

Championnat Carambole saison 2026/2027

Règlement relatif aux championnats carambole individuel du district Limousin

Table des matières

I – Objet –	2
Formule des championnats en fonction des catégories	3
Distances et limitations de reprises	3
Précisions Sportives	4
II - Annonce des compétitions -	4
III – Engagements –	4
IV – Convocations –	4
Convocation	4
Désistement	5
Joueur forfait	5
Joueur qui abandonne en cours de partie :	5
V - Règlement des compétitions –	5
VI - Formule de jeu des compétitions –	5
VI.1 Principe	5
VI.2 Formulaire d'organisation	7
VI.3 Classification des nouveaux joueurs	7
VI.4 Format des billards	7
VI.5 Distances des parties et prolongations éventuelles	8
VI.6 Limitations de reprises	8
VI.7 Règles et conditions d'arbitrage imposées aux compétiteurs	8
VI.8 Horaires de convocation et des rencontres	8
VI.9 Joueurs en retard	9
VI.10 Direction de jeu et supervision de l'arbitrage du tour de ranking	9
VI.11 Saisie des résultats sportifs	9
VI.12 Litiges	9
VI.13 Évolution du règlement	9

I – Objet –

Le championnat de district Limousin qualificatif pour la finale de Ligue Nouvelle-Aquitaine est organisée dans tous les modes de jeu et dans toutes les catégories hormis les catégories libre N1, libre N2, cadre N1, cadre N2, bande N1, bande N2, 3 bandes N1, 3 bandes N2, et **5 quilles** organisées au niveau de la Ligue.

La méthode qualificative pour la finale de district Limousin sera identique quel que soit la catégorie et le mode de jeu.

3 Rankings par mode de jeu et par catégorie seront organisés cette saison.

2 à 9 joueurs maximum pourront s'inscrire dans le club organisateur de leur choix pour chaque ranking sur le site d'inscription.

Quel que soit le nombre de joueurs inscrits, chaque compétiteur participera à **3 matchs au minimum dans la journée**. Cependant, selon le nombre d'inscrits, certains compétiteurs pourront participer à **4 matchs dans une journée**. Dans ce cas, le 3^{ème} résultat ne sera pas pris en compte pour le classement général de la saison (points de matchs uniquement). Exemple : Un joueur qui joue 4 matchs en gagne 3 et en perd 1. Son 3^{ème} résultat est une victoire. Il sera donc crédité pour le classement général de 2 victoires et 1 défaite.

A l'issue des 3 rankings, un classement par catégorie et par mode de jeu sera effectué sur tous les matchs joués dans la saison (matchs individuels uniquement **et selon la règle du 3^{ème} résultat ci-dessus**).

Le classement sera établi selon le nombre de points de match remportés.

En cas d'égalité au classement final, la moyenne générale des joueurs concernés sera retenue.

S'il y a égalité à la moyenne générale, la meilleure moyenne particulière sera retenue.

S'il y a égalité à la moyenne particulière, la meilleure série sera retenue.

Une finale de district sera organisée à la fin de ce championnat, par niveau et mode de jeu, qualificative pour la finale de ligue. Ces finales de district seront accessibles à un maximum de 4 joueurs.

2 conditions seront requises pour pouvoir prétendre à participer à une finale de District :

- **Avoir participer au minimum à 2 des 3 rankings organisés dans la saison.**
- **Avoir participer à minima à 1 ranking hors de son club de rattachement.**

S'il y a plus de 4 joueurs dans une catégorie, la sélection sera effectuée selon le classement établi comme décrit ci-dessus.

Particularités catégories Dames

Selon le nombre de joueuses qui souhaitent s'inscrire aux compétitions dames, 2 formules seront possibles :

- **Si 2 joueuses au maximum :** Un championnat de district Limousin Libre Dames (tous niveaux) qualificatif pour la finale de Ligue Nouvelle-Aquitaine sera organisé pour la saison 2026/2027 en une seule compétition : la finale de district. Cette finale est ouverte à **2** joueuses du district et sera disputée selon les mêmes dispositions que les autres championnats. Pour participer à cette finale de district, les joueuses doivent s'inscrire par le site internet. Les parties se joueront en **40 points / 30 reprises** maxi quelle que soit leur catégorie.
- **Si + de 2 joueuses souhaitent s'inscrire, nous nous rapprocherons du district Poitou-Charentes pour organiser ensemble une compétition sur l'année avec 3 ou 4 tours de jeu qualificatifs à une finale de district Limousin/Poitou-Charentes.**

(Nota : outre la finale de district Partie Libre qui leur est réservée, les joueuses sont admises à participer à tous les autres championnats.)

Enfin, tout club pourra proposer l'organisation d'un « tournoi de club » au district pour donner d'autres possibilités de jeu aux compétiteurs.

Pour cela, le club doit adresser au responsable carambole du district une proposition comportant :

- la date du tournoi
- le mode de jeu et la forme proposée (catégorie(s), nombre de joueurs...)
- le mode d'inscription (inscription auprès du directeur de jeu, invitation...)

Formule des championnats en fonction des catégories

Compétiteurs potentiels pour la saison 2026/2027

CLUBS / CATEGORIES	LIBRE					CADRE		1-BANDE			3-BANDES		
	N3	R1	R2	R3	R4	N3	R1	N3	R1	R2	N3	R1	R2
ACADEMIE DE BILLARD DE LIMOGES	2		1	2			2		2	1	3	1	1
ACADEMIE DE BILLARD OBJAT CORREZE	1		1	2	3	1	2		3	1		2	
AURILLAC BILLARD CLUB	1		2	2	4		1	1	4	4	2		
BILLARD CLUB DE PERIGUEUX		1	6	3	5		2		3	3	3		
CLUB AIXOIS DE BILLARD	1		1	4	4	1		1	1	2	2	3	3
ECOLE DE BILLARD PAYS DE LUBERSAC POMPADOUR			1		2		1		1		1		
TOTAL GENERAL	5	1	12	13	18	2	8	2	14	11	11	6	4

Le nombre de compétiteurs dans le district Limousin étant très différent en fonction des catégories, certains rankings se joueront en **multi-catégories**, notamment :

- Libre R1 et R2
- Cadre N3 et R1
- Bande N3 et R1
- 3 Bandes R1 et R2

Distances et limitations de reprises

Le code sportif carambole (édition en cours) s'applique à l'ensemble des compétitions du district. Le directeur de jeu du tournoi veillera à son application.

Toutes les parties pour toutes catégories et modes de jeu se joueront sur la distance fédérale et avec limitation de reprises selon les tableaux ci-dessous. **Les finales de District se joueront sur la distance fédérale et sans limitation de reprise.**

Limites de reprises	N3	R1	R2	R3	R4	Dames
Libre	20	25	25	30	35	30
1 bande	35	35	35	X	X	X
Cadre	25	30	X	X	X	X
3 bandes	45	45	45	X	X	X

Distances	N3	R1	R2	R3	R4	Dames
Libre	150	120	80	60	40	40
1 bande	60	50	30	X	X	X
Cadre	120	80	X	X	X	X
3 bandes	25	20	15	X	X	X

Lors des championnats multi-catégories, les matchs se déroulent toujours sur la distance et la limitation de reprise du joueur le mieux classé (exemple : un compétiteur classé R1 à la Bande rencontrant un compétiteur classé N3 jouera en 60 points ou 35 reprises).

Ces championnats feront l'objet d'une ouverture possible de plusieurs clubs lors d'un même jour de compétition afin de ne laisser aucun joueur sans la possibilité de participer à cette compétition.

Précisions Sportives

Toutes les finales de district se jouent le dimanche.

Les tours de jeu du championnat se jouent le dimanche.

La tenue lors des compétitions est soumise à l'acceptation du directeur de jeu et doit respecter les directives du code sportif.

II - Annonce des compétitions -

Le calendrier des compétitions est établi et diffusé en début de saison.

Les clubs sont tenus de mettre à disposition des compétiteurs le calendrier car aucune diffusion des compétitions ne sera faite en cours de saison.

Les organisations des compétitions y sont réparties entre les clubs du district en fonction des nombres de billards disponibles et du nombre potentiel de joueurs du mode de jeu concerné.

III – Engagements –

Le document de référence est le calendrier sportif du district Limousin, diffusé dans les clubs en début de saison et consultable à tout moment sur le site internet de la ligue.

Les engagements se font sur le site d'inscription de la Ligue Nouvelle Aquitaine – Section District Limousin soit par le joueur lui-même, soit par une personne de son club à qui il délègue l'inscription.

Rappel du site d'inscription : <https://www.inscription-district-pc.fr/> - section District Limousin.

La période d'engagement à un tour de compétition débute trois semaines avant la date du tournoi et s'étend sur deux semaines, du vendredi à 18 heures au vendredi à 18 heures.

Si la compétition est organisée sur plusieurs sites, le compétiteur pourra s'inscrire sur le site de sa préférence et s'il le désire, se mettre en liste d'attente sur un autre site.

Le gestionnaire des compétitions précisera aux compétiteurs, à la fin de la période d'inscription, le site sur lequel il sera retenu. Le gestionnaire des compétitions enverra également les fichiers d'organisation des compétitions aux clubs concernés.

Les gestionnaires des compétitions pour cette année sportive seront :

Jean-Jacques CASTELAIN - castelain.marie0@orange.fr – Tel : 07.86.52.04.71

Nicolas ENON – n.enon@me.com - Tel : 06.10.82.36.70

IV – Convocations –

Convocation

Les convocations sont envoyées aux clubs par le gestionnaire des compétitions au plus tard le dimanche de la semaine précédant celle du tour considéré. Il y a une convocation par club. Ce sont des fichiers Excel qui servent également à la gestion du tournoi : ils simplifient le déroulement de la compétition et la saisie des résultats.

Les joueurs doivent être présents 30 minutes avant le début de la compétition. Les échauffements par tirage au sort débiteront 10 minutes avant le début des parties.

Désistement

Le désistement d'un joueur initialement inscrit est autorisé sans condition pourvu qu'il intervienne avant l'envoi de la convocation. Le désistement est à adresser à l'organisateur du tournoi et au gestionnaire des compétitions.

Joueur forfait

Tout désistement intervenant après l'envoi de la convocation est considéré comme un forfait.

Le forfait est à signaler à l'organisateur du tournoi et au gestionnaire des compétitions.

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

Un joueur forfait n'est pas remplacé et ses adversaires sont déclarés vainqueurs, sauf cas exceptionnel où :

- il y aurait dans la liste d'attente un joueur remplissant les conditions
- le délai rend matériellement possible son remplacement par un joueur écarté

Joueur qui abandonne en cours de partie :

Le résultat de la partie arrêtée est comptabilisé comme une victoire par forfait pour son adversaire.

Dans tous les cas, les résultats des parties qu'il a précédemment disputées sont pris en compte pour ses adversaires : les points et scores leur sont comptés.

La commission de discipline pourra être saisie pour tout joueur forfait non excusé ainsi que tout joueur qui abandonne en cours de tournoi sans motif reconnu valable.

V - Règlement des compétitions –

Le code sportif carambole (édition en cours) s'applique à l'ensemble des compétitions du district.

Le directeur de jeu du tournoi veillera à son application.

VI - Formule de jeu des compétitions –

VI.1 Principe

Les tours de jeu seront limités à 9 joueurs par club en mono ou multi-catégories.

Les joueurs mentionnés ci-dessous A, B, C, D, E, F, G, H et I seront déterminés par la méthode du serpent. La méthode utilisée pour formuler le classement des joueurs sera la date et l'heure d'inscription (1^{er} inscrit-> joueur A, 2^{ème} inscrit -> joueur B ...). Cela permettra de mieux mélanger les compétiteurs par rapport à la saison précédente.

Du fait de l'organisation des tours de jeu, les compétiteurs d'un même club pourront s'affronter en dehors du premier tour de jeu.

Description de la formule de jeu en fonction du nombre de joueurs engagés :

2 joueurs inscrits : 3 tours de jeu sur 1 billard

Tous les compétiteurs se rencontrent 3 fois, soit 3 matchs chacun

2 joueurs : A et B	Billard n° 1
	AB
	AB
	AB

3 joueurs inscrits : 6 tours de jeu sur 1 billard

Tous les compétiteurs se rencontrent 2 fois, soit 4 matchs chacun

Pour rappel, le 3^{ème} résultat de chaque compétiteur ne sera pas compté pour le calcul du classement de la saison.

3 joueurs : A, B et C	Billard n° 1
	AB
	AC
	BC
	AB
	AC
	BC

4 joueurs inscrits : 3 tours de jeu sur 2 billards

Tous les compétiteurs se rencontrent 1 fois.

4 joueurs : A, B, C et D	Billard n° 1	Billard n° 2
	AB	CD
	BD	AC
	AD	BC

5 joueurs inscrits : 4 tours de jeu sur 2 billards

Rencontres définies par l'organisation, soit 3 matchs chacun.

Le joueur E fera 4 matchs, mais pour rappel, son 3^{ème} résultat ne sera pas compté pour le calcul du classement de la saison.

5 joueurs : A, B, C, D et E	Billard n° 1	Billard n° 2
	AB	CE
	BE	AD
	DE	BC
	CD	AE

6 joueurs inscrits : 3 tours de jeu sur 3 billards

Rencontres définies par l'organisation, soit 3 matchs chacun.

6 joueurs : A, B, C, D, E et F	Billard n° 1	Billard n° 2	Billard n° 3
	AB	CD	EF
	CF	BE	AD
	DF	AE	BC

7 joueurs inscrits : 4 tours de jeu sur 3 billards

Rencontres définies par l'organisation, soit 3 matchs chacun.

Les joueurs A, B et C feront 4 matchs, mais pour rappel, le 3^{ème} résultat de chaque compétiteur ne sera pas compté pour le calcul du classement de la saison.

7 joueurs : A, B, C, D, E, F et G	Billard n° 1	Billard n° 2	Billard n° 3
	AB	CD	EF
	EG	AC	BD
	FG	BC	AD
	EA	FB	GC

8 joueurs inscrits : 4 tours de jeu sur 3 billards

Rencontres définies par l'organisation, soit 3 matchs chacun.

8 joueurs : A, B, C, D, E, F, G et H	Billard n° 1	Billard n° 2	Billard n° 3
	AB	CD	EF
	GH	AD	BC
	EG	FH	AC
	BD	EH	FG

9 joueurs inscrits : 5 tours de jeu sur 3 billards

Rencontres définies par l'organisation, soit 3 matchs chacun.

Le joueur G fera 4 matchs, mais pour rappel, son 3^{ème} résultat ne sera pas compté pour le calcul du classement de la saison.

9 joueurs : A, B, C, D, E, F, G, H et I	Billard n° 1	Billard n° 2	Billard n° 3
	AB	DE	GH
	DF	AC	GI
	BC	HI	EF
	AD	BG	CI
	FG	EH	

Nota : Si le nombre de joueurs inscrits est compris entre 10 et 12 joueurs, la compétition pourra être organisée, avec l'accord du club organisateur et des joueurs inscrits, dans un seul club qui possède plus de 3 billards 2,80m.

Les finales de district se joueront en poule unique de 4 joueurs au maximum.

Les matchs se joueront sur la distance fédérale et sans limitation de reprise.

Déroulement des finales de district selon le nombre de compétiteurs :

- 1 compétiteur -> Déclaré champion de District et qualifié automatiquement pour la finale de Ligue
- 2 compétiteurs -> les 2 compétiteurs se rencontrent 3 fois soit 3 tours de jeu sur 1 billard
- 3 compétiteurs -> tous les compétiteurs se rencontrent 1 fois chacun soit 3 tours de jeu sur 1 billard
- 4 compétiteurs -> tous les compétiteurs se rencontrent 1 fois chacun soit 3 tours de jeu sur 2 billards

VI.2 Formulaire d'organisation

Un tableau des tours de jeux sera fourni au club organisateur sous la forme d'un fichier Excel, qui permettra une gestion aisée de la compétition.

La saisie des matchs sera à effectuer au fur et à mesure de la journée directement sur le site de saisie de la FFB.

VI.3 Classification des nouveaux joueurs

Lors de leur première inscription, les joueurs n'ayant encore ni catégorie ni moyenne officielle doivent jouer dans leur catégorie estimée par un dirigeant de leur club.

Si cette estimation n'est pas conforme à la réalité au vu de la moyenne réalisée sur le tournoi, le joueur est reclassé a posteriori dans la catégorie qui correspond aux résultats obtenus.

VI.4 Format des billards

Tous les matchs se jouent sur billard 2,80m.

Rappel : sur 2,80m, en cas de collage, la remise sur mouche est au choix du joueur.

VI.5 Distances des parties et prolongations éventuelles

Chaque rencontre se joue sur la distance de la catégorie du joueur le mieux classé, avec reprise égalisatrice sur le point de départ, suivant le tableau des catégories du code sportif en cours.

Il peut y avoir une égalité lors des matchs de championnat.

Dans le cas des finales de District, en cas d'égalité à l'issue de la partie, le vainqueur est désigné grâce à une ou plusieurs prolongations organisées de la manière suivante :

Nombre de points limité au dixième de la distance initiale de la partie, sauf au 3 bandes (pas de limitation) ;

Une seule reprise ;

Pas de tirage à la bande. L'ordre des joueurs est inchangé.

Le joueur B a la reprise sur le point de départ ;

En cas d'égalité dans cette première prolongation, il est procédé à une deuxième prolongation sur le même principe.

Les points réalisés au cours des prolongations ne sont pas comptabilisés dans le résultat final du match. On ajoute simplement 0,01 point au joueur vainqueur pour que son score (supérieur à son adversaire) soit reconnu comme une victoire.

VI.6 Limitations de reprises

Le nombre de reprises est limité pour toutes les rencontres des championnats suivant le paragraphe I.

VI.7 Règles et conditions d'arbitrage imposées aux compétiteurs

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

Tout joueur exempt doit participer à l'arbitrage (arbitre de table ou tenue de la feuille de match) des matchs en cours.

L'organisateur peut toutefois dispenser un joueur d'arbitrage s'il dispose d'autres arbitres disponibles.

L'auto-arbitrage sera toléré pour les matchs de ranking hormis pour les compétitions de Cadre.

Le club organisateur sera néanmoins tenu de faire tout son possible pour mettre à disposition des arbitres.

Pas d'auto-arbitrage pour les finales de District ; arbitres obligatoires.

Les échauffements seront limités pour mieux contrôler le temps de la compétition sur la journée :

- 5 minutes d'échauffement pour tous les compétiteurs pour leur premier match
- 3 minutes maximum pour les matchs suivants.

VI.8 Horaires de convocation et des rencontres

Du fait de l'alternance des tours de jeu sur plusieurs billards, il n'y a en principe pas de plage horaire neutralisée pour les repas de midi, sauf si le nombre de tours dans la journée le permet (jusqu'à 5 tours par exemple).

Une attention particulière devra être apportée sur les journées avec 6 tours de jeu. Un repas rapide devra être prévu par le club organisateur afin de pouvoir terminer la compétition à un horaire acceptable.

VI.9 Joueurs en retard

Un délai maximum de trente minutes après l'heure de convocation est accordé aux retardataires éventuels pour commencer la compétition.

Passé ce délai, le joueur est déclaré forfait général.

Un délai maximum de dix minutes est toléré pour les parties suivantes.

Passé ce délai, le joueur est disqualifié.

Le joueur en retard perd son droit au temps d'échauffement si celui-ci retarde encore le début de la partie.

VI.10 Direction de jeu et supervision de l'arbitrage du tour de ranking

Le Directeur de jeu est désigné par le club organisateur.

Il règle tous les litiges et en rend compte au responsable de la Commission Carambole en mentionnant dans la case prévue à cet effet :

Les joueurs forfaits

Les joueurs refusant l'arbitrage demandé

Les joueurs qui ne sont pas en tenue

Les joueurs avertis ou sanctionnés par les arbitres en cours de rencontres

Toute difficulté ou irrégularité dans le déroulement de la compétition

Dans le cas où une compétition est annulée par suite d'un nombre important de forfaits, le directeur de jeu est tenu de renseigner la feuille de matchs et de la transmettre au responsable de la Commission Carambole pour lui signifier la liste des forfaits ainsi que les circonstances de l'annulation de la compétition.

Dans la mesure du possible, le tournoi est supervisé par un arbitre officiel, qui pourra renseigner au besoin les arbitres/marqueurs/directeur de jeu sur les points non connus du règlement.

Il est impératif de disposer dans le club organisateur d'un exemplaire à jour du code sportif (papier ou informatique) afin de pouvoir s'y référer en cas de litige.

VI.11 Saisie des résultats sportifs

Tout au long de la journée de compétition, le club organisateur devra saisir les résultats sur le site fédéral.

Les matchs seront déjà préprogrammés par le responsable district carambole afin de faciliter la saisie des résultats.

Rappel de l'adresse internet du site de saisie :

<https://www.telemat.org/FFBI/sif/?cs=4.5a8be83e40351471a63c1856ddc03102deeb>

VI.12 Litiges

Dans la préparation de la compétition ou bien pendant son déroulement, pour toute précision d'interprétation de ce document, vous pouvez consulter le responsable sportif carambole du district :

Nicolas ENON – n.enon@me.com - Tel : 06.10.82.36.70

En cas de litige après la compétition, tous les points non prévus dans le présent règlement seront traités par la Commission carambole du district.

VI.13 Évolution du règlement

La commission carambole se réserve le droit de faire évoluer le nombre de reprises maxi en cours de saison de manière à augmenter l'intérêt des tournois de ranking et d'en faciliter l'organisation.

Fait à Aix Sur Vienne par la commission sportive carambole.

Nicolas ENON

	CATEGORIE	DISTANCE			MOYENNE			FORMULE SPORTIVE (MODE DE SELECTION)
			Normale	Reduite	3,10 m	2,80 m	2,60 m	
LIBRE	MASTERS	GC	400	300	≥ 30,00			suspension provisoire
	N1	GC	250	200	≥15,00 et <30,00			Poule 8 joueurs - article 6.2.23 (zones : 7)
	N2	GC	180	150	≥7,20 et <15,00			Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	N3	GC	150			≥ 6,00 et < 9,00	≥ 7,50 et < 11,25	Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	R1	PC	120			≥ 4,00 et < 6,00	≥ 5,00 et < 7,50	CRITERIUM REGIONAL
	R2	PC	80			≥ 2,30 et < 4,00	≥ 2,87 et < 5,00	CRITERIUM REGIONAL
	R3	PC	60			≥ 1,20 et < 2,30	≥ 1,50 et < 2,87	
	R4	PC	40			0 et < 1,20	0 et < 1,50	
CADRE 47/2	DAMES	PC	120 (30 rep)			≥ 1,20	≥ 1,50	poule 8 joueuses articles 6.2.20 ou 6.2.22 (circuit : 7)
	MASTERS		250	200	≥ 20,00			poule 8 joueurs articles 6.2.21 ou 6.2.23 (circuit : 7)
	N1		200	150	≥ 10,00 et < 20,00			Poule 8 joueurs - article 6.2.23 (zones : 7)
CADRE 42/2	N2		120	100	≥ 6,00 et < 10,00			Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	N3		120			≥4,50 et <7,50	≥5,00 et <8,33	Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	R1		80			2 et < 4,50	2,22 et < 5,00	être classé minimum en LR2 ou cadre R1
CADRE 71/2	MASTERS		200	150	≥ 18,00			poule 6 joueurs articles 6.2.21 ou 6.2.23 (circuit : 5)
CADRE 47/1	MASTERS		200	150	≥ 12,00			suspension provisoire
1-BANDE	MASTERS		120	100	≥ 5,00			poule 8 joueurs articles 6.2.21 ou 6.2.23 (circuit : 7)
	N1		100	80	≥ 3,50 et < 5,00			Poule 8 joueurs - article 6.2.23 (zones : 7)
	N2		80	60	≥ 2,30 et < 3,50			Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	N3		60			≥ 1,80 et < 2,58	≥ 2,25 et < 3,23	Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	R1		50			≥ 1,10 et < 1,80	≥ 1,375 et < 2,25	CRITERIUM REGIONAL
	R2		30			0 et < 1,10	0 et < 1,375	
3- BANDES	MASTERS		40	35	≥ 1,000			16 joueurs - poules ou DKOD (multi) articles 6.2.21 ou 6.2.23 (circuit : 15)
	N1		35	30	≥ 0,700 et < 0,999			Poule 8 joueurs - article 6.2.23 (zones : 7)
	N2		30	25	≥ 0,500 et < 0,700			Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	N3		25 (60 rep)	20 (60 rep)		≥ 0,400 et < 0,581	≥ 0,440 et < 0,638	Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	R1		20 (60 rep)	15 (60 rep)		≥ 0,250 et < 0,400	≥ 0,275 et < 0,440	CRITERIUM REGIONAL
	R2		15 (60 rep)			< 0,250	< 0,275	
	DAMES		25 (50 rep)	20 (50 rep)		≥ 0,250	≥ 0,275	poule unique 4 à 8 joueuses articles 6.2.20 ou 6.2.22 (circuit : 3 à 7)

(*) Ces valeurs sont arrondies : pour connaître précisément les décimales, il faut appliquer les coefficients de correspondance entre formats (art. 3.2.01) aux moyennes dont elles sont issues.