueur qualifié pour une finale ne peut ou ne souhaite pas y participer, il doit en informer le responsable sportif du district dans le délai mentionné par le gestionnaire lors de la transmission des résultats de fin de circuit.

Les joueurs qui se désistent sont remplacés par les suivants au classement final de la catégorie.

Article 11 - Inscription des compétiteurs aux tournois

Le calendrier sportif du district est diffusé aux clubs en début de saison et est consultable en permanence sur le site internet de la Ligue. Il indique les dates et les lieux de tous les tournois.

La période d'engagement à un tour de circuit débute **trois semaines** avant la date du tournoi et s'étend sur **une semaine** :

- du jeudi à 18 heures au jeudi à 18 heures pour les tournois joués le samedi ;
- du vendredi à 18 heures au vendredi à 18 heures pour les tournois joués le dimanche.

Les dates limites sont mentionnées sur le calendrier sportif du district.

L'inscription est individuelle, chaque demande ne doit concerner qu'un seul joueur. Les demandes groupées ne sont pas recevables.

Les demandes sont envoyées par courrier électronique (e-mail) **au gestionnaire du circuit considéré (voir page 12)**. Les demandes par téléphone ou courrier postal ne sont pas admises.

La demande d'inscription doit mentionner en texte libre tous les éléments nécessaires : nom, prénom et club du joueur, numéro de licence, numéro du tour de circuit et **un ou plusieurs lieux choisis parmi ceux proposés, avec un ordre de préférence**.

Une fois l'inscription enregistrée par le gestionnaire, le changement de lieu(x) ou d'ordre de préférence des lieux n'est autorisé que s'il est justifié par une raison impérative.

Les demandes sont classées par ordre chronologique, la date et l'heure prises en compte étant celles de réception de l'e-mail par le gestionnaire du circuit.

En principe, aucune inscription en dehors de la période d'engagement ne peut être retenue. Toutefois, pour pallier les forfaits ou atteindre un nombre approprié de participants à un tournoi, le gestionnaire peut repêcher exceptionnellement des joueurs inscrits hors délai.

Article 12 - Garantie de participation (caution)

Une garantie de participation, ou caution, est requise pour disputer les tournois du district (voir point 3 de l'[annexe](#)). Elle est due par tous les joueurs et est valable pour **tous les circuits de la saison sportive**,

finale de district incluses.

Le joueur fournit un chèque à son club lors de sa première demande dans le premier circuit dans lequel il s'inscrit. Le club en informe les différents gestionnaires et conserve le chèque.
Les licenciés indépendants, quant à eux, envoient leur chèque au responsable sportif du district.

Dans les cas prévus par le présent règlement, le chèque est encaissé par la ligue et la moitié de la somme est reversée au club organisateur. Pour le tour suivant, du même circuit ou d'un autre, le joueur doit alors fournir un nouveau chèque de caution à son club ou au responsable sportif, qui en informe les différents gestionnaires.

Article 13 - Surnombre ou insuffisance d'inscriptions

Le premier choix des joueurs est retenu dans l'ordre chronologique des inscriptions jusqu'à ce que le nombre requis de compétiteurs sur le lieu considéré soit atteint.

Quand un lieu est complet et qu'il reste des demandes d'inscriptions ne pouvant pas être satisfaites sur ce lieu, les joueurs surnuméraires sont reportés sur le lieu de leur second choix, ou le cas échéant le troisième, voire le quatrième :

- dans l'ordre chronologique des inscriptions ;
- dans la limite de capacité du ou des lieux suivants.

Si le report n'est pas possible, les joueurs sont placés en liste d'attente.

Quand un lieu n'a pas réuni suffisamment d'inscriptions, le tournoi est annulé et les inscriptions reportées sur un autre lieu suivant les mêmes règles que dans le cas des lieux complets.

Article 14 - Joueurs prioritaires

Un joueur non retenu pour un tour est prioritaire pour le tour immédiatement suivant du même circuit de la même saison, à la condition que sa demande d'inscription ait été faite avant l'annonce que le ou les lieux demandés étaient complets. Il devra toutefois s'y inscrire explicitement.

Article 15 - Convocation, désistement, forfait

Convocation

Il y a autant de convocations que de lieux de tournois.

Tous les joueurs inscrits à un tournoi sont convoqués le même jour à la même heure.

Le gestionnaire du circuit envoie les convocations à tous les clubs du district par courrier électronique, au plus tard le vendredi de la semaine précédant celle du tour considéré. Dans la mesure du possible, il met en copie les joueurs convoqués qui disposent d'une adresse électronique.

Les convocations sont également publiées sur le site internet de la ligue.

Désistement

Le désistement d'un joueur inscrit à un tournoi est autorisé sans conditions s'il intervient avant l'envoi de la convocation. Le désistement est à adresser au gestionnaire du circuit.

Forfait

Tout désistement intervenant après l'envoi de la convocation est considéré comme un forfait. Le forfait est à signaler à la fois au gestionnaire du circuit et au club organisateur du tournoi.

Le motif du forfait doit être fourni au gestionnaire ainsi que tous les justificatifs nécessaires (certificat médical notamment), faute de quoi le forfait est réputé sans motif valable.

Tout joueur forfait sans motif valable voit son chèque de garantie encaissé ([article 12](#)) et peut être traduit devant la commission de discipline de la ligue.

S'il reste assez de temps, il revient au gestionnaire de gérer les forfaits dans l'intérêt du tournoi. C'est ainsi qu'il peut :

- intégrer un ou plusieurs joueurs en liste d'attente ou inscrits hors délai pour atteindre un nombre de joueurs approprié ;
- et/ou refaire une répartition complète des joueurs restants dans les poules, en réduisant éventuellement le nombre de poules ;
- et/ou composer une ou plusieurs poules réduites de trois joueurs.

Dans tous les cas, une poule composée de moins de trois joueurs est annulée.

Article 16 - Direction de jeu, supervision de l'arbitrage

Le directeur de jeu est désigné par le club organisateur.

Il règle tous les litiges et en rend compte en les mentionnant sur l'onglet "Rapport" du fichier de gestion du tournoi

Quand cela est possible, le tournoi est supervisé par un arbitre officiel non compétiteur au tournoi.

Article 17 - Incidents, observations, forfaits

Les fichiers informatiques des tournois dans lesquels le rapport du directeur de jeu mentionne une quelconque observation sont transmis par les gestionnaires au président de la ligue : celui-ci est le seul habilité à saisir la commission de discipline si les faits invoqués le justifient.

Article 18 - Saisie et transmission des résultats sportifs

Le fichier de gestion du tournoi doit être renvoyé complété au gestionnaire du circuit au plus tard le mardi suivant la date du tournoi.

En outre, le club organisateur est tenu de saisir le plus rapidement possible dans le logiciel fédéral FFBSportif les résultats du tournoi qu'il accueille. À cet effet, un ou plusieurs identifiants personnalisés sont fournis aux personnes du club chargées de cette tâche.

Si le club dispose d'une liaison internet, la saisie des résultats se fait de préférence sur place, au fur et à mesure du déroulement du tournoi. Sinon, elle est à faire au plus tôt après la fin de la compétition.

Article 19 - Respect du Code sportif

Le déroulement des tournois de circuits et des finales de district doit être conforme aux règles figurant dans le code sportif carambole, notamment en ce qui concerne la tenue vestimentaire et l'attitude générale des joueurs.

Tout manquement doit être mentionné par le directeur de jeu dans le fichier de gestion du tournoi et peut entraîner la saisine de la commission de discipline de la Ligue.

Article 20 - Litiges

En cas de litige, les points non prévus dans le présent règlement sont traités par la commission carambole de la Ligue, si nécessaire après consultation du comité directeur.

ANNEXE

1. Tableau des distances pour les circuits 2018-2019

Saison 2018-2019 - District Aquitaine - Catégories et distances					
Circuit	Catégorie	Moyennes	Distance normale	Distance réduite 1	Distance réduite 2
P. LIBRE GC	N3	≥ 6,00 et < 12,50	200 GC	150 GC	120 GC
PARTIE LIBRE PC	R1	≥ 4,00 et < 6,00	150 PC	120 PC	100 PC
	R2	≥ 2,30 et < 4,00	100 PC	80 PC	70 PC
	R3	≥ 1,20 et < 2,30	70 PC	60 PC	50 PC
	R4	< 1,20	50 PC	40 PC	35 PC
CADRE 42/2 (*)	N3	≥ 3,50 et < 6,25	120	100	80
	R1	< 3,50	80	60	50
1-BANDE	N3	≥ 1,75 et < 2,58	80	60	50
	R1	≥ 1,00 et < 1,75	60	50	40
	R2	< 1,00	40	30	25
3-BANDES 2,80 m	N3	≥ 0,360 et < 0,523	25 (60 rep.)	20 (50 rep.)	15 (45 rep.)
	R1	≥ 0,250 et < 0,360	20 (60 rep.)	15 (50 rep.)	12 (45 rep.)
	R2	< 0,250	15 (60 rep.)	12 (50 rep.)	10 (45 rep.)
3-BANDES 3,10 m	N1	≥ 0,600 et < 0,950	35	30	25
	N2	≥ 0,450 et < 0,600	30	25	20

- (*) L'inscription au circuit Cadre d'un joueur non classifié à ce mode de jeu est autorisée sans conditions s'il est classifié dans la catégorie R1 ou au-dessus à la Partie Libre. S'il est classifié en R2 à la Partie Libre, il doit disputer un tour de pré-qualification organisé en début de saison et y réaliser la moyenne minimale de 2,00. Il lui est alors provisoirement attribué la catégorie correspondant à la moyenne réalisée.

2. Nombre de tours et nombre qualificatif de tournois

Pour la saison 2018-2019, le nombre de tours de compétitions est fixé à **six (6)** par circuit. Le nombre maximal de résultats retenus pour le classement des joueurs est fixé à **cinq (5)**.

3. Garantie d'inscription (caution)

Une garantie d'inscription de 30 € est demandée à tous les joueurs désirant participer aux circuits du district.

Elle est valable pour toute la saison et pour l'ensemble des circuits.

Elle doit être versée lors de la première demande d'inscription de la saison sous forme d'un chèque bancaire ou postal libellé à l'ordre de "Ligue de Billard de Nouvelle-Aquitaine".

Ce chèque est fourni par le joueur à son club d'appartenance qui le gardent en réserve.

Il n'est envoyé à la ligue pour encaissement que dans les cas prévus dans le présent règlement.

À la fin de la saison, les chèques non encaissés sont détruits ou rendus aux joueurs.

4. Gestionnaires des circuits

Partie libre :

André Labourgade : labourgade.andre@wanadoo.fr

Cadre :

Jean-Pierre Charlet : jeanpierre.charlet@orange.fr

1-Bande :

Joël Dournelle : joel.dournelle@gmail.com

3-Bandes (3,10 m et 2,80 m) :

Patrick Destable : patrick.destable@sfr.fr