

Responsable Sportif Américain

Laurent GILBERT - 06 20 57 17 96
E-mail : cs_americaain@ligue-occitanie-billard.fr
Commission Sportive Billard Américain Occitanie

CODE SPORTIF BILLARD AMERICAIN

Saison 2024-2025

Version 1



LIGUE OCCITANE DE BILLARD

PARTICIPATION ET INSCRIPTION

La FFB s'est dotée du logiciel de gestion sportive Cuescore.

Grâce à ce dernier tous les déroulés de compétitions y sont intégralement réalisés :

- Inscriptions à toutes les phases (régional, national)
- Tirage au sort des compétitions
- Classement des compétitions
- Live-score des compétitions

Aucune participation aux compétitions régionales et/ou fédérale n'est possible sans licence prise par votre club.

Votre licence doit être validée 7 jours avant la date de clôture d'inscription à une compétition.

Il est obligatoire de créer un profil et d'utiliser CUESCORE pour toute inscription à une compétition

La double inscription (américain/autre discipline billard à poches) est interdite en cas de compétitions ayant lieu le même jour et au même endroit.

LEXIQUE

TQ = Tournoi Qualificatif

FDL = Finale De Ligue

QN-1 = 5 qualifiés en ½ finale du championnat de France Mixte de la saison 2023-2024 plus cette année les 3 suivants du classement R1 2023-2024 (ou 8 premiers R1 de la saison précédente).

QN+1 = seuls les 16 licenciés ayant participé aux 4 FDL pourront accéder à cette catégorie à l'issue de leur classement sur la saison en cours.

R1 = Division allant du 1^{er} au 16^e licencié Régionaux

R2 = Division allant du 17^e au 32^e licencié Régionaux

R3 = Division allant du 33^e au dernier licencié Régionaux

CNA = Commission Nationale (Sportive de Billard) Américain

PRÉAMBULE

Le championnat régional 2024/ 2025 a pour but la qualification de “x” joueurs en ½ Finale Sud du Championnat de France Mixte de Billard Américain.

Les “x” joueurs qualifiés sont issus d’un classement cumulatif suite aux 4 FDL.

Le nombre “x” ne sera connu qu’en cours de saison puisqu’il est déterminé par un ratio (Nombre de licenciés engagés par Ligue / Nombre de licenciés total sur la discipline). Il est calculé par la CNA.

Les joueurs en fauteuil roulant sont inclus dans les compétitions mixtes.

La commission sportive régionale est souveraine en matière d’organisation de son offre sportive, et ce jusqu’à l’issue de ses FDL.

I. INTRODUCTION

Ce code sportif présente les différentes modalités du Championnat Régional de Billard Américain pour la saison 2024 – 2025.

En ce qui concerne les règles de chaque mode de jeu, il est de votre responsabilité de les connaître et de vous tenir informé, à chaque nouvelle saison, de toutes modifications ou ajouts au code sportif fédéral.

Pour autant, un code sportif en format dématérialisé sera présent à la table de marque et pourra être consulté avec le directeur de jeu, si besoin, et si un arbitre fédéral n’est pas présent et/ou disponible.

Le simple fait de s’engager dans une compétition implique l’acceptation tacite de toutes les dispositions réglementaires.

En cas d’infraction aux codes sportif fédéral et/ou régional, ou de toute attitude allant à l’encontre du bien-être collectif des autres joueurs ou de la salle qui nous reçoit, des sanctions pouvant aller du simple avertissement à la saisie de la commission de discipline seront prononcées.

II. GENERALITES

II.1 RESPECT DES RÈGLEMENTS

Il est de la responsabilité des joueurs de connaître les règles de jeu, le règlement et le planning applicables à la compétition à laquelle ils participent.

En cas d'infraction, un joueur peut être disqualifié d'une épreuve en cours, suspendu pour la suite de la compétition et sanctionné par la commission de discipline compétente.

Trois infractions font notamment l'objet de ces dispositions :

Infraction 1 : Déclarer forfait.

Le joueur qui déclare forfait doit **IMPÉRATIVEMENT** informer le responsable sportif avant le début de la compétition.

En cas de forfait général déclaré par le compétiteur : Avant le TQ 5 de la Série II : le compétiteur déclare forfait = Fin de sa saison + repêchage d'un remplaçant selon classement de la Série I.

En cas de forfait excusé pour les TQ de la Série II : pas de repêchage, le joueur sera réintégré au TQ 6 de la Série II. Il se verra attribué le même nombre de point que le dernier joueur du classement.

En cas de forfait non excusé pour les TQ de la Série II : pas de repêchage. Le compétiteur sera notifié sous 24 heures après le TQ, déclaré par le directeur de jeu comme forfait général dans Cuescore et ne se verra attribué aucun point. De plus, de part ce comportement anti-sportif, la commission de discipline sera saisie.

En cas de forfait général déclaré par le compétiteur avant la 1ère FDL R2 : Le compétiteur déclare forfait = fin de sa saison + repêchage d'un remplaçant selon classement Série I.

En cas de forfait excusé en FDL par le compétiteur R2 : pas de repêchage et il sera réintégré à la compétition suivante. Il se verra attribué le même nombre de point que le dernier joueur du classement.

En cas de Forfait non excusé en FDL R2 : pas de repêchage. Le compétiteur sera notifié sous 24 heures après la compétition, déclaré par le directeur de jeu comme forfait général dans Cuescore et ne se verra attribué aucun point. De plus, de part ce comportement anti-sportif, la commission de discipline sera saisie.

Infraction 2 : Abandon en cours de compétition.

Le joueur qui abandonne en cours d'épreuve, à n'importe quel niveau de celle-ci (tableau général, match de classement), est déclaré "FORFAIT GÉNÉRAL". Toutes les parties disputées par ce joueur seront annulées pour le classement de la compétition. En cas de récidive, le joueur sera exclu du championnat.

Infraction 3 : Retard par rapport aux limites de temps autorisées.

Un délai maximum de 30 minutes après l'heure de convocation est accordé aux éventuels retardataires pour commencer une compétition. Passé ce délai, si le joueur n'a pas prévenu le responsable sportif, le joueur est déclaré "FORFAIT GÉNÉRAL".

Lors de compétition sur plusieurs jours, ce délai est de 15 min à partir du deuxième jour.

II.2 CONSOMMATIONS REPREHENSIBLES

L'alcool et les cigarettes électroniques sont interdits sur l'aire de jeu, le non-respect de cette règle entraîne l'exclusion du joueur et sa convocation devant la commission de discipline.

Les joueurs peuvent faire l'objet de contrôles anti-dopage lors des compétitions : la procédure est décrite dans le Titre III du règlement intérieur de la FFB. Tout refus de se soumettre au contrôle est traité comme un dépassement de la limite autorisée. En cas de dépassement, la règle de l'interdiction s'applique même si la consommation a eu lieu en dehors de l'aire de jeu.

II.3 ATTITUDE DES JOUEURS – COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF

Soyez correct et loyal, pas de gestes ou commentaires de nature à gêner votre adversaire, ou les joueurs des tables voisines. A défaut, votre match sera mis sous arbitrage.

Lorsque vous n'êtes pas présent à la table, demeurez assis, sans gesticulation.

Avant de vous déplacer, autour du billard ou pour rejoindre votre table ou la quitter, veuillez à regarder que les joueurs des tables autour ne soient pas en position de jeu.

Aucun comportement antisportif ne sera admis. Tout comportement antisportif amènera :

- Un avertissement
- La perte pure et simple du match si cet écart a lieu pendant un match
- Le dépôt d'un dossier devant la commission de discipline

Une conduite antisportive peut-être définie, de façon non-exhaustive, comme suit :

- Un écart de langage
- Jeter sa queue ou sa craie ou dévisser sa queue en cours de partie (signe d'abandon du joueur) **à l'exception d'un problème matériel.**
- Se disputer avec un adversaire, l'arbitre, le directeur de jeu ou un spectateur
- Être constamment en désaccord avec les décisions de l'arbitre ou du directeur de jeu
- Interférer pendant qu'un adversaire joue un coup
- Utiliser son téléphone lors d'un match

D'autres équipements sont aussi interdits pendant le match comme les équipements multimédias (téléphones, lecteurs MP3, tablettes tactiles etc...) qui doivent être éteints et rangés. **A l'exception des tablettes de scoring CUESCORE**

En cours de match :

- Un joueur doit rester assis sur sa chaise durant le tour de son adversaire. Il peut néanmoins rester debout et immobile à côté de sa chaise si cela ne trouble pas le jeu de l'adversaire. (Accord entre les joueurs en début de match)
- Il ne peut se lever ou bouger et se déplacés que lorsque les billes sont définitivement arrêtées.
- La manche est perdue quand un joueur déplace volontairement une bille avec la main, sauf dans les cas spécifiques à chaque mode de jeu.
- Si un joueur déjà averti se met de nouveau en infraction, la partie peut être interrompue et le match est alors perdu pour le joueur fautif.

□ Toute action visant à déconcentrer l'adversaire, tous gestes ou paroles de nature à perturber le jeu, tout comportement antisportif amènent la perte pure et simple du match.

□ L'arbitre ou le directeur de jeu le signalent au joueur concerné et font un rapport. Si le cas se reproduit avec le même joueur durant la même compétition, le dossier est transmis à la commission de discipline afin qu'elle statue sur le sort du joueur.

II.4 RETARD A LA CONVOCATION D'UN MATCH

a. Le jour de la compétition :

Le joueur est tenu de se présenter à la direction de jeu à l'heure notée sur la publication des horaires ou de sa convocation. Toutefois, un retard **excusé** de 30 min maximum après l'heure de convocation est toléré pour se présenter. Passé ce délai, il sera disqualifié de la compétition et déclaré forfait.

b. Pendant la compétition :

Tout joueur qui ne s'est pas présenté à sa table de jeu 15 min après l'annonce de son match est déclaré perdant de ce match.

II.5 LA RÈGLE DU "CHRONOMÈTRE"

Le chronométrage commence dès que toutes les billes, blanche incluse, sont immobilisées, y compris les billes en rotation sur elles-mêmes. Il s'arrête quand la queue touche la blanche ou quand le temps du joueur est expiré.

Après la casse, le joueur dispose de 60 secondes pour exécuter son coup sans extension de temps.

Pour tous les autres coups, il dispose de 35 secondes.

Après 25 secondes, l'arbitre annonce « time », le joueur doit jouer au bout des 10 secondes restantes, au-delà, il y a faute.

Le joueur peut demander une rallonge de temps en annonçant « Extension », mais une seule fois par rack. La durée de réflexion est alors rallongée de 25 secondes, portant ainsi la durée totale à 60 secondes. Après 50 secondes, l'arbitre ou la personne en charge du chronométrage annonce de nouveau « Time », et le joueur doit alors exécuter son coup dans les dix secondes restantes.

Il peut être demandé à un joueur disponible de chronométrer un match.

Le refus de chronométrer un match entraîne l'exclusion de la compétition et l'annulation des résultats du compétiteur. Cette exclusion est assimilable à un forfait général passible de la commission de discipline si récidive.

II.6 LA PAUSE EN COURS DE MATCH

Au cours d'un match, chaque joueur a droit à une pause limitée à maximum 5 minutes uniquement pour aller aux toilettes (sortie de la salle, pause cigarette, consommation d'alcool sont interdites).

Un joueur ne peut le demander qu'au moment de la reconstitution d'un rack. Il doit obligatoirement signaler sa pause à la table de marque.

Le joueur qui n'a pas demandé la pause doit rester dans l'aire de jeu. Néanmoins, le joueur peut lui aussi demander une pause à l'arbitre, au juge-arbitre, ou au directeur de jeu.

Pour le 14/1 continu uniquement, le joueur qui à la main peut continuer à jouer en la présence d'un arbitre, d'un juge-arbitre ou du directeur de jeu.

Un joueur qui quitte sa place pendant un match sans le signaler à la direction de jeu, perd son match.

Le cas de force majeure survenant en cours de championnat ou d'une compétition reste à l'appréciation de l'arbitre ou du directeur de jeu.

II.7 PÉNALITÉS

Si une partie est déclarée perdue selon les articles ci-dessus, le joueur fautif, peut en cas de récidive, perdre le match.

Si l'attitude du joueur venait à se reproduire, quel que soit la compétition, ce joueur sera exclu du championnat régional et un dossier le concernant sera déposé à la Commission de Discipline.

II.8 LA TENUE SPORTIVE COMMUNE A TOUTES LES DISCIPLINES

Polo à manches courtes ou longues, rentré dans le pantalon (les polos d'arbitres sont interdits aux joueurs).

Pantalon de ville de couleur unie (les jeans et survêtements sont interdits).

Chaussettes, mi-bas ou bas.

Chaussures fermées.

Le polo doit obligatoirement être rentré dans le pantalon, sauf chez les femmes. La dérogation à cette règle est accordée exclusivement par le directeur de jeu.

L'écusson ou le logo du club et/ou des armoiries de la ville est brodé ou floqué. Il doit être placé sur la poitrine à gauche, côté cœur.

L'inscription dans le dos du nom de la ville du club du joueur est autorisée.

La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes à la législation en vigueur, notamment en ce qui concerne les produits ou services dont la publicité est réglementée ou interdite dans le cadre des activités sportives. Peuvent être interdites les tenues qui présentent une incompatibilité entre le contenu d'une publicité et les chaînes de télévision qui retransmettent l'évènement.

La surface totale de l'ensemble des emplacements publicitaires n'est pas limitée mais est placée sur le haut du corps. L'organisateur peut imposer la marque de son sponsor ; dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs.

Lors des compétitions nationales, régionales ou départementales, le port de l'écusson FRANCE ou du polo FRANCE est strictement interdit.

Dans le cas d'une compétition par équipes, le haut de la tenue sportive doit être identique pour tous les joueurs de l'équipe. Aucune dérogation à cet article ne peut être accordée.

Le Directeur de Jeu peut refuser à un joueur sa participation à la compétition si sa tenue n'est pas conforme aux dispositions ci-dessus.

II.9 LES HORAIRES DE CONVOCATION

L'heure de convocation pour toutes les compétitions sera indiquée par mail à la clôture des inscriptions à chaque responsable de club, qui aura en charge de transmettre à ses licenciés.

Le début des matchs est toujours fixé 30 minutes après la convocation. (Ex : convocation 8h – début des matchs 8h30)

Vous ne pouvez pas quitter la salle durant la journée sans prévenir le Directeur de jeu et avoir pris connaissance de votre heure de reprise de match.

II.10 LA TABLE DE MARQUE

La table de marque est l'espace réservé à la direction de jeu. Vous y trouverez le/la directeur/trice de jeu tout au long des différentes compétitions régionales et toutes vos questions pourront lui être posées.

II.11 LA FEUILLE DE MATCH (PAS DE TABLETTE DE SCORING)

La feuille de match comporte quelques zones à remplir. Merci de bien prendre soin de noter ces informations.

Lorsque votre match est terminé, le vainqueur, ramène la feuille de match, dûment complétée, à la table de marque afin que le résultat soit validé et enregistré.

Si les joueurs du match quittent l'aire de jeu sans avoir rendu leur feuille, le match sera annulé et un avertissement leur sera donné.

II.12 TABLETTE DE SCORING CUESCORE

Chaque table de jeux est dotée d'une tablette connectée à Cuescore afin de permettre le live-score.

En cas de dysfonctionnement de la tablette les joueurs doivent obligatoirement alerter le directeur de jeu qui fera le nécessaire au bon rétablissement du scoring.

A la fin du match, celui-ci doit être notifié sur la tablette et celle-ci doit rester à sa place (excepté demande du directeur de jeu)

Le coût financier lié à l'acquisition des tablettes induit d'un comportement responsable de la part de chaque compétiteur sous peine de sanction.

II.13 ÉCHAUFFEMENT ET ATTENTE DE MATCH

A l'appel de votre nom et de votre numéro de table vous disposez de 5 minutes chronométrées pour votre premier match de la journée pour vous échauffer. Puis de 3 minutes pour les matchs suivants.

II.14 ARBITRAGE

Tous les matches se font en auto-arbitrage, exception pouvant être faite pour les 1/2 finales et/ou finales.

Si un coup vous semble litigieux vous devez appelé un arbitre ou le directeur de jeu. Si aucun d'eux n'est disponible ou présent vous pouvez, alors, susciter l'avis de votre adversaire ou d'un autre compétiteur. Ou attendre que le directeur de jeu ou l'arbitre présent dans la salle se libère.

Aucun coup joué en auto-arbitrage sans surveillance ne pourra être remis en question.

III. DÉROULEMENT DU CHAMPIONNAT RÉGIONAL

III.1 LES PHASES QUALIFICATIVES

À partir de 2024 /2025, création de 4 catégories, nommées Q1, R1, R2 et R3.

Une première série de 4 tournois qualificatifs aux 4 modes de jeu sera réalisée avec tous les joueurs sauf les QN-1 et les R3 volontaires.

Pour chaque série de TQ et de FDL, l'ordre des modes de jeux **cette année** sera :

Jeu de la 9 => Jeu de la 8 => Jeu du 14/1 continu => Jeu de la 10

Série I : TQ de 1 à 4 sur 4 dates distinctes

Elle regroupe tous les compétiteurs dont la licence est validée 8 jours avant la date de clôture des inscriptions à l'exclusion des QN-1

Les QN-1 sont directement qualifiés pour la Série II.

Si un joueur QN-1 fait le choix de l'abandon de sa qualification directe, il pourra disputer les 4 TQ de la série I. Attention, pas de repêchage en QN-1.

Le quota de qualifiés en Série II pour les R1 sera modifié en conséquence.

Les TQ de la première série se dérouleront en double ko jusqu'au 1/4 de finale puis élimination directe sur un tableau limité à 32 joueurs.

Les TQ de la première série se dérouleront en double ko jusqu'au 8ème de finale puis élimination directe sur un tableau supérieur à 32 joueurs.

Pour le TQ 1 il n'y aura pas de tête de série. Tirage au sort intégral.

Les 4 meilleurs classés à chaque TQ seront têtes de séries pour le TQ suivant.

Les licenciés ne souhaitant pas s'engager dans le championnat régional, mais désireux, toutefois, de se construire une expérience sportive et s'immerger dans la compétition, seront, sur la base du volontariat, catégorisés R3.

Un joueur qui démarre l'année en s'inscrivant en R3 n'aura pas l'accès aux catégories supérieures durant la saison.

Fin de Série I : suivant le classement général au cumul des points attribués lors de la première série, est établi le Classement général cumulé des 4 TQ comme suit :

R1 = joueurs de 1 à 16

R2 = joueurs de 17 à 32

R3 = à partir du 33ème et suivants + R3 volontaires

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ils seront départagés comme suit :

1 - la meilleure place obtenue dans une épreuve,

2 - s'il y a toujours égalité, les résultats du ou des matchs joués entre les joueurs concernés,

3 - s'il y a toujours égalité, le goal-average sur les matchs joués entre les joueurs concernés,

4 - s'il y a toujours égalité, la plus haute moyenne au jeu du 14/1 continu

Les R3 volontaires ne joueront que 2 TQ en série I : mode de jeu de la 9 et "par équipe"

Les 16 premiers (24 - QN-1) de la première série seront classés R1

Les 16 suivants seront classés R2

Les suivants seront classés R3 pour la fin de la saison

Tous les points acquis lors de la première Série I sont remis à zéro pour la suite de la saison.

Série II : TQ de 5 à 8 sur 4 dates distinctes

La Catégorie QN-1 + R1 est déterminée à l'issue de la Série I : Tableau de 24 joueurs

Les TQ 5 à 8 se dérouleront en double KO jusqu'au 1/4 de finale puis en élimination directe.

TQ5 tirage au sort intégral.

Les 4 joueurs têtes de série pour les TQ 6 à 8 seront déterminés par le classement du TQ précédent.

Fin de la Série II : les joueurs de 1 à 14, au classement général établi sur le cumul des points acquis en cumulé aux 4 modes de jeu, seront qualifiés en FDL R1.

La Catégorie R2 est déterminée à l'issue de la Série I : Tableau de 16 joueurs

Cette catégorie jouera 4 FDL R2 lors de la série II. Les FDL R2 se dérouleront en double Ko jusqu'au 1/4 de finales.

Lors de la FDL R2 au jeu de la 9, les 4 têtes de séries seront les 4 joueurs les mieux classés dans leur catégorie lors de la première série.

Lors des FDL R2 suivantes, les 4 têtes de séries seront établies sur le classement de la FDL R2 précédente.

Fin des FDL R2 : les joueurs 1 et 2, au classement général établi sur le cumul des points acquis aux 4 modes de jeu, seront qualifiés en FDL R1.

La remise des titres de champion de Ligue R2 est faite à la fin des FDL R2.

Attention : être champion de Ligue ne garantit pas obligatoirement la première ou seconde place du classement général R2 et n'entraîne en aucun cas la qualification en FDL R1.

· La Catégorie R3 est déterminée à l'issue de la Série I + volontaires = Tableau ouvert

A la fin de la Série II la remise des titres de champions de Ligue R3 est faite.

III.2 FINALES DE LIGUE R1

Les FDL R1 se dérouleront sur deux week-ends distincts durant lesquels deux modes de jeux seront joués dans cet ordre :

- le jeu de la 9 et le jeu de la 8 sur le premier week-end
- le jeu du 14/1 continu et le jeu de la 10 le deuxième week-end

Les FDL R1 se dérouleront en double KO jusqu'au 1/4 de finales puis élimination directe.

A la fin des FDL R1, la remise des titres de champions R1 est faite.

Les "x" premiers au classement général et en respect du prorata établi par la FFB seront qualifiés en 1/2 finale Sud du championnat de France Mixte.

III.3 CHAMPIONNAT FAUTEUIL :

Un championnat fauteuil sera organisé cette année selon des modalités précisées ultérieurement par un avenant.

III.4 CHAMPIONNAT U17 :

Un championnat U17 est envisagé cette saison. Il sera déterminé par le nombre de candidats intéressés et les modalités seront précisées ultérieurement par avenant.

IV. DISTANCES DE JEU

DISTANCES SERIE I + FDL R2

	JEU DE 9	JEU DE 8	JEU DE 14/1	JEU DE 10
TAB PRINC	5	4	40 /20 rep	5
COTE GAGN	5	4	40 /20 rep	5
COTE PERD	4	4	30/20 rep	4
TAB FIN	5	4	50/20 rep	5
FINAL ET CLASSEMENT	6	5	60/30 rep	6

DISTANCES SERIE II R1 + FDL R1

	JEU DE 9	JEU DE 8	JEU DE 14/1	JEU DE 10
TAB PRINC	6	5	50 /20 rep	6
COTE GAGN	6	5	50 /20 rep	6
COTE PERD	6	5	50/20 rep	6
TAB FIN 1/4	6	5	50/20 rep	6
FINAL ET CLASSEMENT	7	6	60/30 rep	6

V. BAREME DES POINT POUR CHAQUE EPREUVES

V.1 CLASSEMENT POINTS

1	220
2	190
3 ET 4	162
5 à 8	136
9 à 16	112
17 à 24	90
25 à 32	70
33 à 40	61
41 et +	52

La commission sportive américain de la ligue occitane de billard est la seule habilitée à statuer sur les cas non expressément prévus dans ce règlement.

VI. CONCLUSION

Nous serons accueillis par deux salles qui font des efforts en termes d'aménagements de leurs horaires et de disponibilité pour nous permettre d'être accueillis confortablement dans nos phases de jeu :

- Double Jeux 8 avenue des palanques 31120 Portet sur Garonne
- Sun Rock Billard 4 Rue Georges Guynemer, 11300 Limoux

Cette dernière salle étant associative, conformément aux lois qui régissent les associations loi 1901 disposant d'une buvette et comme indiqué dans son règlement intérieur, il sera demandé une cotisation d'adhésion d'un montant de 3 euros lors de votre présence à une compétition, pour pouvoir bénéficier de ce service. (*Article L.3335-1*)

A ce titre, nous tenons au respect des salles, merci donc :

- de ne pas laisser vos déchets dans les espaces qui nous sont réservés mais de les jeter dans les poubelles prévues à cet effet,
- de ne pas consommer de denrées alimentaires ou boissons non vendues par la salle (exception faite de régime alimentaire particulier)
- de veiller à laisser les sanitaires propres et de signaler tout manque (essuie-mains, papier toilettes, savon, etc.)
- de mettre vos téléphones en mode silencieux sous peine d'avertissement voire de points de pénalité si ce dernier venait à sonner
- de ne pas quitter l'établissement sans vous être acquittés de vos consommations.

La Commission Sportive vous souhaite une très belle saison !