

## Responsables Sportif Américain

Henry DAUVERGNE - 06 11 72 37 37

[henry.dauvergne@orange.fr](mailto:henry.dauvergne@orange.fr)

Thomas UNFER - 06 70 85 40 81

[inscriptionslobus@gmail.com](mailto:inscriptionslobus@gmail.com)

# REGLEMENT SPORTIF



## LIGUE OCCITANE DE BILLARD



## I PREAMBULE

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 (région, national)
- Tirage au sort des compétitions
- Classement des compétitions
- Livescore des compétitions

Aucune inscription n'est possible sans licence prise par votre club

## II INTRODUCTION

Ce code sportif présente les différentes modalités du Championnat Régional de Billard Américain pour la saison 2023 – 2024.

Ces championnats sont la phase qualificative pour les ½ finales Sud du Championnat de France Mixte de billard américain.

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 toutes les dispositions réglementaires.

En cas d'infraction aux codes (code 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.

La Ligue Occitane de Billard étant très grande, celle-ci pourra être divisée en 2 districts, un directeur de jeu sera nommé par district, pour chaque compétition ou pour l'ensemble de son district.



### III GENERALITES

#### III.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 flagrantes font notamment l'objet de ces dispositions :

- ✓ Le fait de déclarer forfait. Le joueur qui déclare forfait doit **IMPÉRATIVEMENT** informer le responsable sportif de l'épreuve avant le début de la compétition. Un joueur qui déclare forfait ne marque aucun point pour les classements.
- ✓ L'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 GENERAL". Toutes les parties disputées par ce joueur seront annulées pour le classement de la compétition, mais elles seront prises en compte pour la classification annuelle des autres joueurs. En cas de récidive, le joueur sera exclu du championnat.
- ✓ Le fait de se présenter en retard par rapport aux limites de temps autorisées. Un délai maximum de 30 minutes après l'heure de convocation est accordé aux retardataires éventuels pour commencer une compétition. Passé ce délai, si le joueur n'a pas prévenu le responsable sportif de l'épreuve, le joueur est déclaré "FORFAIT GENERAL".

#### III.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 incriminé et sa convocation devant la commission de discipline.

Les joueurs peuvent faire l'objet de contrôles d'alcoolémie 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.



### III.3 ATTITUDE DES JOUEURS – COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF

Soyez correct et loyal, pas de geste ou commentaire de nature à gêner votre adversaire, ou les joueurs des tables avoisinantes. 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, veillez à regarder que les joueurs des tables voisines 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 :

- ✓ Un écart de langage.
- ✓ Jeter sa queue ou sa craie ou dévisser sa queue en cours de partie (signe d'abandon du joueur).
- ✓ 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.

En cours de match :

- ✓ Un joueur doit rester assis sur sa chaise durant le tour de son adversaire.
- ✓ Il ne peut se lever que lorsque les billes sont définitivement arrêtées.
- ✓ Il peut néanmoins rester debout et immobile à côté de sa chaise si cela ne trouble pas le jeu de l'adversaire.
- ✓ 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.



### III.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 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.

### III.5 LA RÈGLE DU "CHRONOMETRE"

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 pour exécuter celui-ci.

Après 25 secondes, l'arbitre annonce « time », et 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.*

Henry DAUVERGNE - 06 11 72 37 37

[henry.dauvergne@orange.fr](mailto:henry.dauvergne@orange.fr)

Thomas UNFER - 06 70 85 40 81

[inscriptionslobus@gmail.com](mailto:inscriptionslobus@gmail.com)



### III.6 LA PAUSE EN COURS DE MATCH

Au cours d'un match, chaque joueur a droit à une pause limitée à une durée maximum de 5 minutes qui ne peut être destinée qu'à 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 la 14/1 continu uniquement, le joueur qui a 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 est apprécié par l'arbitre ou le directeur de jeu.

### III.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 régionale, ce joueur sera exclu du championnat régional et un dossier le concernant sera déposé à la Commission de Discipline.

Henry DAUVERGNE - 06 11 72 37 37

[henry.dauvergne@orange.fr](mailto:henry.dauvergne@orange.fr)

Thomas UNFER - 06 70 85 40 81

[inscriptionslobus@gmail.com](mailto:inscriptionslobus@gmail.com)



### III.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 de couleur unie.

**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 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.

Henry DAUVERGNE - 06 11 72 37 37

[henry.dauvergne@orange.fr](mailto:henry.dauvergne@orange.fr)

Thomas UNFER - 06 70 85 40 81

[inscriptionslobus@gmail.com](mailto:inscriptionslobus@gmail.com)



### III.9 LES HORAIRES DE CONVOCATION

L'heure de convocation pour les toutes les compétitions sera indiqué 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 9h - début des matches 9h30*)

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

### III.10 LA TABLE DE MARQUE

La table de marque est l'espace réservé à la direction de jeu. Les résultats y sont compilés. Les feuilles de matchs

Vous y trouverez le/la directeur/trice de jeu tout au long des différentes compétitions régionales et toutes questions pourront lui être posées.

### III.11 LA FEUILLE DE MATCH

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

Lorsque votre match est terminé, le vainqueur, ramène la feuille du 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.

### III.12 ECHAUFFEMENT ET ATTENTE DE MATCH

L'heure de convocation est prévue 30 minutes avant le début des matchs. L'échauffement est donc compris dans ces 30 minutes.

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





## IV DÉROULEMENT DU CHAMPIONNAT RÉGIONAL

### IV.1 LES TOURNOIS QUALIFICATIFS (TQ)

#### a Inscriptions aux Tournois Qualificatifs

Une inscription est **OBLIGATOIRE** pour chaque TQ grâce à votre profil CUESCORE.

A la date de clôture d'un TQ, le TQ suivant s'ouvre aux inscriptions.

Il est du ressort de chaque compétiteur de s'inscrire, selon ses souhaits.

Dans le district Midi-Pyrénées, les Tournois Qualificatifs peuvent se dérouler en même temps que d'autres compétitions de billard à poches, pour des raisons logistiques de salle.

**La double inscription (américain/autre discipline billard à poches) est interdite.**

Les joueurs non-inscrits dans les temps ne seront pas acceptés le jour de la compétition.

#### b Formule des Tournois Qualificatifs

Tous les TOURNOIS QUALIFICATIFS (TQ) se dérouleront sur un format de poules en double KO puis tableau final en élimination directe.

Un tirage au sort intégral, sans protection des joueurs sera effectué dès la clôture des inscriptions par le logiciel Cuescore.

En deçà de 20 joueurs et uniquement pour les modes de jeux de la 8, 9 et 10, un système de poules pourra être mis en place, sur un modèle qui sera alors communiqué après clôture des inscriptions et avant la compétition.

A partir de 20 compétiteurs nous repasserons par une formule classique de tableaux à 32 joueurs en Double KO.

Les distances (qui pourront être modifiées à n'importe quelle phase de la compétition selon le timing ou avant la compétition en fonction du nombre d'inscrits) :

|                 | 14_1 CONTINU | JEU DE LA 8       | JEU DE LA 9    | JEU DE LA 10      |
|-----------------|--------------|-------------------|----------------|-------------------|
| Tableau Général | 40 en 30     | 4 (32) ou 5 (-32) | 5              | 4 (32) ou 5 (-32) |
| Tableau Final   | 50 en 25     | 5                 | 5 ou 6         | 5                 |
| Finale          | 75 en 40     | 5 ou 6            | 6 ou 7         | 5 ou 6            |
| Petite Finale   | 60 en 30     | Casse alternée    | Casse alternée | Casse alternée    |
|                 |              |                   | Dry Break      |                   |

[Voir page 21 du Code Sportif Fédéral Article 1.4.03](#)

Henry DAUVERGNE - 06 11 72 37 37

[henry.dauvergne@orange.fr](mailto:henry.dauvergne@orange.fr)

Thomas UNFER - 06 70 85 40 81

[inscriptionslobus@gmail.com](mailto:inscriptionslobus@gmail.com)



A la fin de tous les TQ, un classement général par district et **au cumul des modes de jeu** est réalisé sur la base des points suivants :

| 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    | 52     |

**Forfait non excusé** lors d'une compétition : Le joueur est déclaré « Forfait Général » pour le reste de la saison. Le joueur sera convoqué devant la commission de discipline

**Le nombre de joueurs qualifiés pour les finales de Ligue sera de 16 compétiteurs.**

## IV.2 LES FINALES DE LIGUE

### a Inscriptions aux finales de Ligue

Les qualifiés aux Finales de Ligue recevront par mail des responsables sportifs une confirmation de leur qualification.

Ils devront, ensuite, s'inscrire sur Cuescore afin de confirmer leur présence **au plus tard 10 jours avant la compétition**. **Passé cette date, les joueurs qui n'auront pas répondu se verront remplacés par les joueurs suivants dans le classement général de chaque district.**

### Fonctionnement sportif

Les finales de Ligue se dérouleront, sur un tableau de 16 joueurs, en double KO.



b Les distances de jeu des Finales de Ligue

|                 | 14_1 CONTINU | JEU DE LA 8    | JEU DE LA 9    | JEU DE LA 10   |
|-----------------|--------------|----------------|----------------|----------------|
| Tableau Général | 50 en 30     | 5              | 5              | 5              |
| Tableau Final   | 60 en 30     | 5              | 6              | 5              |
| Finale          | 75 en 40     | 6              | 6              | 6              |
|                 |              | Casse alternée | Casse alternée | Casse alternée |
|                 |              |                | Dry Break      |                |

[Voir page 21 du Code Sportif Fédéral Article 1.4.03](#)

c Le barème de points : Dispositions Circonstancielles FFB 2023 - 2024

**Ce barème, identique à celui des TQ**, est issu des dispositions circonstancielles fédérales, afin que je chaque licencié, de chaque ligue, puisse équitablement intégrer le classement général fédéral.

d Classement

A l'issu de chaque finale de Ligue, un classement général par mode de jeu est établi.

Le vainqueur de chaque finale de Ligue est déclaré Champion de Ligue au mode de jeu concerné.

## IV.3 IV.3 COUPE D'OCCITANIE PAR EQUIPE

En parallèle des finales de Ligue, une coupe d'Occitanie **par équipe de club**, sera organisée aux mêmes dates et dans les mêmes salles que les 4 finales de Ligue.

Les matchs par équipe débiteront dès la fin du premier tour perdant de la Finale de Ligue.

Les équipes sont formées de trois à six joueurs d'un même club de la Ligue Occitanie.

Toute équipe est tenue d'aligner au moins trois joueurs qui ne participent pas aux finales de Ligue de manière à ce que les matchs puissent se jouer indépendamment de la compétition individuelle.

Les clubs qui ne seraient pas en mesure d'aligner une équipe complète peuvent réaliser une entente avec un autre club. Les inscriptions sont ouvertes du 15 octobre 2023 au 21 janvier 2024 (date du dernier tournoi qualificatif).

Un match se déroule sur trois tables en même temps, un match au jeu de la 8, un match au jeu de la 9 et un match au jeu de la 10. L'équipe qui remporte deux victoires remporte la rencontre.

Les changements de joueur sont autorisés en début de frame quand l'équipe à la casse, seul un joueur remplaçant peut entrer en jeu (interdiction de permuter deux joueurs sur deux tables).

Henry DAUVERGNE - 06 11 72 37 37

[henry.dauvergne@orange.fr](mailto:henry.dauvergne@orange.fr)

Thomas UNFER - 06 70 85 40 81

[inscriptionslobus@gmail.com](mailto:inscriptionslobus@gmail.com)



Les distances de jeux seront communiquées ultérieurement en fonction des équipes inscrites. La formule de compétition sera établie une fois le nombre d'équipes participantes connues.

## V CONCLUSION

Nous serons accueillis par trois salles qui font des efforts en termes d'aménagements de leurs horaires pour nous permettre d'être le plus confortable possible dans nos phases de jeu :

- Double Jeux 8 avenue des palanques 31120 Portet sur Garonne
- Le 147b 12 rue des amidonniers 31000 Toulouse
- Sun Rock Billard 5 Rue Georges Guynemer, 11300 Limoux

A ce titre, je tiens 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.
- 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, ect ...)
- de mettre vos téléphones en mode silencieux sous peine d'avertissement voire de point de pénalité si ce dernier venait à sonner alors que vous êtes en match.
- de ne pas quitter l'établissement sans vous être acquittés de vos consommations.

*En vous souhaitant à tous, une très belle saison !*