



Code sportif Blakball Ligue de Billard Nouvelle Aquitaine

Saison 2025-2026

1	GENERALITES	4
1.1	Les districts.....	4
1.1.1	Description.....	4
1.1.2	Appartenance	4
1.1.3	Gestion.....	5
1.2	Les règles du jeu.....	5
1.3	Tenue sportive.....	5
1.4	Compétitions individuelles.....	5
1.4.1	Les catégories	5
1.4.2	Les divisions	6
1.4.3	Définition d'un match	6
1.5	Compétitions par équipe	6
1.5.1	La catégorie.....	6
1.5.2	Les divisions	7
1.5.3	Définition d'un match	7
1.5.4	Composition des équipes	7
1.5.5	Joueur remplaçant.....	8
1.5.6	Joueur isolé.....	9
1.5.7	Appartenance de l'équipe.....	9
1.5.8	Nom des équipes	10
2	LES COMPETITITONS REGIONALES	10
2.1	Introduction	10
2.1.1	Description.....	10
2.1.2	Conditions de participation	11
2.1.3	Procédure d'engagement.....	11
2.1.3.1	Compétitions individuelles.....	11
2.1.3.2	Compétitions par équipe	12
2.1.4	Attribution des compétitions.....	12
2.1.5	Proratas.....	12
2.2	Les tournois district.....	12
2.2.1	Modalités d'inscriptions	13
2.2.2	Déroulement des matchs.....	13
2.2.3	Définition des têtes de série	14
2.2.4	Attribution des points	14

2.2.5	Classements district.....	14
2.2.6	Départage	14
2.2.7	Qualifications	15
2.2.8	Formule de jeu.....	15
2.3	Les finales de Ligue individuelles	15
2.3.1	Introduction	15
2.3.2	Planning théorique	16
2.3.3	Déroulement des matchs.....	16
2.3.4	Formule de jeu.....	17
2.3.4.1	Tournoi Mixte.....	17
2.3.4.2	Tournoi Féminin	17
2.3.4.3	Tournoi U23.....	18
2.3.4.4	Tournoi U18.....	18
2.3.4.5	Tournoi U15.....	19
2.3.4.6	Tournoi Vétéran.....	19
2.3.4.7	Tournoi Handi billard.....	20
2.4	Le championnat en équipe	20
2.4.1	Composition des divisions et montées / descentes	20
2.4.2	Formule de jeu.....	20
2.4.3	Composition des matchs et remplacement.....	20
2.4.4	Déroulement du match.....	21
2.4.5	Attribution des points	21
2.4.6	Classement et départage	22
2.4.7	Désistements	22
2.4.8	Distribution des primes	23
2.5	Finales de Ligue par équipe	23
2.5.1	Introduction	23
2.5.2	Planning théorique	24
2.5.3	Déroulement des matchs.....	24
2.5.4	Formule de jeu.....	24
2.5.4.1	Tournoi DR1.....	24
2.5.4.2	Tournoi DR2.....	25
2.5.4.3	Tournoi DR3.....	25
3	COUPE DE LA LIGUE.....	26

3.1	La Coupe de district.....	26
3.2	Finale de la Coupe de la Ligue.....	27
4	SANCTIONS AUTOMATIQUES.....	27
4.1	Joueurs et équipes en retard	27
4.2	Comportement.....	28
4.3	Jouer sans sa licence ou sa convocation	28
4.4	Abandon en cours de compétition.....	28
4.5	Arbitrage	28
5	FORFAITS – PENALITES - SANCTIONS.....	29
5.1	Tournois district.....	29
5.2	Championnat par équipe	30
5.3	Finale de Ligue	32
5.4	Finale de la Coupe de la Ligue.....	32
6	Les officiels	33
6.1	Commission Blackball de la Ligue	33
6.2	Responsable sportif de district.....	33
6.3	Le directeur de jeu	35
6.3.1	Désignation	35
6.3.2	Rôle officiel	35
6.4	Le juge arbitre	35
6.5	L'arbitre	36
6.5.1	Désignation	36
6.5.2	Légitimité	36
6.5.3	Tenue vestimentaire	36
6.5.4	Rôle officiel	36
7	Cas non prévus	37
	ANNEXE 1 : Barème des points des TD par district	38
	ANNEXE 2 : Formule de jeu des TD par district	42
	ANNEXE 3 : Composition des divisions Equipes par district	50

1 GENERALITES

Le code sportif décrit les compétitions officielles suivantes organisées par la Ligue de billard Nouvelle Aquitaine sous l'égide de la Fédération Française de Billard :

- les championnats régionaux par équipe
- les tournois de district
- la coupe de la Ligue

Les compétitions officielles se disputent en épreuves individuelles et par équipes. Elles sont organisées sur le plan local (district) et régional (finales régionales). Elles sont publiques et peuvent être diffusées.

1.1 Les districts

1.1.1 Description

Pour les compétitions de Blackball, le territoire régional de la LBNA est divisé en quatre districts :

- Le district Charente Limousin
- Le district Nord Aquitaine
- Le district Agenais
- Le district Gironde

Toutes les compétitions régionales (individuelles et par équipe) débutent au niveau district pour se terminer sur une finale régionale regroupant les meilleurs compétiteurs de chaque district.

1.1.2 Appartenance

Pour leurs équipes, les clubs et salles partenaires sont rattachés géographiquement à un district.

Toutes les équipes d'un même club ou salle partenaire jouent dans le même district.

Pour ceux appartenant déjà à un district, leurs équipes ne peuvent pas en changer sauf pour raison kilométrique valable (la commission Blackball sera seul juge de cette décision).

Dans le cadre d'une nouvelle affiliation, avec une situation géographique limitrophe entre deux districts, c'est la commission Blackball de la Ligue qui sera seule juge de l'affectation dans un district des équipes du club ou de la salle partenaire.

1.1.3 Gestion

La gestion des compétitions dans chaque district est confiée à un responsable de district sous l'égide de la commission Blackball de la Ligue.

Son rôle est d'organiser toutes les compétitions du district jusqu'aux qualifications aux finales régionales et de s'assurer du bon déroulement de la saison sur son territoire.

Il est le lien entre les clubs, les équipes et joueurs et le responsable de la commission Blackball de la Ligue.

1.2 Les règles du jeu

Les caractéristiques du matériel sportif utilisé ainsi que les règles du jeu sont décrites dans le document « Règles officielles Blackball », consultable sur le site fédéral

<https://www.ffbillard.com/ext/telechargement.php?id=30554>

1.3 Tenue sportive

La tenue sportive adoptée est identique pour tous les modes de jeu de la Fédération Française de billard.

Elle est décrite et consultable dans le code sportif national Blackball *Article 1.1.02*.

<https://www.ffbillard.com/ext/telechargement.php?id=30554>

1.4 Compétitions individuelles

1.4.1 Les catégories

Les compétitions individuelles comportent plusieurs catégories :

Les catégories spécifiques (d'âges et de genre) :

- **Benjamins** : moins de 15 ans (U15) au 31 décembre de la saison en cours
- **Juniors** : moins de 18 ans (U18) au 31 décembre de la saison en cours
- **Espoirs** : moins de 23 ans (U23) au 31 décembre de la saison en cours

- **Vétérans** : plus de 50 ans au 31 décembre de la saison en cours
- **Femmes**

Une catégorie promotionnelle :

- **Handi-billard** : licenciés FFH ou titulaire d'une RQTH (chaque nouveau joueur participant doit préalablement transmettre ces justificatifs à leur président de club ou au responsable de district qui les transmettra au référent handi billard de la Ligue)

Une catégorie qui accepte l'ensemble des compétiteurs sans distinction :

- **Mixte**

1.4.2 Les divisions

Selon le fonctionnement de chaque district, une division Elite peut être créée dans la catégorie Mixte afin de regrouper les meilleurs joueurs.

Dans ce cas il n'y a qu'un seul et même classement de la catégorie Mixte qualificatif aux finales de Ligue.

1.4.3 Définition d'un match

Dans les épreuves individuelles, un match oppose deux adversaires qui s'affrontent pour le gain d'un nombre de parties à atteindre.

La durée d'un match, sa durée et la formule de jeu sont définies par le règlement de la compétition.

1.5 Compétitions par équipe

1.5.1 La catégorie

Les compétitions par équipes sont organisées en une seule catégorie mixte. Il n'existe pas de compétitions par équipes spécifiques.

1.5.2 Les divisions

Les compétitions par équipe comportent plusieurs divisions :

- Division Régionale 1 ; ci-après dénommée DR1
- Division Régionale 2 ; ci-après dénommée DR2
- Division Régionale 3 ; ci-après dénommée DR3

Ces divisions sont présentes dans chaque district si le nombre d'équipes inscrites le permet.

Les équipes régionales ne peuvent pas concourir dans les championnats nationaux.

Les équipes de DN3 (Division Nationale 3) et de divisions régionales participent aux éliminatoires de la Coupe de la Ligue qualificative pour la Coupe de France.

1.5.3 Définition d'un match

Dans les épreuves par équipes, un match oppose deux équipes composées de quatre joueurs qui s'affrontent pour le gain d'un nombre de parties à atteindre.

La distance d'un match et la formule de jeu sont définies par le règlement de la compétition. Pour les compétitions régionales, les règlements sont décrits dans ce document.

1.5.4 Composition des équipes

Une équipe est composée de quatre joueurs au minimum.

Tous les joueurs doivent appartenir au même club, à l'exception le cas échéant du "joueur isolé" (voir 1.1.04.06 - Joueur isolé, du code sportif Blackball national).

Un même joueur ne peut pas être inscrit dans deux équipes différentes. En cas d'infraction, les matchs seront perdus pour les deux équipes.

Un joueur peut intégrer une équipe à tout moment de la saison, à conditions :

- que l'équipe n'ait pas atteint son quota maximum de 8 joueurs
- que le nouveau joueur n'ait participé à aucune compétition par équipes dans la saison.

Pour intégrer un nouveau joueur dans une équipe, le club doit informer 72h avant le début de la compétition :

- Le responsable de la commission Blackball de la Ligue pour les compétitions régionales
- Le responsable de district pour les compétitions de district
- La Commission nationale Blackball pour les compétitions nationales à l'adresse suivante blackball@ffbillard.com

Lors de chaque match, au minimum deux joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement de la saison doivent être présents sur chacune des sessions de la feuille de match.

Les présidents de clubs sont seuls responsables de la composition de leurs équipes.

1.5.5 Joueur remplaçant

Un joueur remplaçant est un joueur qui intègre provisoirement une équipe du même club.

Si au moins quatre joueurs d'une équipe sont présents sur le site d'une compétition, aucun remplaçant ne peut l'intégrer.

Un joueur du club inscrit dans aucune équipe peut être remplaçant.

Un joueur déjà inscrit dans une équipe peut être remplaçant dans toute autre équipe de son club à condition(s) que :

- l'équipe qu'il intègre soit de division supérieure ;
- son équipe d'origine présente au minimum quatre joueurs si elle concourt à la même date / même événement ;
- le joueur remplaçant n'effectue pas de match avec son équipe d'origine si celle-ci concourt à la même date / même événement ; en cas d'infraction, si le joueur joue dans 2 équipes différentes (l'équipe d'origine + l'équipe accueillant le remplaçant) les matchs des deux équipes seront déclarés perdus à un score de 0 ;
- Le capitaine de l'équipe qui accueille le remplaçant doit prévenir le responsable de district au minimum 72 heures avant le début de la compétition

Une équipe peut faire appel à 2 joueurs remplaçants maximum par saison. Ces deux joueurs peuvent participer à plusieurs compétitions durant la saison (seulement si l'équipe présente moins de quatre joueurs).

Le joueur remplaçant marque toujours ses points pour son classement individuel d'origine.

1.5.6 Joueur isolé

Un joueur isolé est un joueur dont le club n'a aucune équipe engagée à quelque niveau que ce soit dans une compétition de Blackball.

Il peut prétendre intégrer l'équipe d'un autre club et disputer toutes les compétitions dans lesquelles cette équipe est inscrite.

Le joueur ou le président du club qui souhaite l'intégrer doivent en faire la demande auprès de leur responsable de district, s'il intègre une équipe de niveau régional.

Le joueur isolé est considéré comme un joueur de l'équipe du club accueillant, il peut donc prétendre à être remplaçant dans une autre équipe de ce club.

Une équipe ne peut admettre qu'un seul joueur isolé, qu'il soit titulaire ou remplaçant.

En compétition individuelle de district, le joueur isolé ne peut s'inscrire que si son club d'origine appartient à la Ligue NA.

1.5.7 Appartenance de l'équipe

Les équipes de toutes divisions appartiennent aux clubs et sont inscrites sous la responsabilité de leur président.

Aucune équipe ne peut prétendre être transférée dans un autre club et conserver sa classification, sauf :

En cas de non-affiliation du club d'origine :

- le président de ligue interdit au club quitté une affiliation après que la mutation a été acceptée (saison en cours)
- le club de l'équipe accueillante en fait la demande à la ligue par un courrier de son président
- les présidents de ligues concernées doivent donner leur accord
- trois joueurs au moins de l'équipe initiale composent ladite équipe dans le nouveau club

Sur commun accord :

- des présidents de ligues concernées.
- des deux présidents des clubs concernés.
- le club de l'équipe accueillante en fait la demande par un courrier de son président au club quitté et à la ligue.
- trois joueurs au moins de l'équipe initiale composent ladite équipe dans le nouveau club.

Dans les deux cas formulés ci-dessus, la demande doit être formulée au plus tard le 30 juin de la saison en cours et effective pour la saison suivante.

Dans le cas d'une demande de transfert dans un club d'un même district de la Ligue pour la saison suivante, le maintien de classification est soumis aux règles évoquées ci-dessus.

Dans le cas d'une demande de transfert dans un club d'un autre district de la Ligue pour la saison suivante, le maintien de classification est soumis aux mêmes règles évoquées ci-dessus.

Cependant, une déclassification peut tout de même intervenir en cas d'impossibilité d'ajout d'une équipe dans la division prévue, la priorité étant donnée aux équipes et classements N-1 des divisions de chaque district.

La commission Blackball de la Ligue sera juge de cette décision en collaboration avec les deux responsables de district concernés.

1.5.8 Nom des équipes

Se reporter au code sportif National *Article 1.1.04.08 - Nom des équipes*.

<https://www.ffbillard.com/ext/telechargement.php?id=30554>

2 LES COMPETITONS REGIONALES

2.1 Introduction

2.1.1 Description

En accord avec le code sportif national, la ligue organise les épreuves, placées sous la responsabilité de sa commission Blackball et en collaboration avec ses responsables de district.

Ce règlement permet de qualifier les compétiteurs aux phases finales nationales pour chaque catégorie. Chaque club doit se rapprocher du responsable sportif de la ligue ou de son district afin de prendre connaissance du règlement sportif régional.

La ligue organise les épreuves éliminatoires régionales pour :

- les finales des championnats de France de **toutes les catégories spécifiques**.
- la finale du championnat de France en **épreuve individuelle catégorie mixte division régionale**.
- la finale du championnat de France **en épreuve par équipes – Division Régionale**.
- la finale de la Coupe de France **par équipes**.

Toutes ces épreuves éliminatoires débutent dans les districts.

2.1.2 Conditions de participation

Les joueurs individuels et les équipes, peuvent participer aux phases éliminatoires régionales dans leurs catégories à l'exception des équipes engagées en divisions nationales 1, 2 et 3 (sauf coupe de ligue pour DN3).

Les joueurs de la catégorie mixte division Master peuvent concourir dans les épreuves régionales, uniquement lorsque celles-ci présentent une division qui regroupe les meilleurs joueurs régionaux (Top Ligue par exemple).

Dans ce cas :

- les joueurs Master ne peuvent prétendre à une place qualificative en finale du championnat de France mixte division régionale
- Si le joueur Master est classé en fin de saison dans les places qualificatives pour le championnat de France mixte de division régionale, la place est attribuée au joueur immédiatement classé après lui.
- Un joueur Master premier au classement régional ou vainqueur de la finale de ligue se voit attribuer le titre de champion régional.

2.1.3 Procédure d'engagement

2.1.3.1 Compétitions individuelles

Pour s'inscrire dans une compétition individuelle dans un district de la Ligue, un joueur doit obligatoirement être titulaire d'une licence valide de la Fédération Française de Billard.

Il doit obligatoirement être licencié dans un club de la Ligue NA.

Il peut alors s'inscrire dans les compétitions selon ses droits d'engagement.

Un joueur licencié dans un club de la Ligue peut concourir individuellement (dans sa ou ses catégories autorisées) dans le district de la Ligue qu'il souhaite, cependant il devra y faire la saison complète.

2.1.3.2 Compétitions par équipe

Une équipe doit être déclarée à la Ligue par son président au moyen du bordereau fourni.

Celui-ci certifie ainsi que les joueurs composant l'équipe sont bien licenciés et que les droits de déclaration de l'équipe sont à jour.

Le bordereau de déclaration d'équipe doit être renseigné et retourné dans le délai imparti.

Les montants des droits d'inscription sont consultables dans les dispositions financières de la Ligue.

2.1.4 Attribution des compétitions

Les organisations des week-ends de compétitions dans chaque district sont attribuées par le responsable de district. Tous les clubs peuvent se porter candidats.

Les finales de Ligue se déroulent chaque année dans un district différent en rotation, les clubs du district concerné doivent porter leur candidature à leur responsable de district.

(cf formulaire de demande organisation disponible sur le site de la Ligue)

2.1.5 Proratas

Le nombre de qualifiés par district pour les finales régionales est calculé au prorata du nombre de participants par compétition lisible sur CUESCORE au 22 février 2026.

2.2 Les tournois district

Les tournois district (TD) sont des compétitions organisées lors d'un week-end et qui regroupent plusieurs compétitions individuelles :

- Mixte
- Féminin
- U23
- U18
- U15
- Vétéran
- Handi billard

Le nombre de tournois est défini chaque saison par les responsables de chaque district en collaboration avec la commission Blackball de la Ligue. Il doit être compris entre 6 et 8.

2.2.1 Modalités d'inscriptions

Les inscriptions aux tournois district dans les catégories individuelles se font exclusivement sur CUESCORE.

Un joueur ne peut s'inscrire que dans deux catégories jouées le même jour pour lesquelles il remplit les critères à l'exception des joueurs de la catégorie Handi qui peuvent s'inscrire dans trois catégories jouées le même jour (tournoi Handi compris).

Une date limite d'inscription est fixée pour chaque tournoi, passé cette date aucun joueur ne peut-être ajouté ni retiré de la liste des inscrits.

Le nombre de participants maximum par catégorie peut être limité ou pas pour chaque tournoi.

2.2.2 Déroulement des matchs

Afin de pouvoir terminer chaque tournoi à des horaires correctes, les durées des matchs seront limitées selon ces critères :

- Match en 2 manches gagnantes : 35 min
- Match en 3 manches gagnantes : 50 min
- Match en 4 manches gagnantes : 1h 05 min
- Match en 5 manches gagnantes : 1h 20 min

A l'appel de leur nom, les deux joueurs se présentent en tenue à la table de marque.

Le chronomètre est déclenché lorsque le deuxième joueur quitte la table de marque.

A la fin du temps imparti, le joueur qui mène au score remporte le match. Si les deux joueurs sont à égalité le match se continue et déterminera le vainqueur sur la dernière manche selon les modalités dans chaque district.

2.2.3 Définition des têtes de série

Les têtes de séries sont des joueuses et des joueurs qui intègrent les compétitions en fonction de leur classement. Les autres sont des "non-têtes de séries" (NTS).

Les têtes de série sont désignées selon le classement glissant.

Les têtes de série du premier TD de la saison sont déterminées par le classement N-1.

Le nombre de têtes de série par catégorie dépend du nombre total de joueurs et des formules de jeu adoptées et sont propre à chaque district.

2.2.4 Attribution des points

Se reporter à l'annexe 1 pour le détail par district

2.2.5 Classements district

Le classement dans chaque catégorie et pour chaque district est géré sur la saison en cours et tient compte des résultats obtenus lors des tournois de district. Il est disponible en temps réel sur CUESCORE et est consultable sur le site de la Ligue.

Il est établi avec la totalité des tournois districts organisés.

Il est utilisé pour qualifier les joueurs et joueuses des districts aux finales de Ligue.

2.2.6 Départage

En cas d'égalité de points au classement, le départage s'effectue selon les règles suivantes :

- d'abord sur le "*point average*" général (meilleure différence entre les manches gagnées et perdues par un joueur sur tous ses matchs joués)

- puis sur le meilleur résultat obtenu sur un tournoi dans la catégorie concernée

- puis sur le second meilleur résultat et ainsi de suite jusqu'au départage

2.2.7 Qualifications

A la fin de la saison et selon les proratas attribués à chaque district, les meilleurs de chaque catégorie dans chaque district sont qualifiés pour les finales de Ligue.

En cas de non-participation d'un joueur aux finales de Ligue, c'est le suivant au classement général du district concerné qui est repêché et ainsi de suite.

2.2.8 Formule de jeu

Chaque district peut adapter sa formule de jeu pour chaque catégorie en fonction du nombre de billard disponible, de la salle et du nombre de joueur.

La formule de jeu est identique pour toute la saison.

Se reporter à l'annexe 2 pour le détail par district

2.3 Les finales de Ligue individuelles

2.3.1 Introduction

La fédération française accorde un certain nombre de place pour la Ligue de Nouvelle Aquitaine pour les finales de France

(document à télécharger sur le site de la FFB ou de la ligue).

Ces places seront pourvues lors des finales de ligue qui auront lieu en un seul WE en un seul lieu.

Chaque district ayant mis en place un classement général de district par catégorie, les qualifiés pour les finales de ligue le seront par rapport à ces classements en fonction de proratas déterminés.

Un joueur qualifié dans plusieurs catégories peut faire les finales de ligue dans ces catégories.

Chaque joueur peut être potentiellement qualifié à la finale de France par son classement national dans la RACE. Cela ne l'empêche pas de faire les finales de ligue s'il est dûment qualifié par les circuits des districts.

Les joueurs qualifiés pour les finales de ligue seront convoqués par mail venant des responsables de ligue ou de district.

Le suivi des qualifiés sera fait par le responsable de ligue.

Les listes des qualifiés et les tableaux seront disponibles sur CUESCORE.

La liste des qualifiés pour les finales de ligue, et donc joueurs convoqués, sera arrêtée 2 semaines avant la compétition.

Un joueur convoqué, absent le jour de la finale, ne sera pas remplacé.

Les joueurs qualifiés pour les finales de France, devront signer un engagement à aller en finale de France.

Le non-respect de cet engagement soumet le joueur à d'éventuelles sanctions nationales ou régionales.

C'est au responsable de ligue de transmettre à la FFB la liste des joueurs qualifiés pour les finales de France.

2.3.2 Planning théorique

8h00 ouverture salle et échauffements

8h30 : début du Mixte

11h30 : début du Vétéran

11h30 : début du féminin

11h30 : début du U23 U18 U15

11h30 : début du Handi

2.3.3 Déroulement des matchs

Afin de respecter au mieux des horaires de fin de tournoi raisonnables, les matchs seront chronométrés dès leur lancement (au départ du deuxième joueur de la table de marque) :

- matchs en 3 manches gagnantes : durée 50min
- matchs en 4 manches gagnantes : durée 1h 05 min
- matchs en 5 manches gagnantes : durée 1h 20 min

Au bout de cette durée, la table de marque annoncera la fin du temps alors :

- si un des deux joueurs mène au score acquis, la partie en cours ne se termine pas et il remporte le match
- si les deux joueurs sont à égalité au score acquis alors la partie en cours s'arrête et la décisive pour le gain du match se fera avec un triangle de pat, un arbitre pourra à tout moment intervenir sur cette partie pour chronométrer les deux joueurs.

2.3.4 Formule de jeu

2.3.4.1 Tournoi Mixte

Déroulement de la finale

La finale de ligue sera à 64 joueurs. La formule étant 8 poules DKO de 8 en 3 manches gagnantes en poule, puis en élimination directe en 4 manches gagnantes à partir des 1/16ème de finale pour les 4 joueurs par poule qui en sortent. La finale se joue en 5 manches gagnantes.

La finale aura lieu le samedi du WE de compétition.

Les 1er de chaque district, seront protégés dans le tirage au sort et prendront les places de 1 à 4 par tirage au sort.

Tirage au sort intégral pour les 60 autres joueurs.

Qualification pour la finale de France

Le nombre de qualifiés est donné par la FFB. En fonction de ce nombre, il peut être nécessaire d'établir un classement entre ¼ de finalistes et éventuellement les 1/8 finalistes, selon le classement général du tournoi basé sur le GA. Si encore égalité un match de classement sera organisé en 4 manches gagnantes.

Si un joueur abandonne en cours de compétition, il ne sera pas qualifié pour la finale de France.

2.3.4.2 Tournoi Féminin

Déroulement de la finale

La finale de ligue sera à 16 joueuses. La formule étant 2 poules DKO de 8 en 3 manches gagnantes en poule puis en 3 manches gagnantes à partir des 1/4 finale pour les 4 joueuses par poule qui en sortent. La finale se joue en 4 manches gagnantes. La finale aura lieu le samedi du WE de compétition.

Les 1ere de chaque district, seront protégées dans le tirage au sort et prendront les places de 1 à 4 par tirage au sort.

Tirage au sort intégral pour les 12 autres joueuses.

Qualification pour la finale de France

Le nombre de qualifiés est donné par la FFB. En fonction de ce nombre, il peut être nécessaire d'établir un classement entre demis finalistes pour les places 3 et 4 selon le GA du tournoi, si encore égalité un match de classement sera organisé en 3 manches gagnantes.

Si une joueuse abandonne en cours de compétition, elle ne sera pas qualifiée pour la finale de France

2.3.4.3 Tournoi U23

Déroulement de la finale

Lors de la finale de Ligue les qualifiés des trois catégories U23, U18, U15 se rencontrent dans un tableau unique de 16 joueurs,

La formule étant 2 poules DKO de 8 en 3 manches gagnantes en poule puis 3 manches gagnantes à partir des ¼ de finale pour les 4 joueurs par poules qui en sortent.

La finale se joue en 4 manches gagnantes et elle aura lieu le samedi du WE de compétition.

Tirage au sort intégral de tous les joueurs.

Qualification pour la finale de France

Le nombre de qualifiés est donné par la FFB. Les qualifiés U23 seront qualifiés selon le classement général du tournoi jeune, si égalité on prend le GA général du tournoi, si encore égalité un match de classement sera organisé en 3 manches gagnantes,

Si un joueur abandonne en cours de compétition, il ne sera pas qualifié pour la finale de France.

2.3.4.4 Tournoi U18

Déroulement de la finale

Lors de la finale de Ligue les qualifiés des trois catégories U23, U18, U15 se rencontrent dans un tableau unique de 16 joueurs.

La formule étant 2 poules DKO de 8 en 3 manches gagnantes en poule puis 3 manches gagnantes à partir des ¼ de finale pour les 4 joueurs par poules qui en sortent.

La finale se joue en 4 manches gagnantes et elle aura lieu le samedi du WE de compétition.

Tirage au sort intégral de tous les joueurs.

Qualification pour la finale de France

Le nombre de qualifiés est donné par la FFB. Les qualifiés U18 seront qualifiés selon le classement général du tournoi jeune, si égalité on prend le GA général du tournoi, si encore égalité un match de classement sera organisé en 3 manches gagnantes.

Si un joueur abandonne en cours de compétition, il ne sera pas qualifié pour la finale de France.

2.3.4.5 Tournoi U15

Déroulement de la finale

Lors de la finale de Ligue les qualifiés des trois catégories U23, U18, U15 se rencontrent dans un tableau unique de 16 joueurs,

La formule étant 2 poules DKO de 8 en 3 manches gagnantes en poule puis 3 manches gagnantes à partir des ¼ de finale pour les 4 joueurs par poules qui en sortent.

La finale se joue en 4 manches gagnantes et elle aura lieu le samedi du WE de compétition.
Tirage au sort intégral de tous les joueurs.

Qualification pour la finale de France

Le nombre de qualifiés est donné par la FFB. Les qualifiés U15 seront qualifiés selon le classement général du tournoi jeune, si égalité on prend le GA général du tournoi, si encore égalité un match de classement sera organisé en 3 manches gagnantes.

Si un joueur abandonne en cours de compétition, il ne sera pas qualifié pour la finale de France.

2.3.4.6 Tournoi Vétéran

Déroulement de la finale

La finale de ligue sera à 28 joueurs. La formule étant 4 poules DKO de 7 en 3 manches gagnantes en poule puis en 3 manches gagnantes à partir des 1/8ème de finale pour les 4 joueurs par poule qui en sortent.

La finale se joue en 4 manches gagnantes et elle aura lieu le samedi du WE de compétition.
Les 1er de chaque district, seront protégés dans le tirage au sort et prendront les places de 1 à 4 par tirage au sort.
Tirage au sort intégral pour les 24 autres joueurs.

Qualification pour la finale de France

Le nombre de qualifiés est donné par la FFB. En fonction de ce nombre, il peut être nécessaire d'établir un classement entre demis finalistes pour les places 3 et 4 et éventuellement entre les 1/8 de finaliste, selon le GA du tournoi, si encore égalité un match de classement sera organisé en 3 manches gagnantes.

Si un joueur abandonne en cours de compétition, il ne sera pas qualifié pour la finale de France.

2.3.4.7 Tournoi Handi billard

Déroulement de la finale

La finale de ligue sera à 8 joueurs. La formule étant 1 poule DKO de 8 en 3 manches gagnantes en poule puis en 3 manches gagnantes à partir des 1/2 finale pour les 4 joueurs qui en sortent.

La finale se joue en 4 manches gagnantes et elle aura lieu le samedi du WE de compétition.

Les 1er de chaque district, seront protégées dans le tirage au sort et prendront les places de 1 à 4 par tirage au sort.

Tirage au sort intégral pour les 6 autres joueurs.

2.4 Le championnat en équipe

2.4.1 Composition des divisions et montées / descentes

Il existe dans la Ligue trois divisions équipes régionales : DR1, DR2, DR3.

Se reporter à l'annexe 3 pour le détail par district

2.4.2 Formule de jeu

Les championnats de district par équipes se déroule soit les week-ends des TD soit les vendredis soir. Les équipes s'affrontent lors de matchs dénommés « matchs de championnat ».

A la fin de la saison, la première équipe du classement est championne de district de sa division.

2.4.3 Composition des matchs et remplacement

Chaque équipe de division régionale est composée de 4 joueurs au minimum et de 8 joueurs au maximum.

Chaque session est composée de 4 joueurs. Chaque joueur occupe une place dans la feuille de match, attribuée par une lettre ou un chiffre.

La composition de chaque session doit être renseignée avant la fin de la session précédente.

Des changements de joueurs peuvent être opérés dès la seconde session. Tout joueur n'ayant pas joué dans la session 1 peut intégrer le match à n'importe quelle place pour chaque session suivante.

Un joueur présent en session 1 et ayant été remplacé peut réintégrer le match à condition

de reprendre sa place initiale.

Chaque match se déroule en 4 sessions de 4 parties, représentant au total 16 parties.

2.4.4 Déroulement du match

Le joueur d'une équipe affronte un joueur de l'équipe adverse pour le gain d'une partie. Le vainqueur d'une partie rapporte un point à son équipe.

- L'équipe qui totalise le plus grand nombre de points remporte le match. En cas d'égalité, le match est déclaré « match nul ».
- Un tirage à la bande est effectué en début de match. Ensuite la casse est alternée entre chaque équipe jusqu'à la fin du match.
- Au début du match les joueurs sont appelés selon l'ordre indiqué sur la feuille de match. En fonction de l'avancée du match, les joueurs suivants sont appelés à jouer dès qu'un billard est disponible. Si une partie ne peut être démarrée car un des joueurs est en cours de match sur une partie précédente, une partie doit être lancée avec les deux joueurs suivants immédiatement disponibles.
- Une équipe ne peut refuser de présenter un joueur disponible appelé pour disputer une partie, même si cette partie est plus avancée sur la feuille de match.
- Un match se termine dès lors que toutes les parties sont terminées.

Si le directeur de jeu le juge nécessaire les parties pourront être chronométrée.

A ce moment-là, tous les matchs de l'évènement sont alors chronométrés.

Le chronométrage est assuré par un joueur qui n'est pas engagé dans un match en cours.

Le joueur en charge du chronomètre, désigné en début de manche, n'a aucun rôle d'arbitre et ne doit en aucun cas intervenir dans le déroulement du jeu ni dans la prise de décisions d'arbitrage. Sa seule responsabilité est de gérer et signaler les temps impartis selon les modalités prévues par le règlement.

- 45 secondes entre chaque coup
- 45'' avec une annonce « 20 secondes » effectuée au bout de 25 secondes.
- Une extension de 30 secondes peut être accordée par partie.

2.4.5 Attribution des points

- Match gagné : 5 points
- Match nul : 3 points
- Match perdu : 1 point
- Forfait : - 3 points

- Bonus offensif : 1 point est attribué dès lors qu'une équipe remporte **11** parties.
- Bonus défensif : 1 point est attribué dès lors qu'une équipe remporte **6** parties.

2.4.6 Classement et départage

Le classement par équipes s'effectue selon le nombre de points remportés par chaque équipe.

En cas d'égalité de points, le départage s'effectue dans l'ordre suivant selon ces règles :

1. le goal average général : meilleure différence entre les parties gagnées et les parties perdues par une équipe sur l'ensemble des matchs
2. le nombre de victoires lors des confrontations entre les équipes ex aequo
3. le goal average particulier : meilleure différence entre les parties gagnées et les parties perdues sur les matchs des deux phases, entre les équipes ex-æquo
4. le nombre de matchs gagnés sur l'ensemble de la saison

Le classement individuel par équipes s'effectue sur la différence du nombre de points obtenus par les parties gagnées et du nombre de points soustraits par les parties perdues.
En cas d'égalité de points, le départage s'effectue selon le nombre de fermes.

2.4.7 Désistements

À l'issue des classements de fin de saison, les montées et descentes sont effectuées. En cas de désistement d'une équipe dans une division elle est remplacée dans l'ordre du classement de la saison écoulée par :

DR1

- le premier non monté de DR2
- le premier non descendu de DR1
- le suivant en DR2
- le suivant en DR1
- et ainsi de suite ...

DR2

- le premier non monté de DR3
- le premier non descendu de DR2
- le suivant en DR3
- le suivant en DR2
- et ainsi de suite ...

A la fin de la saison, une équipe qualifiée directement pour la montée en division supérieure et refusant cette montée pourra rester dans sa division la saison suivante mais ne pourra pas :

- Être sacrée championne de district (c'est le deuxième qui sera champion)
- Être qualifié pour les finales de Ligue (c'est les suivants qui seront qualifiés)
- Toucher une prime liée à son classement (c'est les suivants qui la toucheront)

2.4.8 Distribution des primes

Selon les dispositions financières de la Ligue pour la saison en cours

2.5 Finales de Ligue par équipe

2.5.1 Introduction

La fédération française accorde un certain nombre de place pour la Ligue de Nouvelle Aquitaine pour les finales de France catégorie équipe Régionales.

(document à télécharger sur le site de la FFB ou de la ligue).

Ces places seront pourvues lors des finales de ligue qui auront lieu en un seul WE en un seul lieu.

Chaque district ayant mis en place un classement général de district par divisions.

Les équipes qualifiées pour les finales de ligue seront convoquées par mail venant des responsables de ligue ou de district.

Le suivi des qualifiés sera fait par le responsable de ligue.

Les listes des qualifiés et les tableaux seront disponibles sur CUESCORE.

La liste des qualifiés pour les finales de ligue, et donc équipes convoquées, sera arrêtée 2 semaines avant la compétition.

Une équipe convoquée, absente le jour de la finale, ne sera pas remplacée.

Les équipes qualifiées pour les finales de France, devront signer un engagement à aller en finale de France.

Le non-respect de cet engagement soumet les équipes à d'éventuelles sanctions nationales ou

régionales.

C'est au responsable de ligue de transmettre à la FFB la liste des équipes qualifiés pour les finales de France.

2.5.2 Planning théorique

8h00 ouverture salle et échauffements

8h30 : début du tournoi DR1 et DR2

10h30 : début du tournoi DR3

2.5.3 Déroulement des matchs

Deux équipes s'affrontent pour le gain du match, la première équipe à 9 manches remportées est vainqueur et le match s'arrête.

Le déroulement des matchs est identique que pour les matchs de championnat.

En cas d'égalité, une partie décisive est organisée pour départager les deux équipes. Les deux capitaines choisissent un joueur. Les deux joueurs effectuent le tirage à la bande avant de débiter.

2.5.4 Formule de jeu

2.5.4.1 Tournoi DR1

Qualifications pour la finale de ligue

Les proratas retenus seront calculés en fonction du nombre d'équipes classées dans chaque district. En cas de désistement d'une équipe, l'équipe repêchée prioritairement sera la première équipe du district concerné, puis le premier non qualifié du district organisateur des finales de ligue, puis le premier non qualifié du district ayant le plus d'équipes classées.

Déroulement de la finale

La finale de ligue sera à 16 équipes. La formule étant 2 poules DKO de 8. Les 8 équipes sortant des poules s'affrontent ensuite en ¼, ½ et finale.

La finale aura lieu le dimanche du WE de compétition.

Les premiers de chaque district seront protégés dans le tirage au sort et prendront les places de 1 à 4 par tirage au sort.

Tirage au sort intégral pour les 12 autres équipes.

Qualification pour la finale de France

Le nombre de qualifiés est donné par la FFB. En fonction de ce nombre, il peut être nécessaire d'établir un classement entre demis finalistes voire ¼ de finalistes pour les places 3 et 4. C'est le GA général du tournoi qui primera, si égalité un match de classement en 3 parties (jouées simultanément sur 3 billards avec tirage à la bande) sera organisé.

Si une équipe abandonne en cours de compétition, elle ne sera pas qualifiée pour la finale de France.

Si une équipe qualifiée ne peut pas participer aux finales de France, elle doit obligatoirement en avvertir la table de marque le jour de la compétition afin de pouvoir repêcher les équipes selon le règlement prévu.

2.5.4.2 Tournoi DR2

Qualifications pour la finale de ligue

Les proratas retenus seront calculés en fonction du nombre d'équipes classées dans chaque district. En cas de désistement d'une équipe, l'équipe repêchée prioritairement sera la première équipe du district concerné, puis le premier non qualifié du district organisateur des finales de ligue, puis le premier non qualifié du district ayant le plus d'équipes classée.

Déroulement de la finale

La finale de ligue sera à 8 équipes. La formule étant 1 poules DKO de 8. Les 4 équipes sortant des poules s'affrontent ensuite en ½ et finale.

La finale aura lieu le dimanche du WE de compétition.

Les premiers de chaque district seront protégés dans le tirage au sort et prendront les places de 1 à 4 par tirage au sort.

Tirage au sort intégral pour les 4 autres équipes.

Qualification pour la finale de France

Pas de qualification pour les finales de France

2.5.4.3 Tournoi DR3

Qualifications pour la finale de ligue

Les proratas retenus seront calculés en fonction du nombre d'équipes classées dans chaque district. En cas de désistement d'une équipe, l'équipe repêchée prioritairement sera la première équipe du district concerné, puis le premier non qualifié du district organisateur des finales de ligue, puis le premier non qualifié du district ayant le plus d'équipes classée.

Déroulement de la finale

En fonction du nombre total d'équipes DR3 inscrites dans les championnats, la finale de ligue sera à 6 ou 8 équipes. La formule étant 1 poules DKO de 8. Les 4 équipes sortant des poules s'affrontent ensuite en ½ et finale.

La finale aura lieu le dimanche du WE de compétition.

Les premiers de chaque district seront protégés dans le tirage au sort et prendront les places de 1 à 4 par tirage au sort.

Tirage au sort intégral pour les 4 autres équipes.

Qualification pour la finale de France

Pas de qualification pour les finales de France

3 COUPE DE LA LIGUE

La ligue organise les préliminaires régionaux pour les qualifications à la Coupe de France.

Elle possède par prorata un nombre d'équipes qualifiées pour cette finale nationale.

Les districts organisent des préliminaires, les meilleures équipes participent alors à la finale de la Coupe de la Ligue qualificative pour la Coupe de France.

3.1 La Coupe de district

Chaque district par le biais de son responsable sportif organise la Coupe de district. Elle regroupe toutes les équipes de toutes les divisions composant le district ainsi que les équipes DN3.

C'est un tournoi à élimination directe qui peut se jouer sur une ou plusieurs journées. La distance des matchs est de 10 manches gagnantes.

Les équipes de DN1 et de DN2 ne participent pas à la première phase éliminatoire régionale.

La compétition est enregistrée en direct sur CUESCORE.

Le vainqueur du tournoi est champion de la Coupe de District et reçoit le trophée du 1^{er} qui est remis en jeu chaque saison.

3.2 Finale de la Coupe de la Ligue

La finale de Coupe se joue en un endroit sur une journée. Les équipes qualifiées sont les meilleures équipes classées lors des coupes de district. Le nombre par district est calculé selon le prorata du nombre de participants aux coupes de district.

Le nombre d'équipes qualifiées sera décidé par la commission Blackball de la Ligue en fonction du lieu d'organisation et du nombre d'équipes participantes en district.

C'est un tournoi à élimination directe. La distance des matchs est de 10 manches gagnantes.

Le tournoi est disponible et renseigné sur CUESCORE.

Les feuilles de match utilisées sont les mêmes que pour le championnat avec une série de 4 supplémentaire.

Le vainqueur est nommé champion de la Coupe de la Ligue pour la saison en cours.

Selon les proratas, les meilleurs seront qualifiés pour la Coupe de France.

4 SANCTIONS AUTOMATIQUES

Le simple fait de s'engager dans une compétition implique qu'on en accepte toutes les dispositions réglementaires.

Chaque infraction au règlement sportif de la compétition entraîne une décision réglementaire définie dans les articles ci-après.

En cas d'infraction lourde, 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.

4.1 Joueurs et équipes en retard

Pendant le déroulement de la compétition

– Si un joueur ou une équipe n'est pas présent(e) à l'appel de son nom, un second appel est renouvelé cinq minutes plus tard. L'heure de ce second appel est indiquée sur la feuille de match par le directeur de jeu ou son délégué.

– Si le joueur est toujours absent, la sanction est d'une manche perdue toutes les cinq minutes de retard supplémentaires. Dans le cas d'un match en trois manches gagnantes, cela signifie que le joueur perd définitivement le match au bout de 15 minutes après le deuxième appel.

– Si l'équipe ou l'un de ses joueurs est toujours absent(e), l'équipe est sanctionnée de deux manches par match toutes les cinq minutes de retard supplémentaires.

– Si la compétition se déroule selon la formule du double KO, le joueur ou l'équipe passe alors du côté perdant mais demeure toujours en compétition. Si le joueur est de nouveau forfait côté perdant, son absence est considérée comme un forfait.

4.2 Comportement

Le non-respect du matériel, un comportement antisportif, un comportement irrespectueux envers toute personne (officiel, joueur, organisateur, public, etc.) peut entraîner des sanctions immédiates par le directeur de jeu, et à posteriori par la commission de discipline compétente si elle est saisie.

4.3 Jouer sans sa licence ou sa convocation

Lors de toute compétition, le responsable sportif peut contrôler que le joueur inscrit est titulaire d'une licence fédérale.

Le joueur doit être en mesure de présenter une pièce d'identité au directeur de jeu de toute compétition.

La non-affiliation ou la non-justification de son identité peut entraîner l'exclusion immédiate du joueur de la compétition. Le responsable sportif du niveau de compétition peut alors engager une procédure disciplinaire à l'encontre du joueur et/ou de son club d'appartenance.

4.4 Abandon en cours de compétition

Tout joueur ou équipe qui abandonne en cours d'épreuve sans motif justifié reconnu valable par le directeur de jeu s'expose à des sanctions disciplinaires et marque 0 points.

Tout abandon jugé non valable en cours de compétition peut faire l'objet d'une saisie de la commission de discipline de la Ligue.

4.5 Arbitrage

En cas de litige lors d'un match, le juge-arbitre établit et transmet au directeur de jeu un rapport sur les éventuels incidents, à charge pour le directeur de jeu de le transmettre à l'instance sportive concernée.

Des cartons peuvent être signifiés aux joueuses et aux joueurs sur l'aire de jeu par l'arbitre ou le cas échéant le directeur de jeu.

Carton jaune

L'arbitre sanctionne d'un carton jaune toute joueuse et tout joueur qui a un comportement antisportif ou qui ne serait pas en tenue.

Le carton jaune reste comptabilisé pendant les trois tournois suivants (sursis).

Si, pendant la période de sursis des trois tournois suivants, le même joueur reçoit un second carton jaune, il est suspendu pour le tournoi suivant.

Carton rouge

Un second carton jaune sur une période de trois tournois consécutifs équivaut à un carton rouge.

L'arbitre qui sanctionne la joueuse ou le joueur d'un second carton jaune lui signifie alors sa mise hors compétition et en informe le juge-arbitre pour établir le rapport.

Conséquences d'un carton rouge

Le joueur qui reçoit un carton rouge est sanctionné comme suit :

- le match en cours est perdu
 - elle/il ne peut plus participer à aucune compétition durant le week-end ;
 - son / ses inscriptions ne sont pas remboursées.
 - le carton rouge reste comptabilisé pendant toute la saison.
- Un second carton rouge entraîne l'exclusion définitive de la joueuse ou du joueur et la saisine automatique de la commission de discipline.

5 FORFAITS – PENALITES- SANCTIONS

5.1 Tournois district

Est considéré comme forfait un joueur qui ne se présente pas lors de son appel, le jour de la compétition.

Le forfait est excusé si un certificat médical ou un motif de force majeur est fourni dans les 48h après la fin de la compétition. Le forfait doit être déclaré au responsable du district par mail.

Catégorie Mixte :

Premier forfait

- Déclaration du forfait au minimum 24h avant la compétition : 0 point
- Pas de déclaration du forfait ou déclaration moins de 24h avant le début de la compétition : moins 30 points.

Deuxième forfait

- Déclaration du forfait au minimum 24h avant la compétition : moins 30 points.
- Pas de déclaration du forfait ou déclaration moins de 24h avant le début de la compétition : moins 50 points.

Abandon en cours de compétition

- Moins 50 points
- **Possible saisie de la commission de discipline**

Catégories spécifiques

Premier forfait

- Déclaration du forfait au minimum 24h avant la compétition : 0 point
- Pas de déclaration du forfait ou déclaration moins de 24h avant le début de la compétition : moins 30 points

Deuxième forfait

- Déclaration du forfait au minimum 24h avant la compétition : moins 30 points
- Pas de déclaration du forfait ou déclaration moins de 24h avant le début de la compétition : moins 50 points

Abandon en cours de compétition

- Moins 50 points
- **Possible saisie de la commission de discipline**

5.2 Championnat par équipe

Est considérée comme forfait une équipe qui ne se présente pas pour disputer un match.

Pénalités

Suite à un forfait, des points de pénalités sont attribués aux équipes et aux joueurs les composant. 1 forfait compte pour l'ensemble des matchs d'un même événement.

Premier forfait de la saison

Déclaré 24h avant le début de la compétition :

- l'équipe forfait est pénalisée de 3 points au classement et perd l'intégralité de ses parties au goal average
- aucun joueur de l'équipe forfait ne marque de points de classement individuel par équipes ;
- les équipes présentes sont déclarées vainqueurs et gagne l'intégralité des parties au goal average
- seuls les 4 joueurs inscrits dans la première session de l'équipe présente, marquent leurs points de classement individuel par équipe.

Non déclaré avant le début de la compétition ou moins de 24h

- l'équipe forfait est pénalisée de 5 points au classement et perd l'intégralité de ses parties au goal average
- aucun joueur de l'équipe forfait ne marque de points de classement individuel par équipes ;
- les équipes présentes sont déclarées vainqueurs et gagne l'intégralité des parties au goal average
- seuls les 4 joueurs inscrits dans la première session de l'équipe présente, marquent leurs points de classement individuel par équipe.
- **Possible saisie de la commission de discipline**

Second forfait de la saison :

Déclaré 24h avant le début de la compétition

- l'équipe forfait est pénalisée de 5 points au classement et perd l'intégralité de ses parties au goal average
- aucun joueur de l'équipe forfait ne marque de points de classement individuel par équipe ;
- les équipes présentes sont déclarées vainqueurs et gagne l'intégralité des parties au goal average
- seuls les 4 joueurs inscrits dans la première session de l'équipe présente, marque ses points de classement individuel par équipe.
- **La commission de discipline est saisie.**

Non déclaré avant le début de la compétition ou moins de 24h

- L'équipe forfait est considérée comme forfait **pour l'ensemble de la saison** avec effet rétroactif sur l'ensemble des matchs disputés
- les points obtenus précédemment par les équipes adverses sont annulés
- les points de classement individuel par équipes obtenus par les joueurs adverses sont annulés
- **La commission de discipline est saisie.**

Sanctions

Second forfait de la saison :

- l'équipe n'évolue plus sur le circuit régional la saison suivante, quelle que soit sa division.
- **La commission de discipline est saisie.**

5.3 Finales de Ligue

Individuel et par équipes

Forfait non prévenu ou prévenu le jour de la compétition :

- Sanction financière de 100 € adressée au club
- Signalement au responsable de district

Abandon en cours de compétition :

- Sanction financière de 100 € adressée au club
- Signalement au responsable de district
- **Saisie de la commission de discipline**

5.4 Finale de la Coupe de la Ligue

Forfait non prévenu ou prévenu le jour de la compétition sans raison valable :

- Sanction financière de 100 € adressée au club d'appartenance.
- Signalement au responsable de district
- **Saisie de la commission de discipline**

Se reporter à l'annexe 12 des dispositions financières de la Ligue

6 Les officiels

6.1 Commission Blackball de la Ligue

La Commission Blackball de la LBNA, composée selon le règlement intérieur de la Ligue, régit les compétitions de la discipline Blackball dans la région.

La liste des membres de la commission est consultable sur le site de la Ligue :

<https://ligue.billard-nouvelle-aquitaine.fr/ligue%20commission.htm>

Toutes les demandes concernant la Commission Blackball de la Ligue sont à adresser à : lbn.blackball@gmail.com

6.2 Responsable sportif de district

Le responsable de district est le lien opérationnel entre la commission Blackball de la Ligue et les clubs, équipes et joueurs de son territoire. Il est le contact privilégié.

Ses missions sont :

Préparation de la saison

- Guidez tous nouveau club ou salle commerciale souhaitant s'affilier à la FFB en lui fournissant les documents nécessaires ou en le dirigeant vers les institutions de la Ligue.
- Transmettre à tous les clubs et salles partenaires les bordereaux d'engagement d'équipe fournis par la FFB.
- Etablir un calendrier de district en fonction des tournois nationaux et des finales au niveau Ligue (coupe et finales de Ligue) pour les catégories individuelles et équipes.
- Attribuer les organisations de TD aux clubs volontaires.
- Récupérer tous les bordereaux d'engagement d'équipe et les transmettre au responsable de la commission blackball dans les délais imposés.
- Vérifier que tous les joueurs inscrits sur les bordereaux aient une licence validée, que les noms, prénom et numéro de licence soient identiques à ceux renseignés sur le site de la FFB.
- S'assurer du bon règlement des engagements des équipes.
- Rédiger un règlement sportif pour le district (ou dans l'optique d'un règlement commun de Ligue, les points de règlement spécifiques à son district)

- Préparer sur Cuescore, les championnats individuels par catégories
- Préparer sur Cuescore les championnats par équipes et par catégorie
- Préparer sur Cuescore la coupe de district

En cours de saison

- Veillez au bon fonctionnement des différents tournois et classement sur Cuescore.
- Gérer les mises en ligne des tournois individuel et les tirages au sort sur Cuescore.
- Editer à l'avance les affiches des TD.
- Gérer les rajouts de joueur dans les équipes avec la mise à jour des bordereaux (surtout pour les équipes prétendant à des finales nationales).
- S'assurer du bon déroulement des TD.
- S'assurer du règlement des locations de parc de billard, transmettre à la trésorière les dates de TD avec les différents clubs organisateurs.
- Répondre au cours de la saison à toute interrogation de la part des clubs au niveau du championnat, des règlements des finales...
- Transmettre aux clubs toute information transmise par la Ligue vouée à être diffusée.
- Participer aux différentes réunions de commission Blackball.
- S'assurer de la bonne tenue du parc de billard mis à disposition.
- Etablir les proratas en collaboration avec la commission BB pour les qualifications aux finales.
- Faire remonter à la commission Blackball tous les problèmes rencontrés.

Fin de saison :

- Editer une liste de qualifiés préalablement confirmés pour les différentes finales de Ligue dans toutes les catégories équipes et individuelles.
- Communiquer les règlements et fonctionnement des différentes finales de Ligue.
- Organiser la logistique pour la finale de coupe de Ligue et la finale de Ligue (en fonction des organisations tournantes).
- Contacter des joueurs pour d'éventuels repêchages pour des finales de ligue ou nationales suite à désistements.

6.3 Le directeur de jeu

6.3.1 Désignation

Les épreuves se déroulant dans une même salle sont placées sous l'autorité et le contrôle d'un directeur de jeu.

Celui-ci est désigné par le responsable sportif correspondant au niveau de la compétition.

Lors des tournois de district, il est nommé par le responsable du district après désignation par le club organisateur.

Lors des finales de Ligue et de Coupe de Ligue, il est nommé par la commission Blackball de la Ligue. Pour le déroulement de la compétition, il est assisté par un ou deux directeurs de jeux adjoints, d'un éventuel juge-arbitre et son adjoint (si disponible au jour de compétition).

6.3.2 Rôle officiel

Se reporter au code sportif nationale *Article 7.3.02 - Rôle Officiel*

Lors d'une compétition de district, si aucun juge arbitre n'est présent le jour de la compétition, c'est le directeur de jeu adjoint qui peut remplir ponctuellement ce rôle.

Lors d'une compétition de district, si aucun arbitre n'est présent le jour de la compétition, c'est le directeur de jeu adjoint qui peut remplir ponctuellement ce rôle.

6.4 Le juge arbitre

Se reporter aux articles 7.4. du CHAPITRE 4 - LE JUGE ARBITRE du code sportif national

<https://www.ffbillard.com/ext/telechargement.php?id=30554>

6.5 L'arbitre

6.5.1 Désignation

Compétitions officielles de district

Les arbitres sont désignés par le responsable de district en accord avec le responsable de la commission arbitrage de la Ligue.

Compétitions officielles de finale de Ligue

Les arbitres sont désignés par le juge-arbitre et validés par le président de la Commission Régionale Blackball et de la Commission Régionale des Juges et Arbitres.

6.5.2 Légitimité

Tout arbitre officiant dans une compétition régie par la FFB doit être en mesure de prouver son degré de qualification et qu'il est bien titulaire d'une licence à jour.

En cas d'impossibilité d'atteindre un nombre suffisant d'arbitres, le directeur de jeu ou le juge-arbitre peuvent faire appel à des suppléants dont la qualification n'est pas encore reconnue.

Leur légitimité ne peut toutefois pas être remise en cause par les joueurs.

Les arbitres désignés pour officier ne peuvent en aucun cas être récusés par les joueurs.

6.5.3 Tenue vestimentaire

La tenue vestimentaire est uniforme pour tous les arbitres :

- pantalon de ville de couleur unie noire ;
- chaussures de couleur unie noire ;
- polo d'arbitre Fédéral.

6.5.4 Rôle officiel

Selon les compétitions, l'arbitre peut soit arbitrer un match sur une seule table, soit superviser une aire de jeu comprenant plusieurs billards et intervenir en cas de besoin sur une des tables qu'il supervise.

Les missions de l'arbitre sont reprises dans le Guide de l'arbitrage, consultable sur le site internet

fédéral : <https://www.ffbillard.com/ext/telechargement.php?id=34307>

Article 1.1 Rôles et devoirs de l'arbitre.

7 Cas non prévus

Tous les cas non prévus dans le présent règlement sont soumis à l'appréciation de la commission Blackball de la Ligue ou de la commission nationale Blackball.

En cas de litige exigeant une décision immédiate lors d'une compétition, il revient au directeur de jeu ou au représentant officiel de la commission présent lors de cette compétition de prendre une décision à effet immédiat. Ces décisions feront éventuellement l'objet de modifications dans le code sportif pour la saison suivante.

Validée le 21/08/2025 par la commission Blackball de la Ligue Nouvelle Aquitaine

ANNEXE 1 : Barème des points des TD par district

District Agenais

64+16+16	Mixte N2	64+32+32	Mixte N2
	1-96 j		1-128j
Vainqueur	220	Vainqueur	220
Finaliste	190	Finaliste	190
Perdant 1/2 finale	162	Perdant 1/2 finale	162
Perdant 1/4 finale	136	Perdant 1/4 finale	136
Perdant 1/8 finale	112	Perdant 1/8 finale	112
Perdant 1/16 finale	90	Perdant 1/16 finale	90
Position 33 à 48	70	Position 33 à 64	70
Position 49 à 64	52	Position 65 à 96	52
Position 65 à 96	36	Position 97 à 128	36
Forfait excusé	0	Forfait excusé	0
Forfait non excusé	-30	Forfait non excusé	-30
Abandon en cours	-50	Abandon en cours	-50

	Spécifiques
Vainqueur	164
Finaliste	132
Perdant 1/2 finale	104
Perdant 1/4 finale	80
Perdant 1/8 finale	60
Perdant 1/16 ème finale	44
Perdant 1/32 ème finale	32
Forfait excusé	0
Forfait non excusé	-30
Abandon en cours	-50

District Nord Aquitaine

		Mixte B	
		1-128 j	
		Mixte A	
		1-64 j	
Vainqueur	290	Vainqueur	152
Finaliste	240	Finaliste	134
Perdant 1/2 finale	195	Perdant 1/2 finale	128
Perdant 1/4 finale	155	Perdant 1/4 finale	114
Perdant 1/8 finale	120	Perdant 1/8 finale	102
Perdant 1/16 finale	90	Perdant 1/16 finale	92
Perdant 1/32 finale	80	Perdant 1/32 finale	84
1er tour (33e au 64e)	80	Perdant 1/64 finale	78
Forfait excusé	0	Forfait excusé	0
Forfait non excusé	-30	Forfait non excusé	-30
Abandon en cours	-50	Abandon en cours	-50

		Spécifiques	
		TOP District	
		1-32 j	
Vainqueur	440	Vainqueur	164
Finaliste	364	Finaliste	132
Perdant 1/2 finale	292	Perdant 1/2 finale	104
Perdant 1/4 finale	224	Perdant 1/4 finale	80
Perdant 1/8 finale	160	Perdant 1/8 finale	60
Perdant 1/16 finale	100	Perdant 1/16 ème finale	44
		Perdant 1/32 ème finale	32
Forfait excusé	0	Forfait excusé	0
Forfait non excusé	-30	Forfait non excusé	-30
Abandon en cours	-50	Abandon en cours	-50

District Charente Limousin

	Mixte N2
	1-128j
Vainqueur	220
Finaliste	190
Perdant 1/2 finale	162
Perdant 1/4 finale	136
Perdant 1/8 finale	112
Perdant 1/16 finale	90
Perdants 1/32 finale	70
Perdants 1/64 finale	52
Forfait excusé	0
Forfait non excusé	-30
Disqualifié	-100
Abandon en cours	-50
Abandon en cours non valable	-60

	Spécifiques			
	Vétéran	Féminin	Jeunes	Handi
	1-48 j	1-16 j	1-16 j	1-16 j
Vainqueur	164	164	164	164
Finaliste	132	132	132	132
Perdant 1/2 finale	104	104	104	104
Perdant 1/4 finale	80	80	80	80
Perdant 1/8 finale	60	60	60	60
Perdant 1/16 ème finale	44			
Positions 33 à 48	32			
Forfait excusé	0	0	0	0
Forfait non excusé	-30	-30	-30	-30
Disqualifié	-100	-100	-100	-100
Abandon en cours	-50	-50	-50	-50
Abandon en cours non valable	-60	-60	-60	-60

District Gironde

	Mixte N2
	1-128 j
Vainqueur	220
Finaliste	190
Perdant 1/2 finale	162
Perdant 1/4 finale	136
Perdant 1/8 finale	112
Perdant 1/16 finale	90
Perdant 1/32 finale	70
Perdant 1/64 finale	52
Forfait excusé	0
Forfait non excusé	-30
Abandon en cours	-50

	Spécifiques
Vainqueur	164
Finaliste	132
Perdant 1/2 finale	104
Perdant 1/4 finale	80
Perdant 1/8 finale	60
Perdant 1/16 ème finale	44
Perdant 1/32 ème finale	32
Forfait excusé	0
Forfait non excusé	-30
Abandon en cours	-50

ANNEXE 2 : Formule de jeu des TD par district

District Agenais

Planning Théorique :

08h00 : échauffements

08h30 : début mixte NTS

10h30 : début TSB

11h30 : début TSA

12h30 : début Vétéran

14h00 : début féminin et jeunes

Formule de jeu :

Mixte :

La catégorie mixte se joue sur un tableau unique à élimination directe. La formule est :

- De 1 à 96 inscrits : tableau 64 + 16TSB + 16TSA
- De 97 à 128 inscrits : tableau 64 + 32TSB + 32TSA

Distance de jeu :

1^{er} tour à 1/16^{ème} de finale : 4 manches gagnantes

1/8^{ème} de finale à ½ finale : 5 manches gagnantes

Finale : 6 manches gagnantes

Vétéran :

La catégorie vétéran se joue sur un tableau unique à élimination directe. La formule est :

- De 1 à 32 inscrits : tableau 32 élimination directe
- De 33 à 64 inscrits : tableau 64 élimination directe

Les 4 meilleurs joueurs inscrits au classement général sont positionnés sur les places 1 à 4.

Distance de jeu :

1^{er} tour à ½ finale : 3 manches gagnantes

Finale : 4 manches gagnantes

Féminin :

La catégorie féminine se joue sur un tableau unique à élimination directe. La formule est :

- De 1 à 16 inscrites : tableau 16 élimination directe
- De 17 à 32 inscrites : tableau 32 élimination directe

Les 2 meilleures joueuses inscrits au classement général sont positionnées sur les places 1 à 2.

Distance de jeu :

1^{er} tour à ½ finale : 3 manches gagnantes

Finale : 4 manches gagnantes

Jeunes :

La catégorie jeunes regroupe tous les joueurs des catégories U23, U18, U15 dans un tournoi unique à élimination directe. La formule est :

- De 1 à 16 inscrits : tableau 16 élimination directe
- De 17 à 32 inscrits : tableau 32 élimination directe

Les 2 meilleurs joueurs inscrits au classement général sont positionnés sur les places 1 à 2.

Distance de jeu :

1^{er} tour à ½ finale : 3 manches gagnantes

Finale : 4 manches gagnantes

Handi billard :

La catégorie Handi billard regroupe tous les joueurs titulaires d'une licence FFH ou d'une RQTH dans un tournoi unique à élimination directe. La formule est :

- De 1 à 16 inscrits : tableau 16 élimination directe
- De 17 à 32 inscrits : tableau 32 élimination directe

Les 2 meilleurs joueurs inscrits au classement général sont positionnés sur les places 1 à 2.

Distance de jeu :

1^{er} tour à ½ finale : 3 manches gagnantes

Finale : 4 manches gagnantes

District Nord Aquitaine

Planning théorique :

- Catégorie Top District → Samedi matin 8h30
- Catégorie Mixte A et B → Samedi matin 8h30
- Catégorie Espoir → Samedi après-midi 13h30
- Catégorie Féminin → Samedi après-midi 16h30
- Catégorie Vétérans → Samedi soir 19h30
- Catégorie Handisport → Samedi après-midi 15h00

Les finales de toutes les catégories se joueront en même temps le dimanche midi. S'il y a un doublon potentiel, les finales des catégories spécifiques seront jouées le samedi à la suite des demi-finales.

Formule de jeu :

TOP DISTRICT :

Le Top District est un circuit fermé regroupant les 30 meilleurs joueurs/joueuses du district + 2 joueurs invités à chaque TD (vainqueur + finaliste tableau A)

- Tournoi à élimination directe
- 5 manches gagnantes

MIXTE TABLEAU A :

- 64 participants
- Tournoi à élimination directe
- 4 manches gagnantes

MIXTE TABLEAU B :

- 128 participants max
- Tournoi en double KO, seulement au premier tour
- 3 manches gagnantes
- Côté perdant : 2 gagnantes

FEMININ :

- 32 joueuses
- Tournoi en élimination directe
- 3 manches gagnantes

ESPOIRS :

- 32 participants
- Tournoi en élimination directe
- 3 manches gagnantes

HANDI :

- 32 participants
- Tournoi en élimination directe
- 3 manches gagnantes

VETERANS :

- 64 participants
- Tournoi en élimination directe
- 3 manches gagnantes

District Charente Limousin

Planning Théorique :

08h00 : échauffements

08h30 : début mixte NTS

11h30 : début mixte TS

13h00 : début Vétéran

14h00 : début féminin et jeunes

15h00 : début Handi + vétéran TS

Formule de jeu :

Mixte :

La catégorie mixte se joue sur un tableau unique à élimination directe. La formule est :

- De 1 à 128 inscrits : tableau utilisé : 128 + 32

Distance de jeu :

1^{er} tour à 1/16^{ème} de finale : 4 manches gagnantes

Finale : 5 manches gagnantes

Un nouveau tableau est en attente dans Cuescore pour faire un DKO sur le premier tour.

Vétéran :

La catégorie vétéran se joue sur un tableau unique à élimination directe. La formule est :

- De 1 à 40 inscrits : 32 + 8 TS

Distance de jeu :

1^{er} tour à ½ finale : 3 manches gagnantes

Finale : 4 manches gagnantes

Féminin :

La catégorie féminine se joue sur un tableau unique à élimination directe. La formule est :

- De 1 à 16 inscrites : tableau 16 élimination directe

Les 2 meilleures joueuses inscrits au classement général sont positionnées sur les places 1 à 2.

Distance de jeu :

1^{er} tour à ½ finale : 3 manches gagnantes

Finale : 4 manches gagnantes

Jeunes :

La catégorie jeunes regroupe tous les joueurs des catégories U23, U18, U15 dans un tournoi unique en double KO partiel ou poules selon le nombre d'inscrits.

Les 2 meilleurs joueurs inscrits au classement général sont positionnés sur les places 1 à 2.

Distance de jeu :

1^{er} tour à ½ finale : 3 manches gagnantes

Finale : 4 manches gagnantes

Handi billard :

La catégorie Handi billard se joue sur un tableau unique à élimination directe. La formule est :

- De 1 à 16 inscrits : tableau 16 élimination directe

Les 2 meilleurs joueurs inscrits au classement général sont positionnés sur les places 1 à 2.

Distance de jeu :

1^{er} tour à ½ finale : 3 manches gagnantes

Finale : 4 manches gagnantes

District Gironde

Planning Théorique :

08h30 : échauffements

09h00 : début mixte

11h30 : début des catégories spécifiques (Jeunes, Féminins et Vétérans)

Formule de jeu :

Mixte :

La catégorie mixte se joue :

- De 1 à 64 inscrits : tableau en DKO jusqu'aux quarts de finales, puis élimination directe des quarts jusqu'à la finale.
- Au-delà de 64 à 128 inscrits : tableau unique en élimination directe.

Distance de jeu :

1^{er} tour aux quarts de finale : 4 manches gagnantes si maximum 64 inscrits ; sinon 3 manches gagnantes, au-delà de 64 inscrits.

Demi - finales et finale : 5 manches gagnantes

Cette catégorie sera chronométrée, à titre d'expérimentation, à l'aide de chronomètre

d'échiquier. Le temps imparti selon la distance de jeu, sera divisé en 2 et chaque joueur aura le même capital temps au départ du match.

Le chronomètre sera lancé après le tirage à la bande et au départ de la 1^{ère} casse.

Vétéran :

La catégorie vétéran se joue sur un tableau unique à élimination directe, maximum 32 inscrits.

Distance de jeu :

4 manches gagnantes

Féminin :

La catégorie féminine se joue sur un tableau unique à élimination directe, maximum 16 inscrites.

Distance de jeu :

4 manches gagnantes

Jeunes :

La catégorie jeunes regroupe tous les joueurs des catégories U23, U18, U15.

Elle se joue sur un tableau unique à élimination directe, maximum 16 inscrits.

Distance de jeu :

4 manches gagnantes

Handi billard :

La catégorie Handi se joue sur un tableau unique à élimination directe, maximum 16 inscrits.

Distance de jeu :

4 manches gagnantes

ANNEXE 3 : Composition des divisions Equipes par district

District Agenais

DR1 :

La poule de DR1 est composée de 10 équipes qui se rencontrent sur un championnat régulier en match aller-retour. (Soit 18 journées de championnat)

Les deux derniers du classement général final descendent en division DR2 la saison suivante.

DR2 :

La poule de DR2 est composée de 11 équipes qui se rencontrent sur un championnat régulier en match aller-retour. (Soit 22 journées de championnat)

Les deux premiers du classement général final montent en division DR1 la saison suivante.

Les deux derniers du classement général final descendent en division DR3 la saison suivante.

DR3 :

La poule de DR3 est composée de 10 équipes qui se rencontrent sur un championnat régulier en match aller-retour. (Soit 18 journées de championnat)

Les deux premiers du classement général final montent en division DR2 la saison suivante.

Tous les matchs de championnat se jouent les dimanches des week-ends de compétitions.

Les équipes peuvent jouer 2 ou 3 matchs le même dimanche (se reporter au tableau des rencontres).

La composition des poules pour la saison suivante prend en compte prioritairement les montées et descentes de la saison précédente.

Dans le cas d'un changement important du nombre d'équipes d'une saison à l'autre le responsable de district en collaboration avec la commission Blackball de la Ligue seront juges pour la création des poules de division.

Le but étant de respecter le côté pyramidal des divisions et au maximum l'homogénéité de niveau de celles-ci.

District Nord Aquitaine

DR1 :

La poule de DR1 est composée de 16 équipes qui se rencontrent sur un championnat régulier en match aller.

Les quatre derniers du classement général final descendent en division DR2 la saison suivante.

DR2 :

La poule de DR2 est composée de 12 équipes qui se rencontrent sur un championnat régulier en match aller + playoff

Les quatre premiers du classement général final accèderont en division DR1 la saison suivante.

Les quatre derniers du classement général final descendent en division DR2 la saison suivante.

DR3 :

La poule de DR3 est composée de 8 équipes qui se rencontrent sur un championnat régulier en match aller-retour

Les quatre premiers du classement général final accèderont en division DR2 la saison suivante.

Les matchs seront timés par les joueurs dans le respect des 45 secondes.

District Charente Limousin

DR1 :

La poule de DR1 est composée de 12 équipes qui se rencontrent sur un championnat régulier en match aller-retour. (Soit 22 journées de championnat)

Les deux derniers du classement général final descendent en division DR2 la saison suivante.

Tous les matchs de championnat se jouent les dimanches des week-ends de compétitions.

DR2 :

La poule de DR2 est composée de 25 équipes qui se rencontrent sur un championnat régulier en match aller-retour ou aller-retour-aller selon les poules.

Les équipes sont subdivisées en poule : une poule Charente et 2 poules Limousin.

Pour la saison 2025-26, il est demandé des volontaires pour faire une poule qui joue les dimanches des TD. Les autres poules jouent les vendredis dans leurs clubs respectifs.

Les deux premiers du classement général final montent en division DR1 la saison suivante.

La composition des poules pour la saison suivante prend en compte prioritairement les montées et descentes de la saison précédente.

Dans le cas d'un changement important du nombre d'équipes d'une saison à l'autre le responsable de district en collaboration avec la commission Blackball de la Ligue seront juges pour la création des poules de division.

Le but étant de respecter le côté pyramidal des divisions et au maximum l'homogénéité de niveau de celles-ci.

District Gironde

DR1 :

La poule de DR1 est composée de 10 équipes qui se rencontrent sur un championnat régulier en match aller-retour. (Soit 18 journées de championnat)

Les deux derniers du classement général final descendent en division DR2 la saison suivante.

DR2 :

La poule de DR2 est composée de 10 équipes qui se rencontrent sur un championnat régulier en match aller-retour. (Soit 18 journées de championnat)

Les deux premiers du classement général final montent en division DR1 la saison suivante.

Tous les matchs de championnat se jouent les dimanches des week-ends de compétitions.

Les équipes peuvent jouer 3 matchs le même dimanche (se reporter au tableau des rencontres).

La composition des poules pour la saison suivante prend en compte prioritairement les montées et descentes de la saison précédente.

Dans le cas d'un changement important du nombre d'équipes d'une saison à l'autre le responsable de district en collaboration avec la commission Blackball de la Ligue seront juges pour la création des poules de division.

Le but étant de respecter le côté pyramidal des divisions et au maximum l'homogénéité de niveau de celles-ci.