



RENCONTRES VETERANS DE LOIRE ATLANTIQUE

Règlement Général 2026 / 2027

REGLEMENT GENERAL

Sommaire

Article 1 - Préambule	2
Article 2 - Commission	2
Article 3 - Calendrier	2
Article 4 - Engagement des équipes et des joueurs	2
Article 4.1 - Entente	2
Article 4.2 - Rôle du Responsable d'Équipe du Club	2
Article 4.3 - Dispositions financières	3
Article 5 - Distances	3
Article 5.1 - Circuit Libre	3
Article 5.1.1 - Ancien Joueur	3
Article 5.1.2 - Nouveau Joueur	3
Article 5.1.3 - Correction des distances	3
Article 5.2 - Circuit 3 Bandes	4
Article 5.2.1 - Ancien Joueur	4
Article 5.2.2 - Nouveau Joueur	4
Article 6 - Préparation des rencontres	4
Article 6.1 - Déroulement de la rencontre	4
Article 6.2 - Horaires	4
Article 6.2.1 - Circuit Libre	4
Article 6.2.2 - Circuit 3 Bandes	5
Article 7 - Tenues	5
Article 8 - Tours de jeu	5
Article 8.1.1 - Circuit Libre	5
Article 8.1.2 - Circuit 3 Bandes	5
Article 8.1.3 - Tirage	5
Article 8.1.4 - Reprises	5
Article 9 - Arbitrage	6
Article 9.1 - A la Libre :	6
Article 9.2 - Aux 3 Bandes	6
Article 10 - Décompte des points	6
Article 10.1.1 - Points de partie	6
Article 10.1.2 - Points de rencontre	6
Article 10.1.3 - Circuit Libre	6
Article 10.1.4 - Circuit 3 Bandes	6
Article 11 - Autres cas et Litiges	6

Règlement Général Libre et 3 Bandes

Article 1 - Préambule

Plusieurs clubs de billard de Loire Atlantique se sont regroupés pour organiser deux circuits de rencontres amicales avec handicap par équipe, l'un à la libre, l'autre aux 3 bandes, en conservant l'état d'esprit et la convivialité des fondateurs de l'ancien Challenge des vétérans de la Ligue des Pays de la Loire. Après discussions avec le Comité Départemental de Billard de la Loire Atlantique (CD44), ces rencontres sont intégrées dans le planning annuel des compétitions du CD44.

Ces rencontres sont ouvertes à tous les membres licenciés à la FFB¹ d'un club de billard de 50 ans et plus, disponibles pour se rencontrer en semaine.

L'ensemble des matchs concernés par le présent règlement sont régis par le Code Sportif Carambole de la FFB, sauf précisions apportées dans ce règlement.

Pour tout contact avec la Commission Vétérans, utiliser l'adresse mail suivante : **cdveterans44@gmail.com**

Article 2 - Commission

Les deux modes de Rencontres, Libre et 3 Bandes sont organisés et auto-gérés par une Commission Vétérans dont le rôle est :

- Etablir un règlement des circuits, objet de ce document, et le faire respecter
- Gérer les rencontres : Calendriers, organisation des poules, organisation des phases, gestion des résultats, révision des distances...
- Organiser éventuellement une réunion annuelle des responsables d'équipe.

Article 3 - Calendrier

La date limite d'inscription des équipes et des joueurs est fixée au 20 septembre.

Les compétitions se déroulent d'octobre à avril.

L'organisation des rencontres est déterminée par la Commission Vétérans en fonction du nombre d'équipes engagées : nombre de poules, différentes phases : phases de qualification, phases de classement ou tout autre formule souhaitée ou agréée par les participants. Cette organisation est communiquée aux clubs lors de la diffusion du calendrier.

Article 4 - Engagement des équipes et des joueurs

Chaque club peut inscrire autant d'équipes qu'il le désire dans les deux modes de jeu.

Chaque équipe est composée au minimum de 4 joueurs pour les rencontres Libre (idéalement 8 ou plus) et de 3 joueurs pour les rencontres 3 bandes (idéalement 6 ou plus) un joueur ne pouvant en aucun cas jouer dans deux équipes différentes qui pratiquent le même mode de jeu (Libre ou 3 Bandes).

Chaque joueur doit être à jour de sa licence FFB à partir du 1^{er} Octobre de la saison en cours.

Article 4.1 - Entente

Une équipe peut être constituée de joueurs de plusieurs clubs qui n'auraient pas assez de volontaires pour constituer une équipe en propre. Cette équipe devra être validée par la Commission Vétérans et répondre à l'objectif de création d'une équipe supplémentaire qui ne n'aurait pas pu être créée sans ce regroupement.

En cours de saison, une équipe pourra inscrire un nouveau joueur après une demande formelle auprès de la Commission Vétérans seule habilitée à valider cette nouvelle inscription.

Article 4.2 - Rôle du Responsable d'Équipe du Club

Il appartient au Responsable de chaque Équipe dans chaque Club de :

- Contrôler la liste des joueurs constituant son équipe, en précisant pour chaque nouveau joueur sa moyenne de jeu, moyenne vérifiée en fonction de tests objectifs sans minimiser le niveau réel du nouveau joueur.
- Informer la Commission Vétérans des radiations, démissions, décès et transferts. Ces derniers sont soumis à la procédure réglementaire.

¹ FFB : Fédération Française de Billard

Article 4.3 - Dispositions financières

Un droit d'engagement de 10 € par équipe sera versé par virement par le club au moment de l'inscription de ses équipes auprès du Trésorier du CD44 (IBAN N° FR76 1027 8360 8400 0105 5360 162) qui assure le suivi budgétaire de la Commission Vétérans.

Crédit Mutuel				RELEVÉ D'IDENTITÉ BANCAIRE	
CCM LA MONTAGNE ST JEAN DE BOISEAU TEL 02 51 85 67 47				Ce relevé est destiné à être remis, sur leur demande, à vos créanciers ou débiteurs, français ou étrangers, appelés à faire inscrire des opérations à votre compte (virements, paiements, etc...)	
62 RUE DU DROUILLARD 44620 LA MONTAGNE				This statement is intended to be delivered, to those of your creditors or debtors who have transactions posted to account (credit, transfers, payments, etc....)	
Identifiant national de compte bancaire - RIB					
Code Banque	Code Guichet	Numéro de Compte	Clé RIB	Domiciliation	
10278	36084	00010553601	62	CCM LA MONTAGNE-ST JEAN BOISEAU	
Identifiant international de compte bancaire					
IBAN (International Bank Account number)				BIC (Bank Identification Code)	
FR76 1027 8360 8400 0105 5360 162				CMCIFR2A	
TITULAIRE DU COMPTE ACCOUNT OWNER		COMITE DEPARTEMENTAL DU BILLARD EN L ATL 85 B ROUTE DE BOUGUENAI 44620 LA MONTAGNE			

Article 5 - Distances

Article 5.1 - Circuit Libre

La distance est calculée à partir d'une moyenne de référence déterminée en fonction du statut du joueur (ancien ou nouveau joueur). Pour cette première année des Rencontres, cette distance est calculée comme suit :

$$(\text{Moyenne de référence} \times 28) + 8.$$

Aucune moyenne ne pourra être inférieure à 0,400.

Les moyennes sont calculées sur 3 décimales. La distance est arrondie classiquement à l'unité la plus proche.

Article 5.1.1 - Ancien Joueur

La moyenne de référence retenue pour un joueur ayant participé au Championnat Vétérans de la Ligue les saisons précédentes est la moyenne des moyennes de référence des 2 dernières saisons ou uniquement la moyenne de la saison précédente s'il n'a joué qu'une seule rencontre la saison précédente.

Cette moyenne est calculée automatiquement par la Commission Vétérans et notifiée au Responsable d'Equipe lors de la préparation de la saison N+1. Seuls les documents transmis par la Commission Vétérans font foi de la distance à jouer.

Article 5.1.2 - Nouveau Joueur

A l'inscription d'un nouveau joueur, sa moyenne sera indiquée par le Responsable de l'Equipe en fonction des moyennes constatées par son Club au cours de rencontres internes.²

Un ancien joueur qui, après une ou plusieurs saisons d'absence de participation au Championnat Vétérans de la Ligue des Pays de Loire qui reviendrait participer à ces rencontres organisées par le CD44 sera repris à la moyenne de sa dernière saison et sera considéré comme nouveau joueur.

Pour la première saison 2026/2027, tout joueur ayant participé à plus d'une rencontre en Championnat Vétérans de la Ligue des Pays de La Loire la saison précédente sera considéré comme « Ancien joueur » et ses moyennes de référence (N-1, N) sont reprises pour les Rencontres Vétérans du CD44.

Article 5.1.3 - Correction des distances

Un nouveau joueur qui, à l'issue d'une journée, obtiendrait une moyenne générale en variation de plus ou de moins 30% sera redressé immédiatement pour sa prochaine journée.

A la fin des rencontres Aller, les distances des nouveaux joueurs seront revues à la hausse ou à la baisse en fonction des résultats des matchs effectivement joués et cette nouvelle distance s'appliquera à dater de la notification par la Commission Vétérans jusqu'à la fin de la saison, sauf bien sûr en cas de nouveau dépassement de plus ou moins 30 %.

En fin de saison, tout nouveau joueur n'ayant joué qu'une journée sera encore considéré comme Nouveau Joueur la saison suivante.

Tout nouveau joueur n'ayant pas joué de la saison sera toujours considéré comme Nouveau Joueur la saison suivante. Un joueur qui ne joue pas une saison ou plus est réintégré comme Nouveau Joueur avec sa dernière distance connue et les paragraphes ci-dessus s'appliqueront.

² Pour obtenir une distance assez juste, minorer la moyenne globale obtenue en rencontres internes de 10% environ.

Article 5.2 - Circuit 3 Bandes

La distance minimale est fixée à 8 points. Le calcul de la distance à jouer se fait de la façon suivante :

$$(\text{Moyenne de référence} * 30) + 2.$$

A noter que le résultat de la moyenne multiplié par 30 est arrondi au chiffre supérieur à partir de 0,500.

Article 5.2.1 - Ancien Joueur

La moyenne de référence sera : $(\text{Moyenne année N-1} + \text{Moyenne Année N}) / 2$

Les moyennes en Championnat Vétérans de la Ligue sont reprises pour les joueurs ayant participé à ce Championnat avant 2026.

Article 5.2.2 - Nouveau Joueur

Une moyenne lui sera attribuée en accord avec son président de club, mais sera revue et validée à mi-circuit (fin des rencontres Aller), sur la moyenne effectivement réalisée. De même si au cours de cette 1^{ère} année, il dépasse de plus ou moins de 30 % la moyenne qui lui a été donnée, celle-ci sera revue immédiatement à la hausse ou à la baisse sur la base de la moyenne réalisée.

Un Nouveau Joueur qui ne joue pas au cours de la saison est toujours considéré comme Nouveau Joueur la saison suivante.

Un joueur qui ne joue pas pendant une saison ou plus est réintégré comme Nouveau Joueur avec son historique de distances.

Article 6 - Préparation des rencontres

Pour les Rencontres Libre, les rencontres auront lieu de préférence le jeudi ou le vendredi (à préciser lors de l'inscription).

Pour les Rencontres 3 Bandes, les rencontres auront lieu de préférence le mardi ou le mercredi (à préciser lors de l'inscription).

Toutefois les clubs ayant plusieurs équipes engagées pourront, en accord avec l'équipe visiteuse, choisir un autre jour de la semaine à condition de respecter les semaines de jeu du calendrier.

Le responsable du club se déplaçant prendra contact avec son homologue responsable de l'équipe qui reçoit au moins 48 heures avant la rencontre de façon à éviter des déplacements inutiles. Pour faciliter l'organisation, il pourra envoyer par courriel les noms, prénoms et distances des joueurs de l'équipe se déplaçant et le communiquer au club et au responsable d'équipe un ou deux jours avant la rencontre.

Article 6.1 - Déroulement de la rencontre

Le responsable de l'équipe recevant doit veiller à ce que le déroulement se fasse dans la convivialité, mais sérieusement. Il doit vérifier les noms des joueurs, la distance et la tenue.

Après vérification conjointe des deux responsables d'équipe, le responsable de l'équipe recevant saisit/transmet les résultats suivant les outils/consignes donnés par la Commission Vétérans. Toute anomalie survenue au cours de la rencontre devra être signalée sur la fiche de résultats par le responsable de l'équipe recevant. Sans signalement préalable par l'un ou l'autre responsable d'Equipe, toute erreur de saisie des résultats ne pourra être corrigée.

Tout joueur qui abandonne une partie quelle que soit la raison (sauf cas de force majeure) sera déclaré perdant pour cette partie, le responsable de l'équipe recevant doit seulement respecter la saisie de la feuille de résultats.

Pour le fair-play de la rencontre, les joueurs de l'équipe visiteuse joueront leurs parties sur les mêmes billards dans la mesure du possible.

Article 6.2 - Horaires

Article 6.2.1 - Circuit Libre

Les rencontres se font, en principe, à partir de 9h30 le matin et sur 2 billards. Les parties commencent toujours en même temps. Il est prévu 4 rencontres le matin et 4 rencontres l'après-midi. A midi, le déjeuner est pris en commun pour entretenir la convivialité.

Le responsable doit veiller à ce que ce repas puisse se terminer avant 14h00, heure de reprise de la rencontre, permettant aux joueurs du club visiteur de rentrer dans de bonnes conditions et au club recevant de libérer les billards pour d'autres joueurs.

A titre exceptionnel, la rencontre peut se dérouler le matin sur 4 billards en auto-arbitrage, le déjeuner étant toujours pris en commun. Cela impose toutefois un accord des 2 équipes à la demande du club recevant. Cet accord devra être demandé avant le jour de la rencontre y compris si cette option est précisée lors de l'engagement.

Article 6.2.2 - Circuit 3 Bandes

Les rencontres se font, en principe, à partir de 9h00 le matin et sur 2 billards ou 3 billards. Les parties commencent toujours en même temps. Il est prévu 2 ou 3 rencontres le matin et 1 rencontre l'après-midi si besoin. A midi, le déjeuner est pris en commun pour entretenir la convivialité.

Article 7 - Tenues

Il est rappelé aux responsables d'équipe de veiller à ce que les joueurs soient en tenue de leur club et au bon comportement des participants, conformément au Code Sportif Carambole de la FFB. Le port du maillot du club est obligatoire.

Article 8 - Tours de jeu

Article 8.1.1 - Circuit Libre

Les joueurs sont inscrits dans l'ordre décroissant de leur distance. En cas d'égalité de distance, le responsable d'équipe décide de l'ordre de jeu avec les lettres A, B, C et D pour l'équipe recevant et W, X, Y et Z pour l'équipe visiteuse sur la base des moyennes de références respectives.

L'ordre de jeu est le suivant :

1 ^{er} tour		2 ^{ème} tour		3 ^{ème} tour		4 ^{ème} tour	
A	W	C	Y	A	X	C	Z
B	X	D	Z	B	W	D	Y

Éventuellement l'ordre des rencontres peut être inversé en fonction des contraintes de l'un ou l'autre joueur (handicap, conducteur du véhicule de l'équipe visiteuse...) mais d'un commun accord entre les deux équipes et sans que cela change l'ordre des saisies sur la fiche de résultats.

Article 8.1.2 - Circuit 3 Bandes

Les joueurs sont inscrits dans l'ordre croissant du nombre de points à jouer : A et X les nombres les plus bas C et Z les nombres les plus forts.

Dans les cas où 2 ou 3 joueurs auraient le même nombre de points à jouer, les classer en fonction de leur moyenne de référence.

Éventuellement l'ordre des rencontres peut être inversé en fonction des contraintes de l'un ou l'autre joueur (handicap, conducteur du véhicule de l'équipe visiteuse...) mais d'un commun accord entre les deux équipes et sans que cela change l'ordre des saisies sur la fiche de résultats.

1 ^{er} tour		2 ^{ème} tour		3 ^{ème} tour	
C	Z	C	Y	C	X
B	Y	B	X	B	Z
A	X	A	Z	A	Y

Article 8.1.3 - Tirage

Le tirage se fait à la bande, selon les règles du Code Sportif.

Article 8.1.4 - Reprises

Le nombre de reprises est limité à 45. Le second joueur fera sa reprise sur mouche. Le vainqueur est celui qui a le meilleur coefficient de réussite (Nombre de point faits / Nombre de points à faire) calculé sur 3 décimales. En cas d'égalité du coefficient de réussite, il y a match nul.

Article 9 - Arbitrage

Le club recevant, responsable de l'organisation de la rencontre, doit veiller à l'arbitrage. Le déroulement de la compétition est au choix de l'équipe qui reçoit.

Article 9.1 - A la Libre :

- Jeu sur 2 billards : les 4 joueurs exempts arbitrent et marquent à leur convenance, à condition d'avoir sur un même billard arbitre et marqueur issus de 2 clubs différents.
- Jeu exceptionnel sur 4 billards : auto-arbitrage ou arbitres fournis par l'équipe recevant à la demande de l'équipe visiteuse.

Article 9.2 - Aux 3 Bandes

- Jeu sur 2 billards avec 2 joueurs exempts qui arbitrent et marquent,
- Jeu sur 3 billards et le club fournit 3 arbitres,
- Jeu sur 3 billards et auto-arbitrage.

Article 10 - Décompte des points

Attention : Lorsqu'un joueur joue une distance inférieure à la distance notifiée par la Commission Vétérans, quelle qu'en soit la raison, s'il gagne ou réalise un nul, l'adversaire bénéficiera des points de la victoire de la partie.

Tout joueur est responsable de sa distance car toutes les modifications sont portées à la connaissance de son club et du responsable de son équipe.

Les points de partie sont importants car, en fin de saison, ils serviront de goal-average en cas d'égalité absolue.

Article 10.1.1 - Points de partie

- Partie gagnée 2 points
- Partie nulle 1 point
- Partie perdue 0 point

Article 10.1.2 - Points de rencontre

Le total des points acquis par les 4 joueurs de chaque équipe détermine le résultat de la rencontre.

- Rencontre gagnée 4 points
- Rencontre nulle 2 points
- Rencontre perdue 1 point
- Forfait 0 point

Article 10.1.3 - Circuit Libre

Une équipe qui se présente avec 3 joueurs au lieu de 4 perd les deux parties du joueur absent. Cette configuration doit être exceptionnelle et seulement en cas de force majeure d'un joueur.

En cas de forfait d'une équipe, celle-ci se voit attribuer 0 point de partie et 0 point de rencontre, l'équipe adverse étant créditée de 16 points de partie et de 4 points de rencontre, et d'un coefficient de réussite de 1,00.

Article 10.1.4 - Circuit 3 Bandes

Une équipe qui se présente avec 2 joueurs au lieu de 3 perd les trois parties du joueur absent.

En cas de forfait d'une équipe, celle-ci se voit attribuer 0 point de partie et 0 point de rencontre, l'équipe adverse étant créditée de 18 points de partie et de 4 points de rencontre, et d'un coefficient de réussite de 1,00.

Article 11 - Autres cas et Litiges

Les cas non prévus au présent règlement ou les litiges seront tranchés par la Commission Vétérans en application du Code Sportif de la FFB.