



Ligue de Billard de l'Ile de France

# COMMISSION SPORTIVE BILLARD BLACKBALL LBIF

SASION 2019-2020

(Mise à jour du 02 mai 2019) – V0



Applicable au  
01/09/2019

---

Olivier TANCREZ  
14 Place des Alpes, Apt. 102  
78280 GUYANCOURT  
Tél. : 06-08-99-72-28  
Email : [cslbif.blackball@gmail.com](mailto:cslbif.blackball@gmail.com)

(Responsable de ligue LBIF)  
(Mixte (Top Ligue et NR2), Vétérans, Féminines, U23, U18, U15, Équipes)

---

# TABLE DES MATIERES

<b>1.</b>	<b>Organisation des Tournois Régionaux BLACKBALL LBIF</b>	<b>6</b>
1.1.	COMPOSITION DE LA COMMISSION SPORTIVE BLACKBALL LBIF	6
1.1.1.	Les membres	6
1.1.2.	Le groupe de travail	6
1.1.2.1.	Constitution	6
1.1.2.1.	Rôle	6
<b>2.</b>	<b>Arbitrage et tenue sportive</b>	<b>7</b>
2.1.1.	Arbitrage	7
2.1.2.	Tenue sportive	7
2.1.2.1.	Tenue sportive commune à toutes les disciplines et pour toutes les phases de jeu	7
2.1.2.2.	Autres éléments sur la tenue sportive	7
2.1.2.3.	Publicité	7
2.1.2.4.	Dispositions diverses	7
2.1.2.5.	Autres tenue autorisées	8
2.1.2.6.	Particularités pour la compétition par équipe	8
<b>3.</b>	<b>Attribution des compétitions et prises en charges des officiels</b>	<b>9</b>
3.1.	ATTRIBUTION DES COMPETITIONS	9
3.1.1.	Tournois régionaux ranking	9
3.1.2.	Finales LBIF	9
3.1.1.	Attribution définitive	9
3.2.	PRISE EN CHARGE DES DIRECTEURS DE JEU	9
3.2.1.	Tournois Régionaux ranking	9
3.2.2.	Finales LBIF	9
<b>4.</b>	<b>Compétitions Blackball LBIF</b>	<b>10</b>
4.1.	DISPOSITIONS FINANCIERES	10
4.1.1.	Tournois Régionaux	10
4.1.1.1.	Droit d'engagement	10
4.1.1.2.	Participation des frais des officiels	10
4.1.1.3.	Participation au remboursement des frais des arbitres	10
4.1.2.	Inscription au championnat de France par équipe de Club	10
4.1.2.1.	Division Nationale 1 et Nationale 2	10
4.1.2.2.	Division Nationale 3 & Régionale	10
4.1.2.3.	Coupe de France par équipe et individuel	11
1.	Article 01 Coupe de France – par équipe	11
2.	Article 02 Coupe de France – Individuels	11
<b>5.</b>	<b>Tables de jeu, Tapis et Billes</b>	<b>11</b>
5.1.	TABLES DE JEUX	11
5.2.	TAPIS	11
5.2.1.	Marque utilisée pour les compétitions LBIF	11
5.2.2.	Couleur	11
5.3.	BILLES	12
<b>6.</b>	<b>Qualifications au championnat de France FFB</b>	<b>13</b>
6.1.	PREAMBULE	13
6.1.1.	Alcools	13
6.1.2.	Tabacs (cigarettes et cigarettes électroniques)	13
6.2.	CATEGORIE MIXTE	13
6.2.1.	Catégories	13
6.2.1.1.	Désignation	13
6.2.1.2.	Constructions	13
6.2.1.3.	Montées / descentes	15
6.2.1.4.	Règlement	16
1.	Article 1 Organisation	16
2.	Article 2 Les ranking	16
3.	Article 3 Engagement	16
4.	Article 4 Forfaits et abandons	16

5.	Article 5 Perturbations des ranking .....	17
6.	Article 6 Engagement de début de saison.....	17
7.	Article 7 Forfait en finale.....	17
8.	Article 8 Réclamations.....	17
9.	Non respect de la tenue sportive.....	17
10.	Refus de montée de catégorie .....	17
11.	Article 9 Cas non prévus.....	17
6.2.2.	Qualification.....	18
6.2.2.1.	Finale N2.....	18
6.2.2.2.	Finale Top ligué.....	18
6.2.2.3.	Qualifiés au championnat de France N2.....	19
6.2.3.	Distances.....	19
6.2.3.1.	Top Ligue (NR1) et NR2 séparés.....	19
6.2.3.2.	Phases finales :.....	19
6.2.4.	Formule des tournois.....	20
6.2.4.1.	7 Tournois (Top Ligue (NR1) et NR2.....	20
6.2.4.2.	Finale L.B.I.F (16 ou 24 ou 32 joueurs).....	20
6.2.5.	Coupe Individuelle LBIF.....	20
6.2.5.1.	1 tournois NR1 et NR2 mélangés.....	20
	La coupe LBIF individuelle regroupe les NR1 et NR2 de la ligue. Un tirage au sort intégral sera effectué.....	20
6.2.5.1.	Récompenses.....	21
6.2.6.	Classement.....	21
<b>6.3.</b>	<b>CATEGORIE FEMININE</b> .....	<b>21</b>
6.3.1.	Inscriptions.....	21
6.3.2.	Qualification.....	21
6.3.3.	Phase finale.....	22
6.3.4.	Classement.....	23
<b>6.4.</b>	<b>CATEGORIE ESPOIR-U23 (-23 ANS) AU 01 JANVIER DE LA SAISON SPORTIVE EN COURS</b> .....	<b>23</b>
6.4.1.	Inscriptions.....	23
6.4.2.	Qualification.....	23
6.4.3.	Phase finale.....	24
6.4.4.	Classement.....	25
<b>6.5.</b>	<b>CATEGORIE JUNIOR-U18 (-18 ANS) AU 01 JANVIER DE LA SAISON SPORTIVE EN COURS</b> .....	<b>25</b>
6.5.1.	Inscriptions.....	25
6.5.2.	Qualification.....	25
6.5.3.	Phase finale.....	26
6.5.4.	Classement.....	26
<b>6.6.</b>	<b>CATEGORIE BENJAMIN-U15 (-15 ANS) AU 01 JANVIER DE LA SAISON SPORTIVE EN COURS</b> .....	<b>27</b>
6.6.1.	Inscriptions.....	27
6.6.2.	Qualification.....	27
6.6.3.	Phase finale.....	27
<b>6.7.</b>	<b>CATEGORIE VETERAN (+40 ANS). AU 01 JANVIER DE LA SAISON SPORTIVE EN COURS</b> .....	<b>28</b>
6.7.1.	Inscriptions.....	28
6.7.2.	Qualification.....	28
6.7.3.	Phase finale.....	29
6.7.4.	Classement.....	29
<b>6.8.</b>	<b>CHAMPIONNAT PAR EQUIPE</b> .....	<b>30</b>
6.8.1.	Qualification.....	30
6.8.1.1.	Formule championnat.....	30
6.8.1.1.	Formule tournois.....	30
6.8.2.	Phase finale.....	30
6.8.3.	Finale IDF.....	31
6.8.3.1.	Une seule division (DN3).....	31
6.8.3.2.	Deux divisions (DN3 et DR1).....	31
6.8.4.	Coupes.....	32
6.8.5.	Règlement.....	33
1.	Titre I: Généralités.....	33
1.	Article 1 Composition des équipes.....	33
2.	Article 2 Administration du Championnat.....	33
3.	Article 3 Zone géographique.....	33
4.	Article 4 Engagement des équipes.....	33
5.	Article 5 Dénomination des équipes.....	33
6.	Article 6 Droit d'engagement des équipes DN1 et DN2.....	33
7.	Article 7 Droit d'engagement des équipes DN3.....	34
2.	Titre II: Qualifications, formations des équipes.....	34
8.	Article 8 Licence.....	34
9.	Article 9 Nombre de joueurs en équipe.....	34
10.	Article 10 Joueurs remplaçants en équipe.....	34
11.	Article 11 Condition de participation au championnat aller/retour par division.....	34
12.	Article 12 Pluralité d'équipes.....	35
13.	Article 13 Appartenance des équipes.....	35

3.	<i>Titre III : Divisions – Finale de Ligue</i> .....	35
14.	<i>Article 14 Divisions</i> .....	35
15.	<i>Article 15 Accession finale France</i> .....	35
16.	<i>Article 16 Finale de ligue</i> .....	35
17.	<i>Article 17 Montées et descentes</i> .....	35
18.	<i>Article 18 Formation des divisions</i> .....	36
4.	<i>Titre IV : Déroulement de l'épreuve</i> .....	36
19.	<i>Article 19 Règle en vigueur</i> .....	36
20.	<i>Article 20 Points de match</i> .....	36
21.	<i>Article 22 Validation des annonces</i> .....	36
22.	<i>Article 22 Désignation du capitaine</i> .....	37
23.	<i>Article 23 Jour et horaire des matchs</i> .....	37
24.	<i>Article 24 Feuille de match</i> .....	37
25.	<i>Article 25 Envoi des résultats</i> .....	37
26.	<i>Article 26 Date du calendrier</i> .....	38
27.	<i>Article 27 Report de match</i> .....	38
28.	<i>Article 28 Absence de joueurs</i> .....	38
29.	<i>Article 29 Egalité entre équipes</i> .....	38
30.	<i>Article 30 Marquage des feuilles de match</i> .....	38
31.	<i>Article 31 Equipe recevant</i> .....	39
32.	<i>Article 32 Réclamations</i> .....	39
33.	<i>Article 33 Signature des réclamations</i> .....	39
34.	<i>Article 34 Cas de fraude</i> .....	39
35.	<i>Article 35 Validité des réclamations</i> .....	39
36.	<i>Article 36 Joueurs suspendus</i> .....	39
37.	<i>Article 37 Litiges</i> .....	39
38.	<i>Article 38 Cas non prévus</i> .....	40
<b>6.9.</b>	<b>COUPE DE LA LIGUE PAR EQUIPES</b> .....	<b>40</b>
6.9.1.	<i>Qualification</i> .....	40
6.9.2.	<i>Phase finale</i> .....	40
<b>6.10.</b>	<b>COMPETITIONS DEPARTEMENTALES</b> .....	<b>40</b>
<b>7.</b>	<b><u>Tournois promotions</u></b> .....	<b>40</b>
7.1.	<b>SYSTEME DE COMPETITION</b> .....	<b>40</b>
7.1.1.	<i>Tournois Mixte</i> .....	40
7.1.2.	<i>Autres tournois</i> .....	41
7.2.	<b>TENUE</b> .....	<b>41</b>
7.3.	<b>INSCRIPTIONS ET PRIMES</b> .....	<b>41</b>
7.3.1.	<i>Coût d'inscription</i> .....	41
7.3.2.	<i>Primes</i> .....	41
<b>8.</b>	<b><u>Déroulement des compétitions</u></b> .....	<b>41</b>
8.1.	<b>DIRECTEUR DE JEU</b> .....	<b>41</b>
<b>9.</b>	<b><u>Annexes</u></b> .....	<b>42</b>
9.1.	<b>ANNEXE 1 : CALCUL DES POINTS EN INDIVIDUEL</b> .....	<b>42</b>
9.1.1.	<b>Catégorie Mixte</b> .....	42
9.1.2.	<i>Catégorie Féminine, Vétérans, U23, U18, U15</i> .....	42
9.2.	<b>ANNEXE 2 : CALCUL DES POINTS EN EQUIPES</b> .....	<b>43</b>
9.3.	<b>ANNEXE 3 : ACCESSION AUX DIVISIONS EN EQUIPE</b> .....	<b>43</b>
9.4.	<b>ANNEXE 4 : TABLEAU DE CONCORDANCE</b> .....	<b>46</b>
9.5.	<b>ANNEXE 5 : TIRAGE SELON LE MODE DU SERPENTIN</b> .....	<b>47</b>
9.6.	<b>ANNEXE 6 : REGLES DU JEU</b> .....	<b>48</b>
9.7.	<b>ANNEXE 7 : EXEMPLE DE TABLEAU EN POULE</b> .....	<b>56</b>

# PREAMBULE

Il est mis en place un groupe de travail permanent au sein de la commission sportive Blackball LBIF avec les présidents de clubs et leurs responsables sportifs. Le but étant de rationaliser l'offre sportive et de la rendre attractive pour nos joueurs, ce groupe sera consulté autant que nécessaire et sera légitime à formuler des propositions sur l'évolution de la pratique sportive Blackball en Ile-de-France.

Les compétitions LBIF Blackball sont organisées sous l'autorité et le contrôle de la Commission Sportive Blackball LBIF et avec le concours du club organisateur qui fournit la direction de jeu.

Les tournois qualificatifs, comme les finales LBIF se feront soit dans nos salles commerciales ou municipales, soit dans des locaux pouvant accueillir le parc de billard LBIF, à la demande et sous la responsabilité d'un club ou d'un CDB.

Pour la saison 2019/2020, la catégorie NR1 (Top Ligue : 16 joueurs) et la catégorie NR2 (le reste de joueurs) seront séparées.

Les résultats des compétitions sont publics et sont diffusés.

# 1. Organisation des Tournois Régionaux BLACKBALL LBIF

## 1.1. COMPOSITION DE LA COMMISSION SPORTIVE BLACKBALL LBIF

### 1.1.1. Les membres

#### Membres :

- Olivier TANCREZ : Responsable BLACKBALL LBIF

#### Les responsables sportifs BLACKBALL des CDB (membres consultatifs):

- CS BLACKBALL CDBY (Yvelines - 78)
- CS BLACKBALL CDVO (Val d'Oise-95)
- CS BLACKBALL CDBSSD (Seine Saint Denis-93)
- CS BLACKBALL CDBE (Essonne-91)
- CS BLACKBALL CDBHS-CDBP (Haut de seine-Paris-92/75)
- CS BLACKBALL CDBVM (Val de Marne-94)
- CS BLACKBALL CDBSM (Seine et Marne-77)

### 1.1.2. Le groupe de travail

#### 1.1.2.1. Constitution

Le groupe de travail est composé des responsables sportifs de club et des présidents.

#### 1.1.2.1. Rôle

Le groupe de travail permanent aura pour rôle :

- D'étudier et de formuler des propositions d'évolution du Code Sportif Blackball LBIF.
- De faire retour des ressentis et desideratas des clubs.
- De participer aux séances de travail soit en réunion soit par voie électronique.
- De désigner en son sein un rapporteur qui fournira un rapport annuel au Comité Directeur LBIF afin d'éclairer ses décisions sur la saison à venir.

## 2. Arbitrage et tenue sportive

### 2.1.1. Arbitrage

Toutes les règles de jeu et définition du matériel sont décrites dans le code de l'arbitrage.

### 2.1.2. Tenue sportive

La tenue sportive réglementaire décrite ci-dessous est commune aux 4 disciplines fédérales (Carambole, Blackball, Américain et Snooker), et ce pour toutes les phases de jeu et à tous les niveaux de tournois et de championnats (à l'exclusion du Blackball Master).

#### 2.1.2.1. Tenue sportive commune à toutes les disciplines et pour toutes les phases de jeu

- Polo de couleur unie ou bicolore (les motifs bariolés sont interdits) ;
- Pantalon de ville (sans clou, sans rivet) de couleur noire (les poches apparentes latérales et frontales sont interdites) ;
- Chaussettes noires ;
- Chaussures fermées de teinte unie noire (y compris la semelle), aucun marquage ou logo n'est permis s'il est de couleur différente de la chaussure.

Un aménagement peut être accordé par la commission sportive pour les jeunes (Jean noir autorisé et baskets noires de préférence).

#### 2.1.2.2. Autres éléments sur la tenue sportive

L'écusson du club et/ou des armoiries de la ville est brodé ou floqué. Il doit être placé sur la poitrine à gauche, côté cœur. Les prénoms et noms des joueurs peuvent apparaître à droite. L'inscription dans le dos du nom de la ville du club du joueur est autorisée.

#### 2.1.2.3. Publicité

La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes aux règles de l'éthique sportive.

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

#### 2.1.2.4. Dispositions diverses

Dans le cas d'une compétition par équipe, la tenue sportive doit être identique pour tous les joueurs de l'équipe.

Le polo doit être rentré dans le pantalon, sauf dérogation accordée exclusivement par le directeur de jeu. Les manches longues peuvent être retroussées avec soin.

Le directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme aux dispositions ci-dessus.

#### 2.1.2.5. Autres tenue autorisées

Le bas de la tenue est tel que défini par l'article 3.1.2. 1 du code sportif fédéral.  
Pour le haut, les tenues suivantes sont autorisées :

Les joueurs du Blackball Master portent un polo spécifique interdit pour toute autre compétition.  
Les éventuelles tenues complémentaires seront définies par la commission nationale sportive Blackball.

#### 2.1.2.6. Particularités pour la compétition par équipe

Les critères de définition de la tenue sont les mêmes qu'en compétitions individuelles.  
La tenue d'une équipe doit impérativement être homogène et ceci tout au long de la compétition par équipe.  
Tous les joueurs de l'équipe doivent porter une tenue identique dans les conditions prévues au paragraphe précédent. Ils peuvent ne pas porter les mêmes modèles de pantalons ou de chaussures mais ceux-ci doivent être impérativement couleur noires ainsi que la semelle.  
Les polos ou chemises doivent être tous à manches courtes ou à manches longues.  
L'équipe devra se présenter au complet avant chaque compétition pour vérification de l'homogénéité de la tenue.

### 3. Attribution des compétitions et prises en charges des officiels

La règle officielle du Billard BLACKBALL reconnue par la FFB est celle de la BLACKBALL en vigueur depuis juillet 2006.

#### **3.1. ATTRIBUTION DES COMPETITIONS**

##### 3.1.1. Tournois régionaux ranking

La commission sportive de la LBIF détermine le calendrier sportif pour la saison et propose aux différentes associations et salles affiliées commerciales la répartition des compétitions.

##### 3.1.2. Finales LBIF

La commission sportive LBIF détermine le calendrier sportif pour la saison et propose aux différentes associations et salles commerciales affiliées la répartition des compétitions. Une nouvelle association ou salle commerciale ne peut pas organiser la finale Mixte la première année de son affiliation.

##### 3.1.1. Attribution définitive

Les attributions définitives se font lors de la réunion de la Commission sportive Blackball le jour de l'AG LBIF. La participation des clubs y est obligatoire.

#### **3.2. PRISE EN CHARGE DES DIRECTEURS DE JEU**

##### 3.2.1. Tournois Régionaux ranking

- Voir dispositions financières

##### 3.2.2. Finales LBIF

Les associations ou salles commerciales affiliées organisatrices prennent en charge les responsables de la commission sportive et le directeur de jeu (maxi 3 personnes) pour les différentes compétitions se déroulant le Week-End.

- Compétitions Mixte.
- Compétitions Vétérans, Féminine, U23, U18, U15.
- Compétitions par Equipe.

Cette prise en charge : Voir dispositions financières (nourriture et boisson).

Les personnes prises en charge sont :

- Responsable CS LBIF
- Adjoint CS LBIF

La troisième personne, directeur de jeu ou toute personne désignée par la commission sportive.

## 4. Compétitions Blackball LBIF

### 4.1. DISPOSITIONS FINANCIERES

#### 4.1.1. Tournois Régionaux

##### 4.1.1.1. Droit d'engagement

- Tournois Mixte Régional NR1 (Top Ligue) : Payant, avec primes en fin de saison, voir dispositions financières LBIF
- Tournois Mixte Régional NR2 : Gratuit
- Tournois Féminin : Gratuit
- Tournois Vétéran : Gratuit
- Tournois Espoir U23 : Gratuit
- Tournois Junior U18 : Gratuit
- Tournois Junior U15 : Gratuit

##### 4.1.1.2. Participation des frais des officiels

A la charge de l'organisateur :

- Frais de restauration (Voir dispositions financières : 2 jours) pour les 2 titulaires de la table de marque – soit 2 personnes.
- 2 aides fournis par le club organisateur à sa charge : 2 jours.
- Directeur de jeu à la charge du club organisateur (fourni par le club).

##### 4.1.1.3. Participation au remboursement des frais des arbitres

Pour l'ensemble des Tournois Régionaux, les arbitres sont :

- 2 arbitres fédéraux ou probatoires désignés par la commission sportive.

La liste nominative des arbitres est validée par la commission sportive BLACKBALL LBIF qui la transmet au directeur de Jeu et au club organisateur.

Pour l'arbitre et le juge arbitre désignés par la commission sportive :

Ils sont à la charge de l'organisateur :

- Frais de restauration (Voir dispositions financières: 2 jours pour les 2 arbitres) – soit 2 personnes.

#### 4.1.2. Inscription au championnat de France par équipe de Club

##### 4.1.2.1. Division Nationale 1 et Nationale 2

Voir les dispositions financières Fédérale

##### 4.1.2.2. Division Nationale 3 & Régionale

Les Divisions Régionale sont des sous-divisions de la DN3. Elles participent aussi au championnat de France DN3.

- Droits d'engagement du Championnat par équipe : voir dispositions financières LBIF.
- Règlement par chèque à l'ordre de la Ligue d'appartenance du club à faire parvenir à la ligue avant le 20 Septembre.

Le bordereau d'engagement est téléchargeable sur le site de la LBIF.

- La ligue doit adresser au secrétariat de la FFB les bordereaux de toutes les équipes par mail avant le 30 Septembre.
- Le Secrétariat Fédéral adressera une facture globale à la ligue.

#### 4.1.2.3. Coupe de France par équipe et individuel

##### 1. Article 01 Coupe de France – par équipe

Seules les équipes inscrites au championnat de France par équipe peuvent participer à la Coupe de France par équipe.

##### 2. Article 02 Coupe de France – Individuels

Seuls les joueurs ayant participé à des compétitions par équipe peuvent jouer et il n'y a pas de phase régionale. **La coupe LBIF n'est pas qualificative pour la coupe de France.**

## 5. Tables de jeu, Tapis et Billes

Les formats qui suivent, ainsi que la composition du drap, le diamètre des billes, la forme des bandes et l'entrée des poches sont exigés pour les Finales de Département, de Ligue, pour les Finales de France.

### 5.1. TABLES DE JEUX

Utilisation des tables mises à dispositions par la LBIF

Les tables de jeu de BLACKBALL doivent respecter le code sportif Fédéral

La table :	Longueur extérieure : 7 Pieds Anglais (1 pied = 30,48 cm)
	Longueur intérieure entre Bandes =1850 mm (Tolérance de + ou - 1,5%)
	Largueur intérieure entre Bandes =925 mm (Tolérance de + ou - 1,5%)
	<b>La longueur doit être égale à 2 fois la largeur</b>
	Hauteur du sol =820 à 850 mm
Les bandes :	Hauteur =36 mm - PROFIL en L (Tolérance de + ou - 1 mm)
Les poches :	6 poches Entrée = 1 Bille 1/2; soit : 50,8 mm x 1,5 = 76,2mm (Tolérance de + ou - 5%)
La ligne	la ligne doit être tracée à 40 cm du bord de la bande + ou – 1 cm.
Eclairage :	Distance minimum par rapport à la surface de la table = 90 cm Flux lumineux mini de 300 Lm (soit deux ampoules de 75 Watts)

### 5.2. TAPIS

Le drap: 100% en laine directionnel,  
IPA : Le Strachan 861 est un drap de laine peignée (drap rapide)  
sans nap directionnel

#### 5.2.1. Marque utilisée pour les compétitions LBIF

**West of England STRACHAN 6811 Tournament**

**IPA : West of England STRACHAN 661 Bleu Poudré**

#### 5.2.2. Couleur

Le tapis recommandés pour les compétitions doit être de couleur **GRIS**, le vert est toléré jusqu'au prochain changement de tapis ou le BLEU POUDRE pour le STACHAM 861.

Couleurs : vert / rouge / bleu / noir / bordeaux / or / gris / beige / chocolat

### 5.3. **BILLES**

Les billes :           14 billes de couleur : 7 rouges et 7 jaunes     $\varnothing = 50,8 \text{ mm}$   
                          1 bille noire numéro 8                                $\varnothing = 50,8 \text{ mm}$   
                          1 bille blanche    $\varnothing = 48,0 \text{ mm}$

Les billes suivantes sont recommandées pour les compétitions de BLACKBALL.

Billes Super Aramith Pool Casino "pro Cup" - 50.8 Mm



Les billes ARAMITH Pool Casino - 50.8 Mm sont aussi autorisées



Bille ARAMITH pool  
casino  $\varnothing 50.8\text{mm}$

## 6. Qualifications au championnat de France FFB

### 6.1. PREAMBULE

#### 6.1.1. Alcools

L'alcool est interdit sur l'aire de jeu ; le non-respect de cette règle entraînera l'exclusion du joueur incriminé et sa convocation éventuelle devant la Commission de Discipline.

#### 6.1.2. Tabacs (cigarettes et cigarettes électroniques)

Les cigarettes et les cigarettes électroniques, y compris celles ne contenant pas de nicotine, sont proscrites, le non-respect de cette règle entraînera l'exclusion du joueur incriminé et sa convocation éventuelle devant la commission de discipline.

### 6.2. CATEGORIE MIXTE

#### 6.2.1. Catégories

##### 6.2.1.1. Désignation

Deux catégories sont créées afin d'être gérées par la Commission Sportive LBIF. Elles s'intitulent : Régionale 1, Régionale 2.

##### 6.2.1.2. Constructions

Les 32 meilleurs joueurs Français seront qualifiés pour jouer dans la catégorie Master. Ils ne peuvent pas participer au différents ranking, ni à la finale de ligue. A l'issue de la demi-finale du championnat de France, les Masters qui redescendent en catégorie Nationale seront directement qualifiés pour la saison suivante en barrage N1 France ou en finale de ligue ou intégreront la catégorie supérieure des compétitions régionales (NR1).

La base de constitution des catégories sera le **classement général 2018/2019**.

Elles seront constituées de :

Masters	Composée des joueurs faisant partie des 32 meilleurs joueurs Français (circuit de 9 tournois + CF à 16 joueurs).
Nationale 1	Tous les joueurs ayant participé au championnat de France N1 la saison passée ont le statut de Nationale 1, soit 32 joueurs.
Nationale 2	Tous les joueurs n'étant pas masters ou Nationale 1 appartiennent à la catégorie. Cette catégorie est réservée aux joueurs issus des finales ligues (2 premiers de chaque ligue au championnat de France et 2 par ligue au barrage et des places au prorata du nombre de licenciés Blackball des autres ligues).

Catégorie régionale :

**Top Ligue (NR1) et NR2 séparés**

Régionale 1 (NR1) 16 joueurs : Composée des 8 premiers du classement régional de saison 2018/2019, les 4 premiers joueur montant de NR2, puis les 4 joueurs du barrage de début de saison pour arriver à 16 joueurs. En fin de saison, les 4 derniers descendent en NR2 et les 2 premiers de NR2 montent en Top Ligue et un barrage pour 2 places.

L'inscription de la catégorie Top Ligue est applicable pour la saison avec un droit d'engagement annuel, réglé par chèque (uniquement chèque de club) ou par virement (par le club d'appartenance ou le joueur). Les 12 premiers de la catégorie recevront des primes en fin de saison.

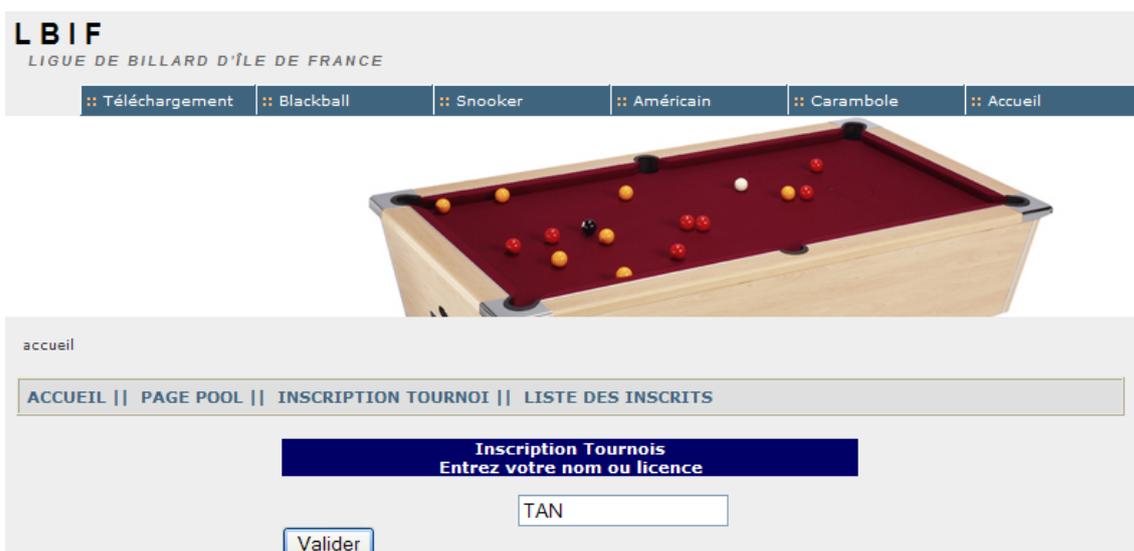
Régionale 2 (NR2) 32 joueurs et plus : Composée du reste des joueurs de la LBIF non Top Ligue (NR1) et non Masters.

Les inscriptions en Régionale 1, Régionale2 se feront au plus tard le mardi avant la date du tournoi avant le tournoi par Internet sur le site de la LBIF (<http://www.lbif.fr>).

L'inscription ne peut être faite que par le licencié ou par un responsable de son club sous la responsabilité de son Président. Toute inscription abusive sera retirée et son auteur convoqué devant la Commission de Discipline pour abus de pouvoir. Un accusé de réception de l'engagement est retourné au joueur automatiquement par le site par mail, avec copie sur le mail du club.

[http://www.lbif.fr/index\\_pinscr.php?option=com\\_content&task=blogsection&id=7&Itemid=132](http://www.lbif.fr/index_pinscr.php?option=com_content&task=blogsection&id=7&Itemid=132)

Insertion d'un joueur existant :



The screenshot shows the website interface for LBIF (Ligue de Billard d'Île de France). At the top, there is a navigation menu with links for 'Téléchargement', 'Blackball', 'Snooker', 'Américain', 'Carambole', and 'Accueil'. Below the menu is a large image of a pool table. Underneath the image, there is a navigation bar with links for 'ACCUEIL', 'PAGE POOL', 'INSCRIPTION TOURNOI', and 'LISTE DES INSCRITS'. The main content area features a dark blue header for 'Inscription Tournois' with the instruction 'Entrez votre nom ou licence'. Below this is a text input field labeled 'TAN' and a 'Valider' button.

accueil

## INSCRIPTION TOURNOIS

INSCRIPTION	LICENCE	NOM	PRENOM	CLUB
<a href="#">inserer</a>	141182C	TAN	Ving	9116
<a href="#">inserer</a>	105958I	TANCREZ	Olivier	9101
<a href="#">inserer</a>	014210O	TANGUY	René	9033

[Retour](#)

ACCUEIL || PAGE POOL || INSCRIPTION TOURNOI || LISTE DES INSCRITS

**Inscriptions en ligne**  
Calendrier  
Les joueurs inscrits hors délai pourront être engagés en complément des poules à la discrétion de la C.S. Sélectionnez le tournoi pour lequel vous voulez vous inscrire.  
Remplissez ensuite **tous** les champs et validez.  
Votre adresse IP sera enregistrée...

Nous sommes le 22-08-2012 et il est 08:57

Tournoi :  ▼

Nom :

Prénom :

Licence :

email :

Téléphone :

Club :

E\_mail Club :

**Attention:** avant de valider votre inscription.  
► Vérifier particulièrement le champ **tournoi**, ensuite, tous les autres champs.

J'ai lu et j'accepte le règlement (règlement IDF)

► Voir la liste des inscrits pour confirmation.  
Si vous rencontrez un problème. Ecrivez au [Responsable](#).

Insertion d'un joueur nouveau joueur :

Prendre contact avec la commission sportive

En cas de dysfonctionnement du site, les inscriptions devront être faites par courriel au responsable BLACKBALL de la LBIF avant la date butoir d'inscription.

### 6.2.1.3. Montées / descentes

Les montées et les descentes s'effectueront en fin de saison sportive.

- A la fin de la saison, les 4 premiers de la catégorie NR2 montent en catégorie Top ligue et les 4 derniers de la catégorie Top ligue redescendent en catégorie NR2.

- Si une ou plusieurs place(s) en Top ligue est (sont) libre(s) quelle qu'en soit la raison, le premier joueur repêché sera le 9<sup>ème</sup> du classement Top ligue, puis le 5<sup>ème</sup> du NR2, et successivement en alternant un repêchage en Top Ligue et un en NR2.

#### 6.2.1.4. Règlement

##### 1. Article 1 Organisation

La LBIF organise chaque saison un ranking individuel par catégorie : **Top Ligue (NR1)**, NR2 en tournoi par poules de 8 joueurs en double KO, puis élimination directe, selon le système fédéral avec têtes de séries en élimination directe ou pas selon le nombre d'inscrits.

Le tirage au sort est fait selon le système du serpent.

**Pour la Catégorie Top ligue (NR1), les 4 premiers du classement Race seront têtes de série et placés dans le tableau.**

##### 2. Article 2 Les ranking

Les ranking sont réservés aux licenciés dépendant géographiquement de la LBIF, à jour de toutes cotisations ou sanctions financières élaborées par la LBIF

##### 3. Article 3 Engagement

Chaque société peut engager un ou plusieurs compétiteurs selon leur catégorie d'appartenance.

##### 4. Article 4 Forfaits et abandons

En cas de forfait pendant les tournois ranking, les compétiteurs se verront infliger les points de pénalités prévus par le règlement sportif et une amende prévue par les dispositions financières de la LBIF

En cas de forfait lors d'une phase finale, les compétiteurs se verront infliger une amende prévue par les dispositions financières de la LBIF et la saisie de la commission de discipline.

Un forfait sera excusé s'il intervient au moins 48 heures avant la compétition ou en cas de force majeure dûment justifié.

Le justificatif pour les forfaits excusés devra être envoyé sous 8 jours après la date de la compétition auprès de la commission de sportive.

En cas d'abandon en cours de jeu, les compétiteurs se verront infliger la perte de leurs points pour la compétition en cours et la saisie de la commission de discipline.

## **5. Article 5 Perturbations des ranking**

Tous les compétiteurs perturbant un ranking se verront appliqués la sanction de point comme s'il était forfait non excusé (selon la catégorie) et subiront une suspension pour le tournoi suivant ou pour la qualification suivante lors du dernier ranking.

## **6. Article 6 Engagement de début de saison**

Les engagements dans la catégorie Top Ligue (NR1), devront être confirmés au plus tard pour la mi-septembre de la saison sportive en cours. Toute personne n'ayant pas confirmé son engagement en compétition pour cette catégorie (voir liste des joueurs par catégorie) sera reléguée dans la catégorie NR2, sans pouvoir participer au barrage de début saison.

## **7. Article 7 Forfait en finale**

Les joueurs qui ont été déclarés forfait non excusé lors des phases finales de la LBIF ne pourront participer au premier tournoi de début de saison.

## **8. Article 8 Réclamations**

Toute réclamation devra être envoyée à la Commission sportive et au secrétariat LBIF. Une réponse sera faite seulement si la réclamation est fondée. La réclamation ne sera admise qu'une seule fois.

## **9. Non respect de la tenue sportive**

En cas de non-respect de la tenue sportive, le joueur risque :  
Pour toute première infraction : une amende de points sur la compétition, mais ne sera pas nécessairement interdit de jouer (cette première disposition n'est pas valable pour les joueurs Top ligue, ni pour la finale de ligue)  
Pour toute autre infraction : le joueur ne sera pas autorisé à jouer la compétition

## **10. Refus de montée de catégorie**

Si l'un des 4 premiers joueurs du NR2 refuse la montée en Top Ligue (NR1) pour la saison suivante, il pourra alors jouer la saison en catégorie NR2, mais tous les points acquis lors de la saison précédente seront remis à 0.

## **11. Article 9 Cas non prévus**

Tous les cas non prévus dans ce règlement seront à l'appréciation de la commission sportive de la LBIF

## 6.2.2. Qualification

### 6.2.2.1. Finale N2

La finale de ligue sélectionnera les joueurs qualifiés au championnat de France National 2.

Les places de la finale de ligue seront déterminées de la façon suivante :

<b>NR1 ET NR2 séparés</b>					
Entre 32 et 75 joueurs				Plus 75 joueurs	
Finale				Finale	
Place		NB		Place	NB
<b>N2</b>	Nb place	24		32	
	NR1	1 à 12	12	1 à 16	16
	NR2	1 à 6	6	1 à 10	10
	DPT 77	1er	1	1er	1
	DPT 78	1er	1	1er	1
	DPT 91	1er	1	1er	1
	DPT 75-92	1er	1	1er	1
	DPT 93-94	1er	1	1er	1
	DPT 95	1er	1	1er	1
	TOTAL	24		32	

- Si les joueurs qualifiés par les finales départementales sont dans les « X » joueurs déjà qualifié, la place du département est reversée au ranking de ligue.
- Si l'un des joueurs qualifiés pour la finale de ligue se désiste en temps et en heure, alors un repêchage sera effectué dans la catégorie du joueur se désistant.

***Le club organisateur doit fournir 2 coupes minimum pour la finale Mixte.***

*Nom du club ou de la salle  
Finale Individuelle BLACKBALL Mixte N2  
Saison 2019-2020  
Place (Vainqueur / Finaliste)*

### 6.2.2.2. Finale Top ligue

Les 12 premiers de Top ligue sont qualifiés à la finales Top Ligue

***Le club organisateur doit fournir 2 coupes minimum pour la finale Top Ligue.***

*Nom du club ou de la salle  
Finale Individuelle BLACKBALL Top Ligue  
Saison 2019-2020  
Place (Vainqueur / Finaliste)*

### 6.2.2.3. Qualifiés au championnat de France N2

#### Championnat de France Nationale 2:

<b>N2</b>	<b>CF</b>	48	
		Nb joueurs	
		Ligue	Total
	2 premiers de chaque ligue (14 ligues)	2	28
	Secteur DOM-TOM	6	6
2 joueurs issus des 4 ligues les plus importantes en effectif	4	8	
1 joueur issu du 5ème au 10ème des ligues les plus importantes en effectif	6	6	

#### Particularité :

Les 2 places qualificatives au championnat de France N2 seront réparties de la façon suivante :

Top Ligue : 1<sup>er</sup> qualifié au championnat de France N2  
Finale LBIF : 1<sup>er</sup> qualifié au championnat de France N2

Si notre ligue fait partie des 4 plus importantes ligues, la répartition sera donc la suivante :

Top Ligue : 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> qualifiés au championnat de France N2  
Finale LBIF : 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> qualifiés au championnat de France N2

En cas de désistement d'un joueur qualifié pour les championnats de France, le repêchage se fera uniquement suivant les résultats de la Finale LBIF.

### 6.2.3. Distances

#### 6.2.3.1. Top Ligue (NR1) et NR2 séparés

	Poule	Tableau final
Top Ligue (NR1)	: 4 manches gagnantes	5 manches gagnantes
NR2	: 3 manches gagnantes	4 manches gagnantes

#### 6.2.3.2. Phases finales :

	Poule	Tableau final
Demi-finale L.B.I.F	: 3 manches gagnantes	4 manches gagnantes
Finale L.B.I.F	: 3 manches gagnantes	4 manches gagnantes

## 6.2.4. Formule des tournois

### 6.2.4.1. 7 Tournois (Top Ligue (NR1) et NR2)

Tournois régionaux :

Top Ligue (NR1) :

16 joueurs Poule de 8 en double K.O, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe (4TS en poule).

NR2 :

De 8 à 12 joueurs Poule de 8 en double K.O + 4 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 13 à 16 joueurs Poule de 8 en double K.O, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 17 à 20 joueurs Poule de 8 en double K.O + 4 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 21 à 24 joueurs Poule de 8 en double K.O + 8 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 25 à 32 joueurs Poule de 8 en double K.O, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 33 à 40 joueurs Poule de 8 en double K.O + 8 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 41 à 48 joueurs Poule de 8 en double K.O + 8 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 49 à 64 joueurs Poule de 8 en double K.O, + 0 TS 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 65 à 80 joueurs Poule de 8 en double K.O + 16 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 81 à 96 joueurs Poule de 8 en double K.O + 32 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 97 à 128 joueurs Poule de 8 en double K.O + 0 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

### 6.2.4.2. Finale L.B.I.F (16 ou 24 ou 32 joueurs)

Poule de 8 en double K.O, 4 premiers sortent, puis élimination directe.

Tirage selon la méthode du serpent.

## 6.2.5. Coupe Individuelle LBIF

### 6.2.5.1. 1 tournois NR1 et NR2 mélangés

La coupe LBIF individuelle regroupe les NR1 et NR2 de la ligue. Un tirage au sort intégral sera effectué.

La compétition se déroule en éliminations directe.

#### 6.2.5.1. Récompenses

***Le club organisateur doit fournir 2 coupes minimum pour la finale Mixte.***

*Nom du club ou de la salle  
Coupe Individuelle BLACKBALL Mixte  
Saison 20192020  
Place (Vainqueur / Finaliste)*

#### 6.2.6. Classement

Le classement inclut un pourcentage des points de la saison passée, soit 50% par tournoi, le classement sera un classement glissant de 12 mois (format fédéral), pour la qualification ligue le classement sera pris sur l'ensemble des tournois hors finale de ligue.

Le détail des points attribués est décrit à l'annexe 1

### 6.3. CATEGORIE FEMININE

#### 6.3.1. Inscriptions

Les inscriptions en Féminine se feront au plus tard le mardi avant le tournoi par Internet sur le site de la LBIF (<http://www.lbif.fr>).

L'inscription ne peut être faite que par la licenciée ou par un responsable de son club sous la responsabilité de son Président. Toute inscription abusive sera retirée et son auteur convoqué devant la Commission de Discipline pour abus de pouvoir.

Un accusé de réception de l'engagement est retourné à la joueuse automatiquement par le site par mail, avec copie sur le mail du club.

[http://www.lbif.fr/index\\_pinscr.php?option=com\\_content&task=blogsection&id=7&Itemid=132](http://www.lbif.fr/index_pinscr.php?option=com_content&task=blogsection&id=7&Itemid=132)

Le mécanisme est le même que pour la catégorie Mixte.

#### 6.3.2. Qualification

La catégorie féminine sera entièrement gérée par la LBIF, le nombre de licenciées n'étant pas suffisant et représentatif pour être traité par les départements.

Sept tournois ranking sont prévus cette année. Si le nombre de féminines est insuffisant, il n'y aura pas de tournois Ranking.

De 0 à 4 joueuses Tableau cartésiens

De 5 à 8 joueuses Poule de 8 en double K.O + 0 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 9 à 12 joueuses Poule de 8 en double K.O + 4 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 13 à 16 joueuses Poule de 8 en double K.O + 0 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 17 à 20 joueuses Poule de 8 en double K.O + 4 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 21 à 24 joueuses Poule de 8 en double K.O + 8 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 25 à 32 joueuses Poule de 8 en double K.O + 0 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 33 à 40 joueuses Poule de 8 en double K.O + 8 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 41 à 48 joueuses Poule de 8 en double K.O + 16 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

Tirage selon la méthode du serpent.

### 6.3.3. Phase finale

Une finale composée de 8 à 16 joueuses (ou plus), qualifiera des représentantes de la LBIF au championnat de France FFB.

Nombre de participantes au ranking :

Moins de 10 joueuses : Finale à 4 joueuses

De 10 à 16 joueuses : Finale à 6 joueuses

Plus de 16 joueuses : Finale à 8 joueuses

Plus de 24 joueuses : Finale à 12 joueuses

La championne de ligue de la saison précédente sera qualifiée d'office en Finale LBIF, si elle fait au moins 4 des 7 tournois de la saison, soit plus de 50%.

#### Championnat de France Féminine:

<b>Féminin</b>	<b>CF</b>	24	
		Nb joueurs	
		Ligue	Total
	championne France	1	1
1er de chaque ligue	1	14	
Vice-championne des 4 ligues les plus importantes en nombre de licencié de cette catégorie	1	4	
5 joueuses les mieux classées de la Race de la catégorie	0	5	

#### Particularité :

La place qualificative au championnat de France Féminin :

Finale LBIF : 1<sup>ère</sup> qualifiée au championnat de France Féminin

Si notre ligue fait partie des 4 plus importantes ligues, la répartition sera donc la suivante :

Ranking : 1<sup>ère</sup> qualifiée au championnat de France Féminin

Finale LBIF : 1<sup>ère</sup> qualifiée au championnat de France Féminin

**Le club organisateur doit fournir 2 coupes minimum pour la finale Féminine.**

*Nom du club ou de la salle*  
**Finale Individuelle BLACKBALL Féminine**  
*Saison 2019-2020*  
**Place (Vainqueur / Finaliste)**

#### 6.3.4. Classement

Le classement inclut un pourcentage des points de la saison passée, soit 50 % par tournoi, le classement sera un classement glissant de 12 mois (format fédéral), pour la qualification ligue le classement sera pris sur l'ensemble des tournois hors finale de ligue.

Le détail des points attribués est décrit à l'annexe 1

#### **6.4. CATEGORIE ESPOIR-U23 (-23 ANS) AU 01 JANVIER DE LA SAISON SPORTIVE EN COURS**

##### 6.4.1. Inscriptions

Les inscriptions en U23 se feront au plus tard le mardi avant la date du tournoi par Internet sur le site de la LBIF (<http://www.lbif.fr>).

L'inscription ne peut être faite que par le licencié ou par un responsable de son club sous la responsabilité de son Président. Toute inscription abusive sera retirée et son auteur convoqué devant la Commission de Discipline pour abus de pouvoir.

Un accusé de réception de l'engagement est retourné au joueur automatiquement par le site par mail, avec copie sur le mail du club.

[http://www.lbif.fr/index\\_pinscr.php?option=com\\_content&task=blogsection&id=7&Itemid=132](http://www.lbif.fr/index_pinscr.php?option=com_content&task=blogsection&id=7&Itemid=132)

Le mécanisme est le même que pour la catégorie Mixte.

##### 6.4.2. Qualification

La catégorie U23 sera entièrement gérée par la LBIF, le nombre de licenciés n'étant pas suffisant et représentatif pour être traité par les départements.

Sept tournois ranking sont prévus cette année. Si le nombre d'U23 est insuffisant, il n'y aura pas de tournois Ranking.

De 0 à 4 joueurs Tableau cartésiens

De 5 à 8 joueurs Poule de 8 en double K.O + 0 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 9 à 12 joueurs Poule de 8 en double K.O + 4 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 13 à 16 joueurs Poule de 8 en double K.O + 0 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 17 à 20 joueurs Poule de 8 en double K.O + 4 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 21 à 24 joueurs Poule de 8 en double K.O + 8 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 25 à 32 joueurs Poule de 8 en double K.O + 0 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 33 à 40 joueurs Poule de 8 en double K.O + 8 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 41 à 48 joueurs Poule de 8 en double K.O + 16 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

Tirage selon la méthode du serpent.

### 6.4.3. Phase finale

Une finale composée de 8 à 16 joueurs (ou plus), qualifiera des représentants de la LBIF au championnat de France FFB.

Le champion de ligue sera qualifié d'office en Finale LBIF, s'il fait au moins 4 des 7 tournois de la saison, soit plus de 50%.

#### Championnat de France U23:

U23	CF	24	
		Nb joueurs	
		Ligue	Total
	champion(ne) France	1	1
1er de chaque ligue	1	14	
Vice-champion des 4 ligues les plus importantes en nombre de licencié de cette catégorie	1	4	
5 joueuses les mieux classées de la Race de la catégorie	0	5	

#### Particularité :

La place qualificative au championnat de France U23 :

Finale LBIF : 1<sup>er</sup> qualifié au championnat de France U23

Si notre ligue fait partie des 4 plus importantes ligues, la répartition sera donc la suivante :

Ranking : 1<sup>er</sup> qualifié au championnat de France U23

Finale LBIF : 1<sup>er</sup> qualifié au championnat de France U23

***Le club organisateur doit fournir 2 coupes minimum pour la finale U23.***

<p><i>Nom du club ou de la salle</i> <b>Finale Individuelle BLACKBALL U23</b> <i>Saison 20192020</i> <b>Place (Vainqueur / Finaliste / 3<sup>ème</sup> / 4<sup>ème</sup>)</b></p>
---

#### 6.4.4. Classement

Le classement inclut un pourcentage des points de la saison passée, soit 50 % par tournois, le classement sera un classement glissant de 12 mois (format fédéral), pour la qualification ligue le classement sera pris sur l'ensemble des tournois hors finale de ligue.

Le détail des points attribués est décrit à l'annexe 1

### 6.5. CATEGORIE JUNIOR-U18 (-18 ANS) AU 01 JANVIER DE LA SAISON SPORTIVE EN COURS

#### 6.5.1. Inscriptions

Les inscriptions en U18 se feront au plus tard le mardi avant le tournoi par Internet sur le site de la LBIF (<http://www.lbif.fr>).

L'inscription ne peut être faite que par le licencié ou par un responsable de son club sous la responsabilité de son Président. Toute inscription abusive sera retirée et son auteur convoqué devant la Commission de Discipline pour abus de pouvoir.

Un accusé de réception de l'engagement est retourné au joueur automatiquement par le site par mail, avec copie sur le mail du club.

[http://www.lbif.fr/index\\_pinscr.php?option=com\\_content&task=blogsection&id=7&Itemid=132](http://www.lbif.fr/index_pinscr.php?option=com_content&task=blogsection&id=7&Itemid=132)

Le mécanisme est le même que pour la catégorie Mixte.

#### 6.5.2. Qualification

La catégorie U18 sera entièrement gérée par la LBIF, le nombre de licenciés n'étant pas suffisant et représentatif pour être traité par les départements.

Sept tournois ranking sont prévus cette année. Si le nombre d'U18 est insuffisant, il n'y aura pas de tournois Ranking.

De 0 à 4 joueurs Tableau cartésiens

De 5 à 8 joueurs Poule de 8 en double K.O + 0 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 9 à 12 joueurs Poule de 8 en double K.O + 4 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 13 à 16 joueurs Poule de 8 en double K.O + 0 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 17 à 20 joueurs Poule de 8 en double K.O + 4 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 21 à 24 joueurs Poule de 8 en double K.O + 8 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 25 à 32 joueurs Poule de 8 en double K.O + 0 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 33 à 40 joueurs Poule de 8 en double K.O + 8 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 41 à 48 joueurs Poule de 8 en double K.O + 16 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

Tirage selon la méthode du serpent.

### 6.5.3. Phase finale

Une finale composée de 8 à 16 joueurs (ou plus), qualifiera des représentants de la LBIF au championnat de France FFB.

Le champion de ligue sera qualifié d'office en Finale de la LBIF, s'il fait au moins 4 des 7 tournois de la saison, soit plus de 50% de ceux-ci.

#### Championnat de France U18:

<b>U18</b>	<b>CF</b>	24	
		Nb joueurs	
		Ligue	Total
	champion(ne) France	1	1
	1er de chaque ligue	1	14
Vice-champion des 4 ligues les plus importantes en nombre de licencié de cette catégorie	1	4	
5 joueuses les mieux classées de la Race de la catégorie	0	5	

#### Particularité :

La place qualificative au championnat de France U18 :

Finale LBIF : 1<sup>er</sup> qualifié au championnat de France U18

Si notre ligue fait partie des 2 plus importantes ligue, la répartition sera donc la suivante :

Ranking : 1<sup>er</sup> qualifié au championnat de France U18

Finale LBIF : 1<sup>er</sup> qualifié au championnat de France U18

***Le club organisateur doit fournir 2 coupes minimum pour la finale U18.***

*Nom du club ou de la salle*  
**Finale Individuelle BLACKBALL U18**  
*Saison 20192020*  
**Place (Vainqueur / Finaliste / 3<sup>ème</sup> / 4<sup>ème</sup>)**

### 6.5.4. Classement

Le classement inclut un pourcentage des points de la saison passée, soit 50 % par tournois, le classement sera un classement de glissant de 12 mois (format fédéral), pour la qualification ligue le classement sera pris sur l'ensemble des tournois hors finale de la LBIF.

Le détail des points attribués est décrit à l'annexe 1

## **6.6. CATEGORIE BENJAMIN-U15 (-15 ANS) AU 01 JANVIER DE LA SAISON SPORTIVE EN COURS**

### 6.6.1. Inscriptions

Les inscriptions en U15 se feront au plus tard le mardi avant le tournoi par Internet sur le site de la LBIF (<http://www.lbif.fr>).

L'inscription ne peut être faite que par le licencié ou par un responsable de son club sous la responsabilité de son Président. Toute inscription abusive sera retirée et son auteur convoqué devant la Commission de Discipline pour abus de pouvoir.

Un accusé de réception de l'engagement est retourné au joueur automatiquement par le site par mail, avec copie sur le mail du club.

[http://www.lbif.fr/index\\_pinscr.php?option=com\\_content&task=blogsection&id=7&Itemid=132](http://www.lbif.fr/index_pinscr.php?option=com_content&task=blogsection&id=7&Itemid=132)

Le mécanisme est le même que pour la catégorie Mixte.

### 6.6.2. Qualification

La catégorie U14 sera entièrement gérée par les départements.

### 6.6.3. Phase finale

Une finale composée de 8 à 16 joueurs.

Championnat de France U15:

<b>U15</b>	<b>CF</b>	24	
		Nb joueurs	
		Ligue	Total
	champion(ne) France	1	1
	1er de chaque ligue	1	14
Vice-champion des 4 ligues les plus importantes en nombre de licencié de cette catégorie	1	4	
5 joueuses les mieux classées de la Race de la catégorie	0	5	

Particularité :

La place qualificative au championnat de France U15 :

Finale LBIF : 1<sup>er</sup> qualifié au championnat de France U15

***Le club organisateur doit fournir 2 coupes minimum pour la finale U15.***

**Nom du club ou de la salle**  
**Finale Individuelle BLACKBALL U15**  
**Saison 20192020**  
**Place (Vainqueur / Finaliste / 3<sup>ème</sup> / 4<sup>ème</sup>)**

**6.7. CATEGORIE VETERAN (+40 ANS). AU 01 JANVIER DE LA SAISON SPORTIVE EN COURS**

**6.7.1. Inscriptions**

Les inscriptions en Vétérans se feront au plus tard le mardi avant le tournoi par Internet sur le site de la LBIF (<http://www.lbif.fr>).

L'inscription ne peut être faite que par le licencié ou par un responsable de son club sous la responsabilité de son Président. Toute inscription abusive sera retirée et son auteur convoqué devant la Commission de Discipline pour abus de pouvoir.

Un accusé de réception de l'engagement est retourné au joueur automatiquement par le site par mail, avec copie sur le mail du club.

[http://www.lbif.fr/index\\_pinscr.php?option=com\\_content&task=blogsection&id=7&Itemid=132](http://www.lbif.fr/index_pinscr.php?option=com_content&task=blogsection&id=7&Itemid=132)

Le mécanisme est le même que pour la catégorie Mixte.

**6.7.2. Qualification**

La catégorie Vétéran sera entièrement gérée par la LBIF, le nombre de licenciés n'étant pas suffisant et représentatif pour être traité par les départements.

Sept tournois ranking sont prévus cette année. Si le nombre de vétérans est insuffisant, il n'y aura pas de tournois Ranking.

De 0 à 4 joueurs Tableau cartésiens

De 5 à 8 joueurs Poule de 8 en double K.O + 0 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 9 à 12 joueurs Poule de 8 en double K.O + 4 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 13 à 16 joueurs Poule de 8 en double K.O + 0 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 17 à 20 joueurs Poule de 8 en double K.O + 4 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 21 à 24 joueurs Poule de 8 en double K.O + 8 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 25 à 32 joueurs Poule de 8 en double K.O + 0 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 33 à 40 joueurs Poule de 8 en double K.O + 8 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

De 41 à 48 joueurs Poule de 8 en double K.O + 16 TS, 4 premiers sortent des poules, puis élimination directe.

Tirage selon la méthode du serpent.

### 6.7.3. Phase finale

Une finale composée de 8 à 16 joueurs (ou plus), qualifiera des représentants de la LBIF au championnat de France FFB.

Moins de 10 joueurs :      Finale à 4 joueurs  
De 10 à 16 joueurs:      Finale à 6 joueurs  
Plus de 16 joueurs:      Finale à 8 joueurs  
Plus de 24 joueurs:      Finale à 12 joueurs

Le champion de ligue sera qualifié d'office en Finale de la LBIF, s'il fait au moins 4 des 7 tournois de la saison, soit plus de 50% de ceux-ci.

#### Championnat de France Vétérans:

<b>Vétéran</b>	<b>CF</b>	24	
		Nb joueurs	
		Ligue	Total
	champion(ne) France	1	1
1er de chaque ligue	1	14	
Vice-champion des 4 ligues les plus importantes en nombre de licencié de cette catégorie	1	4	
5 joueuses les mieux classées de la Race de la catégorie	0	5	

#### Particularité :

La place qualificative au championnat de France Vétéran :

Finale LBIF :      1<sup>er</sup> qualifié au championnat de France Vétéran

Si notre ligue fait partie des 4 plus importantes ligues, la répartition sera donc la suivante :

Ranking :      1<sup>er</sup> qualifié au championnat de France Vétéran

Finale LBIF :      1<sup>er</sup> qualifié au championnat de France Vétéran

***Le club organisateur doit fournir 2 coupes minimum pour la finale Vétéran.***

<p><i>Nom du club ou de la salle</i> <i>Finale Individuelle BLACKBALL Vétéran</i> <i>Saison 20192020</i> <i>Place (Vainqueur / Finaliste)</i></p>
---

### 6.7.4. Classement

Le classement inclut un pourcentage des points de la saison passée, soit 50 % par tournois, le classement sera un classement de glissant de 12 mois (format fédéral), pour la qualification ligue le classement sera pris sur l'ensemble des tournois hors finale de la LBIF.

Le détail des points attribués est décrit à l'annexe 1

## 6.8. CHAMPIONNAT PAR EQUIPE

### 6.8.1. Qualification

#### 6.8.1.1. Formule championnat

Un championnat sera organisé par équipe composées de 4 joueurs minimum et maximum 4 remplaçants, soit 8 joueurs maximum par équipe. Le championnat se déroulera sous la forme de divisions. Une division DN3 qui sera composée de 8 à 12 équipes et une ou deux divisions DR1 et/ou DR2.

Les équipes qui ne sont pas engagées en DN1, DN2 doivent faire le championnat régional (DN3, DR1, DR2) et ne peuvent en aucun cas faire seulement les tournois nationaux. Les équipes DN3, DR1, DR2 ont le choix de faire le championnat et/ou sous la forme de tournois par équipe pour se qualifier à la finale par équipe DN3 de la LBIF. *(Les dérogations éventuelles seront étudiées par la commission sportive de la LBIF).*

Les équipes descendant de la DN2 sont d'office reléguées en DN3. Une équipe qualifiée en DN1 ou DN2 refusant sa place sera reléguée dans la division la plus basse.

En cas d'absence de joueurs titulaires pour le championnat (moins de 4 joueurs titulaires présents), les équipes peuvent faire appel à des remplaçants.

Les équipes peuvent utiliser jusqu'à 4 remplaçants (8 joueurs maximum dans l'équipe) pour les compétitions du championnat de France se déroulant après leur championnat en match aller-retour (barrage et finale de la LBIF, championnat de France (3 titulaires et 1 remplaçant) et Coupe de France).

Un remplaçant ne peut pas appartenir à une équipe de division supérieure et doit satisfaire à au moins un des critères suivants :

- Etre licencié dans le club de l'équipe nécessitant un remplaçant. Un joueur par équipe pourra venir d'un autre club qui n'a pas la possibilité de former une équipe (cette dérogation devra avoir l'aval de la commission sportive régionale).
- Et/ou avoir au moins disputé un des matchs « aller » avec son équipe d'origine.
- Et/ou appartenir à une équipe déjà éliminée du championnat.

#### 6.8.1.1. Formule tournois

Lors des tournois par équipe, chaque équipe jouera un minimum de 2 matchs, la formule des tournois sera déterminée en fonction du nombre d'équipes engagés en début de saison.

L'inscription d'une équipe à la formule tournoi engage l'équipe pour tous les tournois de la saison.

- L'équipe première de ranking des tournois sera qualifiée en finale IDF.
- Les deux premières équipes à partir de 19 équipes seront qualifiées en finale IDF.

### 6.8.2. Phase finale

Voir l'Annexe 3 pour le mode de qualification à la finale IDF

La finale se déroulera selon la formule utilisée lors des tournois nationaux.

La LBIF qualifiera 1, 2 équipes ou plus pour la Finale de France DN3 FFB. L'équipe première du championnat DN3 avant finale sera automatiquement qualifiée au championnat de France, mais devra faire la finale pour le titre de champion de la LBIF (en cas de deux qualifiés ou plus).

### 6.8.3. Finale IDF

#### 6.8.3.1. Une seule division (DN3)

	Nombre d'équipes jouant en ligue	Finale		Total en finale
		5 équipes et + en championnat	moins de 5 équipes en championnat	
DN3	Jusqu'à 8	3	2	4
	tournois	1	2	

	Nombre d'équipes jouant en ligue	Finale		Total en finale
		6 équipes et + en championnat	moins de 6 équipes en championnat	
DN3	De 9 à 10	4	3	6
	tournois	2	3	

	Nombre d'équipes jouant en ligue	Finale		Total en finale
		7 équipes et + en championnat	moins de 7 équipes en championnat	
DN3	De 11 à 12	5	4	8
	tournois	3	4	

#### 6.8.3.2. Deux divisions (DN3 et DR1)

	Nombre d'équipes jouant en ligue	Finale		Total en finale
		moins de 9 équipes en tournois	plus de 9 équipes en tournois	
DN3	8	4	3	6
DR1	de 4 à 6	1	1	
	Tournois	1	2	

	Nombre d'équipes jouant en ligue	Finale		Total en finale
		moins de 10 équipes en tournois	plus de 10 équipes en tournois	
DN3	8	5	4	8
DR1	de 7 à 8	1	1	
	Tournois	2	3	

	Nombre d'équipes jouant en ligue	Finale		Total en finale
		moins de 11 équipes en tournois	plus de 11 équipes en tournois	
DN3	De 9 à 10	6	5	8
DR1	8	1	1	
	Tournois	1	2	

	Nombre d'équipes jouant en ligue	Finale		Total en finale
		moins de 12 équipes en tournois	plus de 12 équipes en tournois	
DN3	10	7	6	12
DR1	De 9 à 10	2	2	
Tournois		3	4	

	Nombre d'équipes jouant en ligue	Finale		Total en finale
		moins de 13 équipes en tournois	plus de 13 équipes en tournois	
DN3	12	9	8	16
DR1	De 11 à 12	3	3	
Tournois		4	5	

#### Championnat de France DN3:

<b>DN3</b>	<b>CF</b>	24		
		Nb Equipes		
		Ligue	Total	
		1ère de chaque ligue	1	14
		Vice-championne des 4 plus grosses ligues en nombre d'équipe déclarées.	4	4
Equipe de la Réunion	1	1		
5 équipes des mieux classées de Race	0	5		

#### Particularité :

La place qualificative au championnat de France DN3 :

Finale LBIF : 1<sup>ère</sup> qualifié au championnat de France DN3

Si notre ligue fait partie des 4 plus importantes ligues, la répartition sera donc la suivante :

Ranking : 1<sup>ère</sup> qualifié au championnat de France DN3

Finale LBIF : 1<sup>ère</sup> qualifié au championnat de France DN3

#### 6.8.4. Coupes

**Le club organisateur doit fournir 2 coupes au minimum pour la finale par équipe.**

*Nom du club ou de la salle  
Finale par équipe DN3BLACKBALL  
Saison 2019/2020  
Place (Vainqueur / Finaliste)*

## 6.8.5. Règlement

### 1. Titre I: Généralités

#### 1. **Article 1 Composition des équipes**

La LBIF organise chaque saison un championnat BLACKBALL par équipe de 4 joueurs licenciés minimum (8 joueurs par équipe), dérogation uniquement pour la ligue jusqu'à 10 joueurs. Un joueur dont le club ne possède pas d'équipe peut intégrer une équipe d'un autre club. Les joueurs évoluant dans une équipe DN3 seulement au niveau National peuvent être remplaçant pendant le championnat dans une équipe DN3 de leur club. N'importe quel licencié du club peut être remplaçant dans une équipe.

Ce championnat aboutit à une finale de ligue qualificative au championnat de France DN3 FFB.

#### 2. **Article 2 Administration du Championnat**

Ce championnat est administré par la Commission Sportive de la LBIF ou par une sous-commission désignée par celle-ci.

#### 3. **Article 3 Zone géographique**

Cette compétition est réservée aux sociétés affiliées répondant géographiquement de la LBIF, à jour de toutes cotisations ou redevances.

#### 4. **Article 4 Engagement des équipes**

Chaque société peut engager une ou plusieurs équipes.

#### 5. **Article 5 Dénomination des équipes**

Le nom des équipes devra être formé de la façon suivante : *nom de la ville – initiale du club – N° de l'équipe*.

#### 6. **Article 6 Droit d'engagement des équipes DN1 et DN2**

Un droit d'engagement par équipe est fixé chaque année par la FFB. Voir Dispositions financières FFB.

Les primes de fin d'année sont définies dans les dispositions financières de la FFB.

**Caution :** La caution pour une équipe DN1 et la DN2 est demandée par la FFB. Voir Dispositions financières FFB.

#### **DN1 :**

- L'équipe 1<sup>ère</sup> du championnat DN1 est déclarée championne de France.
- Les 9 premières équipes du championnat DN1 sont maintenues en DN1.
- Les 10<sup>ème</sup>, 11<sup>ème</sup>, 12<sup>ème</sup> équipes sont reclassées en DN2 la saison suivante.

### **DN2 :**

- L'équipe 1ère du championnat DN2 est déclarée championne de France.
- Les 3 premières équipes du championnat DN2 accèdent à la DN1.
- Les équipes classées de la 4ème à la 8ème place sont maintenues en DN2.
- Les 10ème, 11ème, 12ème équipes sont reclassées en DN3 la saison suivante.

## **7. Article 7 Droit d'engagement des équipes DN3**

Un droit d'engagement par équipe est fixé chaque année par le Comité Directeur de la LBIF (voir dispositions financières de la LBIF) :

En cas de forfait l'équipe aura une amende dont le montant est déterminé dans les dispositions financières de la LBIF.

**Caution** : pour les salles partenaires une caution fixée dans les dispositions financières de la LBIF et par équipe est demandée. Cette caution sera encaissée et reversée à la salle partenaire si l'équipe ne fait pas forfait (un RIB est nécessaire pour le remboursement de la caution).

*Chaque équipe fournit un chèque de club ou effectue un virement du montant des inscriptions pour les droits d'engagements.*

## 2. Titre II: Qualifications, formations des équipes

### **8. Article 8 Licence**

Les participants doivent être obligatoirement licenciés du club qu'ils représentent pour la saison en cours. Un joueur par équipe pourra venir d'un autre club qui n'a pas la possibilité de former une équipe (*cette dérogation devra avoir l'aval de la commission sportive régionale*).

### **9. Article 9 Nombre de joueurs en équipe**

Chaque équipe est formée librement par le club avec un minimum de 4 joueurs et un maximum de 8 joueurs, jusqu'à 10 joueurs sur demande de dérogation.

### **10. Article 10 Joueurs remplaçants en équipe**

En championnat les équipes peuvent faire rentrer 2 remplaçants à partir la 2<sup>ème</sup> session, de même pour la coupe et la finale de ligue. Les deux remplaçants potentiels doivent impérativement être définis avant le début du match. Un joueur qui a été remplacé sur une session ne peut re-rentre sur une session suivante.

### **11. Article 11 Condition de participation au championnat aller/retour par division.**

Tous les joueurs de l'équipe devront avoir effectué au moins un match avant la fin des matchs « aller » pour continuer à jouer. L'inscription d'un joueur

supplémentaire ne pourra être faite après la fin des matchs aller et celui-ci devra obligatoirement avoir effectué un match avant la fin de ceux-ci.

## **12. Article 12 Pluralité d'équipes**

En cas de pluralité d'équipes dans le même club, il est formellement interdit de permuter des joueurs d'une équipe à une autre, y compris les remplaçants. Sauf en phase finale, si une des équipes est éliminée.

## **13. Article 13 Appartenance des équipes**

Les équipes appartiennent au club d'origine, il ne peut y avoir de mutation d'une équipe dans un autre club, sauf si le club n'existe plus (plus affilié).

En cas de mutation d'équipe(s), suite à la ré-affiliation du club d'origine, celle-ci devra avoir 50% de ses membres qui suivent cette équipe pour rester dans la division d'origine, soit pour une équipe composée de 8 membres, 4 doivent être identiques.

### **3. Titre III : Divisions – Finale de Ligue**

## **14. Article 14 Divisions**

Le championnat est disputé en 2 ou 3 divisions :

Une DN3 regroupant 8 équipes à 12 équipes.

Une DR1 regroupant de 6 à 12 équipes maximum ou 2 divisions DR1 et DR2 regroupant de 6 à 12 équipes maximum.

## **15. Article 15 Accession finale France**

Les équipes disputant les différentes divisions concourent pour l'accèsion à la finale de ligue IDF ou demi-finale.

Voir Annexe 3 pour les différents modes de qualifications.

## **16. Article 16 Finale de ligue**

La finale de la LBIF, pour la qualification à la Finale de France DN3 FFB se disputera suivant les tableaux nationaux selon le nombre d'équipes dans les différentes divisions et le nombre de divisions.

Tirage selon le mode du serpent.

## **17. Article 17 Montées et descentes**

En fin de saison, les équipes finissant à la 7<sup>ème</sup> et 8<sup>ème</sup> place de la division DN3 et DR1 seront rétrogradées dans la ou les divisions inférieures (avant demi-finale et finale de la LBIF).

Si 1 division DR1 : les 2 premières équipes montent en lieu et place des 2 dernières équipes de la division DN3.

Si 2 divisions DR1 et DR2 : les 2 premières équipes de la division DR1 montent en lieu et place des 2 dernières équipes de la division DN3 et de même de la DR1 à la DR2.

Si 2 divisions DR1a et DR1b : la première équipe de la division DR1a et la première équipe de DR1b monte en lieu et place des 2 dernières équipes de la division DN3.

Une exception pourra être faite si la commission sportive décide d'attribuer une place lors du barrage de début de saison.

## **18. Article 18 Formation des divisions**

La division DN3 est formée des équipes qui restent en DN3 et des montées de DR1 (éventuellement des montées du barrage si des équipes ne renouvellent pas leur adhésion) la catégorie DR1 sera composée des descentes de la catégorie DN3 et des équipes de DR1 de la saison précédente, cette catégorie sera complétée au début de saison par les équipes finissant aux places suivantes du barrage et de même s'il y a une division DR2 et de même si il y a deux division DR1a et DR1b.

### 4. Titre IV : Déroulement de l'épreuve

## **19. Article 19 Règle en vigueur**

La règle officielle du Billard BLACKBALL reconnue par la FFB est celle de la Black Ball en vigueur depuis juillet 2006. Cette règle doit être affichée lors de chaque compétition.

Les modifications apportées pour les compétitions individuelles en Ile-de-France sont valables pour les matchs par équipe.

## **20. Article 20 Points de match**

Chaque équipe doit présenter 4 joueurs par match **en tenue uniforme** (même polo pour tous les joueurs et pantalon de ville noir),

L'équipe ne présentant pas 2 joueurs sera déclarée « forfait ».

Un match est constitué de seize parties, soit une rencontre de deux équipes de 4 joueurs jouant respectivement 4 parties simples.

Une victoire pour l'équipe rapporte 6 points (entre 11 et 16 manches gagnées), une victoire 5 points (entre 9 ou 10 manches gagnées), un nul 3 points, une défaite 2 point (entre 6 ou 7 manches gagnées), un défaite 1 point (entre 0 à 5 manches gagnées), un forfait excusé 0 point et – 4 pour un forfait non excusé (4 points pour l'équipe adverse).

## **21. Article 22 Validation des annonces**

Toutes les annonces devront être validées par l'adversaire. En cas de litige sur une annonce, les deux capitaines des équipes devront être consultés. Si le litige n'est toujours pas réglé après consultation des capitaines, la partie devra être rejouée et arbitrée par un joueur faisant partie de l'équipe dont le joueur casse pour la manche.

## 22. Article 22 Désignation du capitaine

Chaque équipe désigne un capitaine. Celui-ci est chargé de remplir la feuille de match sous sa responsabilité.

Toute erreur entraînera le forfait de l'équipe.

Le positionnement sur la feuille de match est laissé à l'appréciation du capitaine.

## 23. Article 23 Jour et horaire des matchs

Les matchs se dérouleront les jeudis, aux dates fixées par le calendrier établi en début de saison. Les matchs devront être joués entre le lundi et le dimanche de la date initiale (le jeudi) fixée au calendrier. Au-delà du dimanche, si les résultats ne sont pas saisis, les deux équipes seront déclarées forfaits. Les rencontres doivent débuter à 21h00, si le club ne dispose que d'un seul billard les rencontres doivent débuter à 20h00. Si les deux clubs sont distants de plus de 40 km l'équipe recevant ne pourra refuser le report du match.

La commission sportive LBIF devra être obligatoirement avertie au maximum 48 heures, avant la date initiale de la rencontre.

Le capitaine ou son substitut doit être présent 15mn avant le début de la rencontre pour remplir la feuille de match. Si l'équipe a du retard, le ou les joueurs doivent être en mesure de disputer les premières parties à l'heure établie. En l'absence de joueurs, chaque quart d'heure entamé entraînera une partie perdue par forfait.

FEUILLE DE MATCH : Après avoir constitué leur équipe, les deux capitaines doivent remplir la feuille de match simultanément. Après accord des 2 équipes, s'il est entendu que les effectifs en présence (inférieurs à 4 joueurs) ne varieront plus, la feuille de match sera remplie dans l'ordre des lettres, les blancs seront laissés dans la partie inférieure.

Exemple : 3 joueurs présents, D sera blanc si l'équipe reçoit et Z sera blanc si l'équipe se déplace.

## 24. Article 24 Feuille de match

Une fois la feuille de match remplie, l'ordre des matchs devra être respecté (sauf accord des capitaines avant le début de la rencontre). L'équipe recevant ayant toujours la casse en premier.

## 25. Article 25 Envoi des résultats

La feuille de match devra être correctement remplie en un exemplaire et signée des deux capitaines.

L'équipe recevant devra saisir le résultat du match sur le site de la LBIF ([www.lbif.fr](http://www.lbif.fr)) dans les 48 heures.

L'exemplaire original ou une copie devra être gardé par l'équipe recevant.

En cas de non mise en service de la saisie des matchs en ligne. La feuille de match doit être envoyée dans les 48 heures (après la date butoir de la rencontre) sur l'Email de la LBIF : [cslbif.blackball@gmail.com](mailto:cslbif.blackball@gmail.com)

Une fois ce délai dépassé, les deux équipes seront déclarées forfaits.

## **26. Article 26 Date du calendrier**

Les dates du calendrier sont fermes et définitives. Elles sont imposées à toutes les équipes, sauf cas de force majeure. Le championnat se déroule le jeudi soir. En cas de différents entre les capitaines, seule la commission sportive de la LBIF sera apte à trancher.

Exception : si l'établissement recevant estime qu'une soirée risque de perturber son activité commerciale, l'équipe locale peut imposer dans la meilleure entente possible d'avancer la rencontre. Cette décision ne devra pas avoir d'incidence sur la date limite de saisie de la feuille de match.

## **27. Article 27 Report de match**

En cas de report de match, en accord avec les deux capitaines, les deux équipes concernées doivent obtenir l'accord du responsable régional avant que la rencontre n'ait lieu, soit par téléphone, soit par courrier et celle-ci devra se jouer entre le lundi et le dimanche du jour fixé au calendrier.

En cas de report du match dans la semaine du jour fixé au calendrier, seul un accord entre les deux capitaines est nécessaire. Sans accord préalable entre les capitaines, la date du jeudi sera conservée.

En cas de report à une autre semaine, l'accord du responsable régional devra impérativement être obtenu avant la date où le match était planifié à l'origine dans le calendrier. Aucun report de match ne pourra être fait après la date planifiée du dernier match de championnat de la saison.

## **28. Article 28 Absence de joueurs**

Si une équipe ne peut présenter que 3 ou 2 joueurs, le capitaine ou son substitut devra inscrire un « F » à la place du nom du joueur absent. Le joueur gagnant par forfait marquera automatiquement 1 point pour son équipe.

Si une équipe ne présente pas au moins 2 joueurs, elle est déclarée forfait et marque – 4 points, l'équipe adverse marquant 4 points.

Un forfait d'équipe entraîne une amende. Trois forfaits entraîneront automatiquement un forfait général. Tous les matchs précédents et futurs seront alors annulés. En aucun cas, le remboursement de la cotisation ne pourra être réclamé.

En cas de fraude avérée, les deux équipes seront convoquées devant la commission de discipline de la LBIF.

## **29. Article 29 Egalité entre équipes**

En fin de saison, en cas d'égalité de points entre deux équipes ou plus, le classement final sera établi dans l'ordre des critères suivants :

- 1) Les points
- 2) Le goal-average entre les deux équipes (résultats des rencontres entre elles)
- 3) Le goal-average général
- 4) Les matchs gagnés
- 5) Un match de barrage (première équipe à 8 parties gagnées)

## **30. Article 30 Marquage des feuilles de match**

## MARQUAGE DES FEUILLES DE MATCH

Il sera écrit un « 1 » dans la case des joueurs gagnants et un « 0 » dans la case des joueurs perdants. L'addition sera ensuite effectuée.

Il sera inscrit un « F » dans la case des joueurs forfaits et un « 1 » dans la case des joueurs gagnants par forfait.

### **31. Article 31 Equipe recevant**

La société recevant a pour obligation d'assurer l'ordre et la bonne organisation matérielle de la rencontre. Les frais de billard sont pris en charge par le recevant.

La mise à disposition de deux tables de BLACKBALL, sauf pour les clubs n'en possédant qu'une seule.

### **32. Article 32 Réclamations**

Les réclamations visant la qualification des joueurs devront, pour suivre leur cours, être précédées de réserves nominales et motivées, formulées par écrit avant la participation des joueurs aux parties, sur la feuille de résultat, par le capitaine réclamant et signées obligatoirement. Elles seront communiquées au capitaine adverse qui contresignera.

### **33. Article 33 Signature des réclamations**

En aucun cas un capitaine ne devra refuser de signer une réclamation, la signature n'impliquant pas l'acceptation.

### **34. Article 34 Cas de fraude**

La Commission Sportive se réserve le droit d'évoquer le cas de fraude :

- Sur l'identité ou la qualification d'un joueur
- Sur le non-respect de tenue uniforme de l'équipe
- Sur la non-conformité du score

Découvert par son propre contrôle à tout moment ou signalé par les clubs avant l'homologation du match, même en cas d'absence de réserves nominales et motivées avant le match.

### **35. Article 35 Validité des réclamations**

Les réclamations par équipe suivent les mêmes conditions qu'en individuel.

### **36. Article 36 Joueurs suspendus**

Toute équipe qui fera jouer un joueur suspendu, aura le match déclaré forfait (-4 points), même en l'absence de réclamation. Ce joueur encourra une nouvelle suspension.

### **37. Article 37 Litiges**

En cas de litige et sous réserve du respect de la procédure de réclamation, la décision finale revient à la LBIF (commission sportive BLACKBALL).

### **38. Article 38 Cas non prévus**

Tous les cas non prévus par ce présent règlement seront tranchés par la Commission Sportive de la LBIF (commission sportive BLACKBALL).

#### **6.9. COUPE DE LA LIGUE PAR EQUIPES**

##### **6.9.1. Qualification**

Toutes les équipes inscrites au championnat par équipes dans les différentes catégories seront convoquées pour la coupe de la ligue, la présence obligatoire.

##### **6.9.2. Phase finale**

Un tirage au sort sera effectué par la commission sportive de la LBIF à chaque tour de jeu, en présence de 2 membres hors commission sportive BLACKBALL.

Seules les équipes ayant gagné leurs matchs se verront qualifiées pour le tour suivant. Le règlement sera le même que celui du Championnat par équipes, à la différence que les matchs s'effectueront sur 15 parties pour éviter tout cas d'égalité (première équipe arrivée à 8 matchs gagnés), remplacement possible à partir de la 2<sup>ème</sup> session (cf. 6.8.5 article 10).

Cette coupe permettra de qualifier 1 ou plusieurs équipes pour la coupe de France, seules les équipes de DN3 seront qualifiées.

***Le club organisateur doit fournir 2 coupes minimum pour la finale de la coupe de la ligue.***

*Nom du club ou de la salle  
Coupe par Equipe BLACKBALL-LBIF  
Saison 2019-2020  
Place (Vainqueur / Finaliste / 3<sup>ème</sup> / 4<sup>ème</sup>)*

#### **6.10. COMPETITIONS DEPARTEMENTALES**

Voir code sportif de chaque département

### **7. Tournois promotions**

#### **7.1. SYSTEME DE COMPETITION**

##### **7.1.1. Tournois Mixte**

Schéma classique des compétitions :

Poule de 8 en double Ko, 4 qualifiés par poule, puis élimination directe.

Tableau par poule de 3 à 6 joueurs, puis élimination directe.  
Pas de têtes de séries, tirage au sort intégral.

### 7.1.2. Autres tournois

Tournoi féminin éventuel selon le nombre de joueuses. La décision se prendra sur place faute de pouvoir prévoir le nombre de joueuses présentes.

## 7.2. TENUE

Une tenue libre, mais correcte sera demandée par le règlement du tournoi promotion (samedi). Polo club souhaité.

## 7.3. INSCRIPTIONS ET PRIMES

Préinscription sur le site de la LBIF pour les licenciés FFB de l'Ile de France et par Email pour les autres ([cslbif.blackball@gmail.com](mailto:cslbif.blackball@gmail.com)).

### 7.3.1. Coût d'inscription

**Le coût d'inscription est fixé à 15 euros si préinscription et 20 € sur place..**

### 7.3.2. Primes

Jusqu'à 32 joueurs :

1<sup>er</sup> 50%, 2<sup>ème</sup> 25 %, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> 12,50%

De 33 à 48 joueurs :

1<sup>er</sup> 44%, 2<sup>ème</sup> 22 %, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> 11%, 5<sup>ème</sup> au 8<sup>ème</sup> 3%

## 8. Déroulement des compétitions

### 8.1. DIRECTEUR DE JEU

Un directeur de jeu devra être nommé par le club recevant pour toutes compétitions (tournois, qualifications, barrages, finales). Le directeur de jeu ne devra pas concourir dans la compétition qu'il dirige et devra être approuvé par la commission sportive de la LBIF

Cette personne devra être en tenue correcte.

Il aura en charge :

- ◆ Le pointage des joueurs
- ◆ La vérification des tenues
- ◆ La déclaration des forfaits
- ◆ Le tirage au sort (s'il n'est pas effectué par la Commission Sportive LBIF)
- ◆ Le lancement des matchs
- ◆ La répartition des arbitres
- ◆ La rédaction des feuilles de match
- ◆ L'envoi de résultats

La gestion des tableaux se fait obligatoirement par informatique.

**En cas de litige survenu sur une compétition, à la suite d'une éventuelle divergence dans l'interprétation des textes, seule la commission sportive BLACKBALL est apte à juger du bienfondé de la décision prise.  
Le cas échéant, le code sportif pourrait être modifié en conséquence pour la saison suivante.**

## 9. Annexes

### 9.1. ANNEXE 1 : CALCUL DES POINTS EN INDIVIDUEL

#### Attribution des points pour le Classement Individuel Ranking :

##### 9.1.1. Catégorie Mixte

RANG	POINTS					
	NR1		NR2			
	$8X \leq 12$	$13 \leq X \leq 16$	$X \leq 8$	$9 \leq X \leq 16$	$17 \leq X \leq 32$	$X > 33$
1	260	260	80	120	160	160
2	220	220	60	100	137	137
3 - 4	185	185	43	81	115	115
5 - 8	161	161	30	63	94	94
9 - 12	138	138		44	74	74
13 - 16		116		31	74	74
17 - 20					55	55
21 - 24					55	55
25 - 32					40	40
33 et +						30
<b>FNE</b>	-50	-50	-50	-50	-50	-50
<b>FE</b>	0	0	0	0	0	0

##### 9.1.2. Catégorie Féminine, Vétérans, U23, U18, U15

RANG	POINTS				
	$X \leq 8$	$9 \geq x \leq 12$	$13 \geq x \leq 16$	$17 \geq x \leq 20$	$21 \geq x \leq 32$
1	80	90	110	130	150
2	62	70	90	109	123
3 - 4	45	52	71	89	99
5 - 6	30	36	53	70	77

7 - 8	20	36	53	70	77
9 - 12		22	36	52	57
13 - 16			20	35	57
17 - 20				20	38
21 - 24					38
25 - 32					20
<b>FNE</b>	-50	-50	-50	-50	-50
<b>FE</b>	0	0	0	0	0

## 9.2. ANNEXE 2 : CALCUL DES POINTS EN EQUIPES

### Calcul des points acquis :

Par l'équipe :

Résultat de la rencontre sur 16 manches ou 15 manches

Compter : **1** par match gagné  
**0** par match perdu  
**F forfait** du joueur (**1** pour adversaire)

Donne :

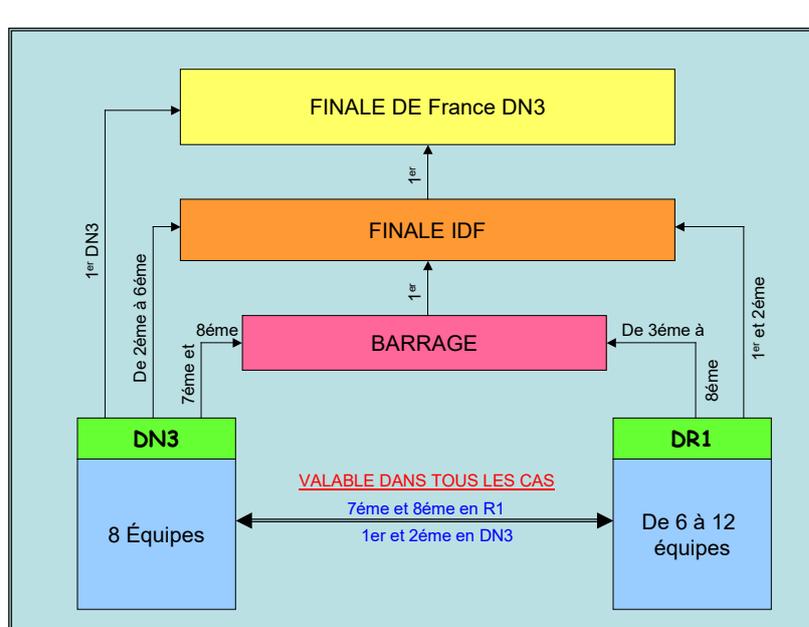
Forfait non excusé		<b>-4 points</b>
Forfait excusé		<b>0 point</b>
Défaite	<b>0 à 4 manches gagnées</b>	<b>1 point</b>
Défaite avec bonus	<b>5 ou 7 manches gagnées</b>	<b>2 points</b>
Match nul	<b>8 manches gagnées</b>	<b>3 points</b>
Victoire	<b>9 ou 11 manches gagnées</b>	<b>5 points</b>
Victoire avec bonus	<b>12 ou 16 manches gagnées</b>	<b>6 points</b>

Remplacer dans les tableaux IDF par LBIF

## 9.3. ANNEXE 3 : ACCESSION AUX DIVISIONS EN EQUIPE

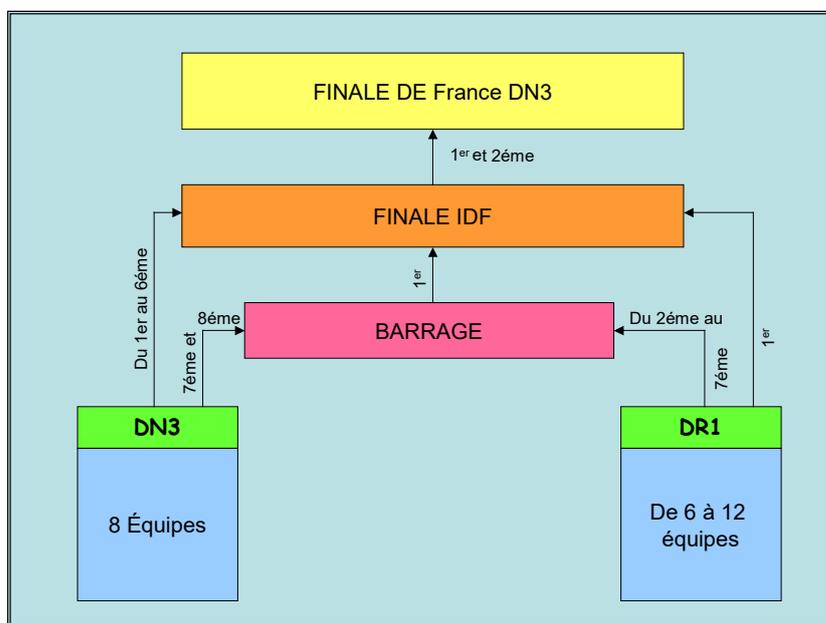
1<sup>er</sup> cas :

1 division DN3 et 1 division DR1 ont été créées et le champion de la division DN3 accepte sa qualification directe pour la Finale de France DN3 FFB (si 2 équipes qualifiées).



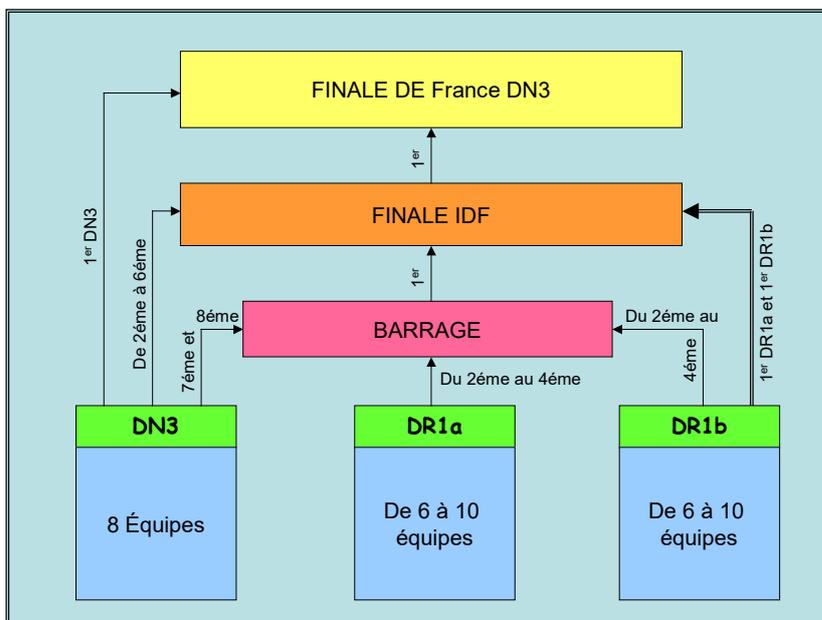
2<sup>ème</sup> cas :

1 division DN3 et 1 division DR1 ont été créées mais le champion de la division DN3 remet en jeu sa qualification directe pour la Finale de France DN3 FFB.



3<sup>ème</sup> cas :

1 division DN3 et 2 divisions DR1 ont été créées mais le champion de la division DN3 accepte sa qualification directe pour la Finale France D2

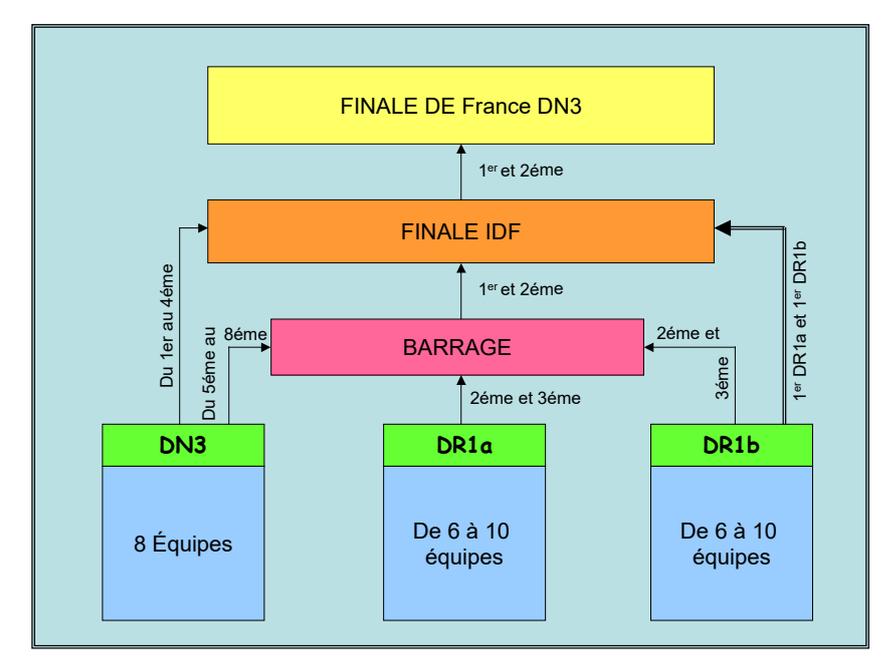


et 2 DR1 et le la

directe de FFB.

4<sup>ème</sup> cas :

1 division DN3 et 2 divisions DR1 ont été créées mais le champion de la division DN3 remet en jeu sa qualification directe pour la Finale de France DN3 FFB.



9.4. **ANNEXE 4 : TABLEAU DE CONCORDANCE**

Tableau de concordance des qualifications Ile de France pour la saison 2019/ 2020.

**Qualification via les Nationaux**

<b>Masters</b>	<b>CF</b>	16	
		Nb Equipes	
		Ligue	Total
	1er au 16ème de la Race	16	16

<b>N1</b>	<b>CF</b>	32	
		Nb Equipes	
		Ligue	Total
	30 premiers de la Race	0	30
	2 joueurs du secteur DOM-TOM	2	2

**Qualification via les Régionaux**

		<b>NR1 ET NR2 séparés</b>			
		Entre 32 et 75 joueurs		Plus 75 joueurs	
		Finale		Finale	
		Place	NB	Place	NB
Nb place		24		32	
<b>N2</b>	NR1	1 à 12	12	1 à 16	16
	NR2	1 à 6	6	1 à 10	10
	DPT 77	1er	1	1er	1
	DPT 78	1er	1	1er	1
	DPT 91	1er	1	1er	1
	DPT 75-92	1er	1	1er	1
	DPT 93-94	1er	1	1er	1
	DPT 95	1er	1	1er	1
	TOTAL	24		32	

## 9.5. ANNEXE 5 : TIRAGE SELON LE MODE DU SERPENTIN

Le tirage se fait par rapport au classement du joueur et des inscrits au tournoi.

Base 128 joueurs			Base 64 joueurs			Base 48 joueurs			Base 32 joueurs					
1	Vs	128	3	Vs	126	1	Vs	64	1	Vs	Blanc	1	Vs	32
65	Vs	64	67	Vs	62	33	Vs	32	33	Vs	32	17	Vs	16
33	Vs	96	35	Vs	94	17	Vs	48	17	Vs	48	9	Vs	24
97	Vs	32	99	Vs	30	16	Vs	49	16	Vs	Blanc	25	Vs	8
17	Vs	112	19	Vs	110	56	Vs	9	9	Vs	Blanc	5	Vs	28
81	Vs	48	83	Vs	46	41	Vs	24	41	Vs	24	21	Vs	12
49	Vs	80	51	Vs	78	25	Vs	40	25	Vs	40	13	Vs	20
113	Vs	16	115	Vs	14	57	Vs	8	8	Vs	Blanc	29	Vs	4
9	Vs	120	11	Vs	118	5	Vs	60	5	Vs	Blanc	3	Vs	30
73	Vs	56	75	Vs	54	37	Vs	28	37	Vs	28	19	Vs	14
41	Vs	88	43	Vs	86	21	Vs	44	21	Vs	44	11	Vs	22
105	Vs	24	107	Vs	22	53	Vs	12	12	Vs	Blanc	27	Vs	6
25	Vs	104	27	Vs	102	13	Vs	52	13	Vs	Blanc	7	Vs	26
89	Vs	40	91	Vs	38	45	Vs	20	45	Vs	20	23	Vs	10
57	Vs	72	59	Vs	70	29	Vs	36	29	Vs	36	15	Vs	18
121	Vs	8	123	Vs	6	61	Vs	4	4	Vs	Blanc	31	Vs	2
5	Vs	124	7	Vs	122	3	Vs	62	3	Vs	Blanc			
69	Vs	60	71	Vs	58	35	Vs	30	30	Vs	35			
37	Vs	92	39	Vs	90	19	Vs	46	19	Vs	46			
101	Vs	28	103	Vs	26	51	Vs	14	14	Vs	Blanc			
21	Vs	108	23	Vs	106	11	Vs	54	11	Vs	Blanc			
85	Vs	44	87	Vs	42	43	Vs	22	43	Vs	22			
53	Vs	76	55	Vs	74	27	Vs	38	27	Vs	38			
117	Vs	12	119	Vs	10	59	Vs	6	6	Vs	Blanc			
13	Vs	116	15	Vs	114	7	Vs	58	7	Vs	Blanc			
77	Vs	52	79	Vs	50	39	Vs	26	39	Vs	26			
45	Vs	84	47	Vs	82	23	Vs	42	42	Vs	23			
109	Vs	20	111	Vs	18	55	Vs	10	10	Vs	Blanc			
29	Vs	100	31	Vs	98	15	Vs	50	15	Vs	Blanc			
93	Vs	36	95	Vs	34	47	Vs	18	47	Vs	18			
61	Vs	68	63	Vs	66	31	Vs	34	31	Vs	34			
125	Vs	4	127	Vs	2	63	Vs	2	2	Vs	Blanc			

Base 16 joueurs		
1	Vs	16
9	Vs	8
5	Vs	12
13	Vs	4
3	Vs	14
11	Vs	6
7	Vs	10
15	Vs	2

Base 8 joueurs		
1	Vs	8
5	Vs	4
3	Vs	6
7	Vs	2

## **Règle officielle de la Blackball**

### **1. BLACKBALL**

Le jeu doit être connu sous le nom de "Blackball". L'arbitre est seul juge de ce qui est régulier ou irrégulier et peut prendre toutes les mesures nécessaires afin d'assurer que les règles soient respectées.

### **2. EQUIPEMENT ET SURFACE DE JEU**

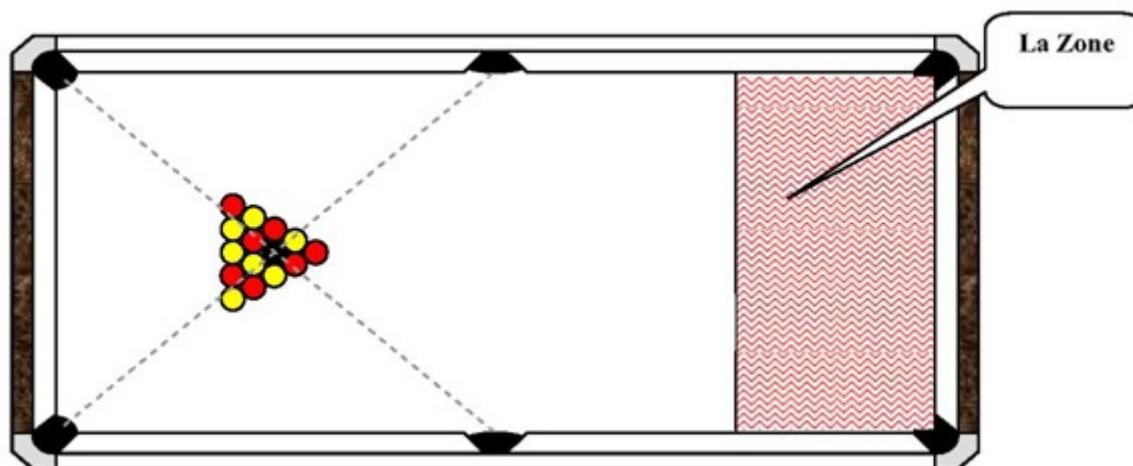
Le jeu se joue avec un jeu de 16 billes, sur une table rectangulaire à six poches et six bandes. Equipement autorisé :

(a) Une bille blanche appelée "bille de choc".

(b) Deux groupes de billes de couleur constitués de sept billes rouges (ou bleues) et sept billes jaunes. A défaut, utiliser des billes pleines numérotées de 1 à 7 et des billes cerclées ou rayées numérotées de 9 à 15. Ces billes sont appelées billes de but.

(d) Un râteau (ou chevalet) cygne, araignée ou croisé.

(e) Les queues autorisées. Aucun autre équipement n'est autorisé à moins d'avoir été accepté préalablement ou ratifié par la WPA. La surface de jeu est la partie plane de la table entourée des bandes. La surface devra être marquée d'un spot noir situé à l'intersection des deux diagonales imaginaires joignant les poches du centre et du coin. Le tapis est marqué d'une ligne de zone (ou ligne de baulk). Une ligne droite tracée à 1/5 de la longueur de la table de bande à bande, parallèle à la bande la plus éloignée du spot noir. La zone (ou baulk) est la surface rectangulaire bordée par la ligne de zone et les trois bandes.



### **3. OBJECTIF DU JEU**

Le joueur ou l'équipe devra empocher tout d'abord son groupe de billes, dans n'importe quel ordre, puis empocher légalement la noire pour remporter la partie.

### **4. DEPART DU JEU OU RECOMMENCEMENT**

Le coup d'ouverture (casse) sera déterminé par tirage à la bande. Le joueur gagnant le tirage choisit qui casse en premier. Les casses sont ensuite alternées au fil du jeu. La seule exception est une recasse pour jeu lent ou non évolutif (règle 8g).

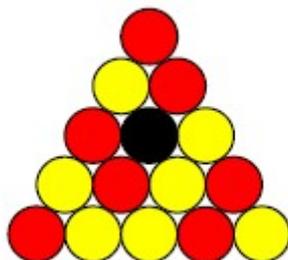
Une partie est considérée comme commencée lorsque le procédé est rentré en contact avec la bille blanche. Le principe est le même dans le cas d'une recasse ou d'un PAT.

**PROCEDURE DE TIRAGE :** Les billes devront être de même taille et poids. Utiliser si possible deux billes blanches, sinon deux billes de couleur.

Avec "bille en main" derrière la ligne de zone, un joueur à droite et un à gauche de la table, les billes sont frappées simultanément vers la bande du haut pour revenir aussi près que possible de la bande de zone. Le joueur dont la bille s'arrête le plus près de la bande de zone gagne. Le tirage est automatiquement perdu si une bille :

- (a) Traverse sur la moitié de table de l'adversaire.
- (b) Ne touche pas la bande du haut.
- (c) Tombe dans une poche.
- (d) Sort de la table.
- (e) Touche une bande latérale.
- (f) S'arrête devant une poche en ayant dépassé le bord de la bande de zone. Un retraitage sera fait si les deux joueurs échouent ou si l'arbitre est incapable de déterminer lequel est le plus près.

**4a LE TRIANGLE** Les billes sont placées tel que montré avec la bille noire sur son spot noir qui est à l'intersection des deux diagonales imaginaires joignant les poches du centre et du coin.



**4b LA CASSE** Le premier coup d'une partie est appelé « la casse ». Pour « casser », la bille blanche est jouée depuis la zone en direction du triangle. La partie commence quand le procédé d'un joueur touche la bille blanche.

- (a) La casse est valable si une bille est empochée, OU si au moins deux billes de couleur traversent complètement la ligne imaginaire joignant le milieu des 2 poches centrales.
- (b) Si la casse est non valable, l'adversaire bénéficie d'un tir libre suivi d'une visite (la bille blanche peut être jouée d'où elle est OU depuis la zone) OU le triangle peut être refait (avec une seule visite après la recasse).

**4c JOUER DEPUIS LA ZONE** La zone (ou baulk) est la surface rectangulaire bordée par la ligne de zone et les trois bandes au bout de la table.

- (a) La bille blanche doit être dans la zone quand elle est jouée. Si le centre de la blanche est sur la ligne de zone, elle est considérée comme étant dans la zone.
- (b) La bille blanche doit être déplacée uniquement avec la main, et pas avec la virole de la queue. Le joueur peut continuer à ajuster la position de la blanche jusqu'à ce que le coup soit joué. Si le procédé de la queue touche la bille blanche, le coup est considéré comme étant joué. Il y a faute si le coup ne répond pas aux exigences d'un coup légal. Règle 5d.
- (c) La bille blanche peut être jouée dans n'importe quelle direction. Après une faute, si le joueur décide de jouer depuis la zone, la blanche doit être positionnée de façon à ne toucher aucune autre bille. Il y a faute, si pendant le placement, la bille blanche touche une autre bille.

4d BILLE NOIRE EMPOCHEE A LA CASSE ou sur une recasse... Le triangle est refait et le même joueur casse à nouveau. Aucune pénalité n'est infligée. Cela s'applique également si n'importe quelle bille est empochée ou quitte la surface de jeu.

4e ASSIGNATION DES GROUPES SUR UNE TABLE LIBRE Les groupes ne sont pas assignés et la table reste libre :

- (a) A la casse.
- (b) Sur un tir non valable.
- (c) Sur un tir "libre" après une faute.
- (d) Sur une combinaison lorsqu'une bille de chaque groupe est empochée. Après la casse, la table est libre et les joueurs peuvent jouer des billes de n'importe quel groupe. La noire ne peut pas servir de bille "on" (bille "on" = bille autorisée) afin d'empocher une bille de couleur, à moins qu'une faute n'ait été commise et que le joueur bénéficie d'un tir libre. Ces exceptions étant faites, si un joueur empoche une ou plusieurs billes d'un même groupe, ce groupe lui est attribué pour la durée de la partie. L'autre groupe est attribué à son adversaire.

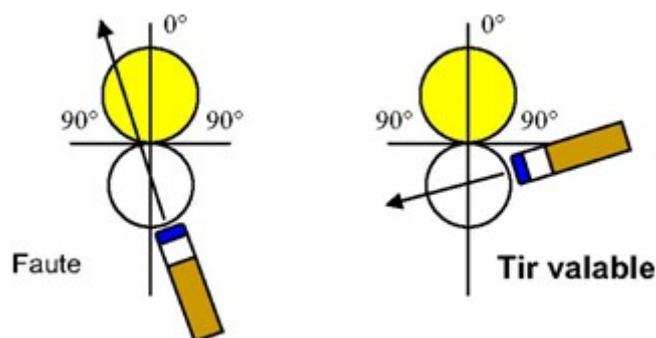
4f DETERMINATION DES GROUPES APRES UNE FAUTE Si une faute est commise sur une table libre et qu'une ou plusieurs billes ont été empochées, alors ces billes ne déterminent pas les groupes. Le joueur suivant joue donc une table libre et bénéficie d'un tir libre qui peut être joué depuis la position de la blanche OU depuis la zone. Un joueur peut jouer n'importe quelle bille sur un tir libre et la table reste libre.

4g DEROULEMENT DU JEU Durant le jeu, si des billes sont empochées et que le coup est légal alors les joueurs ont le droit de rejouer. Cela continue jusqu'à ce que le joueur :

- (a) N'empoche pas de bille de son groupe OU
- (b) Commette une faute.

4h BILLE EN MAIN Avec une "bille en main", on peut jouer la bille blanche de n'importe où dans la zone et dans n'importe quelle direction. Le placement légal est décrit à la règle 4c.

4i BILLES EN CONTACTS Une bille en contact ne doit pas bouger au départ du coup. Si la bille est de son propre groupe, la bille est considérée comme ayant été jouée. Pour faire un coup légal, le joueur a seulement besoin d'empocher une bille de son groupe OU de faire en sorte que n'importe quelle bille, blanche incluse, touche une bande. Si la bille n'est pas de son groupe. Le joueur doit faire en sorte de répondre aux exigences d'un coup légal. Voir règle 5d. Si deux billes ou plus sont touchantes, le coup doit répondre à toutes les exigences d'un coup légal. Si c'est impossible, la partie est nulle. Voir 4r. Si la bille touchante bouge au départ du coup, alors il y a faute.



4j COMBINAISONS Deux billes ou plus peuvent être empochées au cours du même tir, ce qui permet de rendre le jeu plus rapide et plus attractif. Les billes peuvent être empochées dans n'importe quel ordre.

(a) Toucher en premier une bille de votre groupe et empocher des billes de chaque groupe.

(b) empocher votre (vos) dernière(s) bille(s) et la bille noire pour gagner la partie, en vous assurant de toucher en premier une bille de votre groupe et que toutes les billes soient empochées.

(c) Jouer la noire (si la noire est "on") sur une bille adverse et empocher les deux pour gagner la partie. Sur une combinaison, après une faute, le tir libre peut servir à toucher n'importe quelle bille. Par exemple, vous pouvez jouer une bille adverse sur la noire pour gagner la partie, si la noire est "on". Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'empocher la bille adverse (règle 6b).

4k BILLES EN DEHORS DE LA TABLE Il y a faute si une bille quitte la surface de jeu, ne revient pas par ses "propres moyens" et reste en dehors de celle-ci (à l'exception d'une bille empochée). Les billes sont remises en jeu comme suit :

(a) Si c'est la bille blanche, elle est jouée depuis la zone.

(b) Les billes de couleurs sont remises en jeu à un endroit prédéfini. Voir 4m

Si une bille retourne sur la table par ses "propres moyens" alors :

(a) Il n'y a pas faute si une bille quitte la surface de jeu, roule le long d'une bande avant de retomber sur la table ou dans une poche, et que toutes les exigences d'un coup légal sont remplies.

(b) Il y a faute si la bille sort de la surface du jeu et touche une personne, ou un objet ne faisant pas partie de la table (comme un bleu) et retombe ensuite sur la table.

4m REPLACEMENT DES BILLES SUR LA TABLE La bille blanche est rejouée depuis la zone. Une bille de couleur est remplacée avec son centre sur le spot de la noire ou au plus près possible le long de la ligne joignant le spot de la noire et le centre de la bande la plus éloignée de la ligne de zone. Les billes sont remplacées dans l'ordre suivant :

(a) La bille noire.

(b) Les billes rouges (ou bleues ou numérotées de 1 à 7).

(c) Les billes jaunes (ou numérotées de 9 à 15). Replacer les billes le plus près possible les unes des autres sans les faire se toucher.

4n INTERFERENCES ET MARQUAGE DE LA TABLE Il n'y a PAS faute si les billes sont bougées dans ces circonstances :

(a) Par des personnes autres que les joueurs prenant part à la partie OU

(b) Si un des joueurs a été bousculé OU

(c) Si un événement en dehors du contrôle du joueur se produit. L'arbitre devra replacer les billes au plus près de leurs positions d'origine. La décision de l'arbitre est définitive. Un joueur ne doit pas utiliser un bleu ou un autre objet comme marqueur. Ce n'est pas une faute de poser un bleu sur la table lorsque le joueur est en contrôle, mais il doit être enlevé à la fin de son tour. Le marquage intentionnel destiné à aider la visée est une faute.

4p BILLE TOMBANT DANS UNE POCHE SANS AVOIR ETE TOUCHEE

(a) Si une bille tombe dans une poche sans avoir été touchée par une autre bille, après avoir été statique durant 5 secondes ou plus, ni pris aucune part au coup en cours, alors la bille est remplacée et le jeu continu.

(b) Si une bille tombe "d'elle-même" durant un coup, de telle façon qu'elle aurait été touchée par une autre bille si elle avait été là, alors elle est remplacée et toutes les billes ayant bougées durant le coup sont remises à leurs positions initiales précédant le coup. Le joueur peut alors rejouer le même coup OU choisir un coup différent.

(c) Si une bille oscille momentanément sur le bord de la poche avant de tomber elle est alors considérée comme empochée et n'est pas remplacée.

4q BILLE DE COULEUR COLLEE A UNE BANDE Quand la blanche, lors d'un tir, touche en premier une bille collée à une bande, il n'y a pas faute si :

(a) Une bille est empochée OU

(b) ) La blanche touche une bande OU

(c) La bille collée touche une bande différente de celle où elle était OU

(d) N'importe quelle autre bille touche une bande sur laquelle elle n'était pas en contact avant que le coup soit joué. Une bille collée à une bande au départ d'un coup et qui doit revenir sur cette même bande doit quitter la bande, toucher une autre bille, et revenir ensuite sur la bande pour que le coup soit considéré comme valable. Une bille n'est pas considérée comme collée avant d'être annoncée comme tel par un arbitre ou un joueur, avant de jouer le coup.

4r PAT S' il n'est plus possible de jouer un coup légalement, voir règle 5d, que ce soit par accident ou par choix, la partie est rejouée. Si le PAT est accidentel, le joueur ayant cassé, casse à nouveau. S'il est dû à un jeu lent, à un jeu qui n'évolue plus, ou par choix, un tirage sera refait pour la casse. Refaire un triangle implique de réduire le nombre de billes. Voir Règle 8g

4s ACHEVEMENT D'UNE PARTIE OU D'UN MATCH Une partie est terminée lorsque la bille noire est empochée légalement (règle 5d) et que toutes les billes se sont arrêtées OU dans une situation de "perte de partie" (Voir règle 7). L'arbitre attend que toutes les billes se soient arrêtées et annonce partie, manche ou match en faveur du joueur ou de l'équipe. Si l'arbitre n'a rien annoncé et que les billes sont toujours en mouvement, alors le joueur sera pénalisé d'une perte de partie si un autre coup est joué OU s'il interfère avec le mouvement des billes restantes (bille blanche incluse).

## **5. FAUTES**

Les fautes doivent être annoncées par l'arbitre dès qu'elles apparaissent, en pénalisant immédiatement le joueur concerné. Chaque faute entraîne la perte du contrôle de la table. L'adversaire bénéficie alors d'un tir libre, suivi d'une visite. Dans des cas extrêmes, la partie peut-être directement perdue pour le joueur ayant commis la faute.

5a Empocher la bille blanche ceci inclue la casse. Après un empochage de la bille blanche, le joueur ou l'arbitre peut la reprendre (voir règle 7e, éviter à une bille de tomber).

5b Jouer en-dehors de la zone lorsqu'on est obligé de jouer à l'intérieur.

5c Empocher une bille adverse sans avoir empoché une bille de son propre groupe (ou la noire si elle est "on"), excepté lorsque la table est libre.

5d Ne pas faire un coup légal.

**DEFINITION D'UN COUP LEGAL** : Pour faire un coup légal, le joueur doit faire en sorte de toucher une bille "on" ET ensuite :

(a) D'empocher une ou plusieurs billes "on" (voir règle 6b) OU

(b) De toucher une bande avec la blanche ou une autre bille (voir l'exception, règle 5g, snooks).

**5e SAUTER UNE BILLE** La bille blanche saute au-dessus d'une autre bille. Si la bille blanche saute toute ou partie d'une bille sans avoir au préalable touché une bille alors il y a faute.

**5f POUSETTE** C'est lorsque le procédé reste en contact avec la bille blanche après qu'elle ait commencé son mouvement.

**5g Ne pas toucher une bille "on"** au sortir d'une position de snook. Un joueur est considéré comme snooké lorsqu'il lui est impossible de toucher une bille "on" par un tir direct droit. Lorsqu'un joueur est snooké, il a seulement besoin de faire un contact sur une bille "on". Il ne lui est pas nécessaire d'empocher une bille OU de faire en sorte qu'une bille touche une bande.

Les joueurs doivent demander confirmation du snook à son adversaire, à un arbitre ou à un officiel avant de jouer le coup

**5h Frapper la blanche avec une partie de la queue autre que le procédé.**

**5i Jouer avant que toutes les billes soient totalement arrêtées** (plus de rotation sur les billes).

**5j Jouer avant que toutes les billes n'aient été repositionnées.**

**5k Jouer quand ce n'est pas son tour.**

**5m DOUBLE CONTACT** Le procédé frappe la blanche plus d'une fois sur le même coup. Si le procédé frappe la blanche deux fois et que l'arbitre voit ou entend clairement chaque contact, alors il y a faute.

**5n Jouer sans avoir au moins un pied en contact avec le sol.** Sauf en cas de handicap physique ou autres problèmes particuliers.

**5p Toucher une bille.** Le corps d'un joueur, un vêtement, bijou ou accessoire, ou une partie de la queue, à l'exception du procédé lors d'un tir légal, touche une bille. Un procédé qui se détache ou un bleu qui tombe, est de la responsabilité du joueur. Si cela touche une bille en jeu, il y a faute. Un joueur est responsable de l'équipement qu'il apporte mais pas de celui fourni pendant un tournoi. Si le bout d'un râteau fourni par les organisateurs tombe et touche une bille, il n'y a pas faute. Il y a faute seulement s'il s'agit de l'équipement propre au joueur.

## **6. PENALITE APRES UNE FAUTE**

**6a Perte du contrôle de la table.** Après une faute, le joueur perd sa prochaine visite et son adversaire bénéficie d'un tir libre suivi d'une visite.

**6b SUR UN TIR LIBRE APRES UNE PENALITE** La table est libre et le joueur peut faire un tir libre sans annonce. Sur le premier coup seulement, le joueur peut toucher n'importe quelle bille sans pénalité. Sur un tir libre, un joueur peut :

- (a) Toucher ou empocher une bille adverse.
- (b) Faire une combinaison en jouant directement une bille adverse et ainsi empocher ses propres billes OU jouer ses propres billes et empocher n'importe quelle bille adverse.
- (c) Jouer la noire et empocher une bille adverse OU : jouer la noire et empocher une de ses propres billes.
- (d) Jouer la noire, mais sans l'empocher, jusqu'à ce qu'elle soit "on". La noire peut être empochée en combinaison comme décrit règle 4j.

6c Après une faute la bille blanche peut être : Replacée dans la zone OU jouée d'où elle s'est arrêtée. Jouer selon les règles 6a et 6b. Déplacer la blanche dans la zone ne constitue pas une visite.

## **7. PERTE DE LA PARTIE**

7a Faire une faute sur le tir qui empêche la bille noire.

7b Empocher la noire alors qu'il reste des billes de son groupe sur la table après que le coup ait été joué.

7c FAUTE VOLONTAIRE Un joueur qui joue intentionnellement une bille non "on" commet une faute volontaire et perd la partie. Un joueur qui, intentionnellement, ne tente pas de toucher une de ses billes, ou qui joue une bille après une faute, perd la partie. Ne pas essayer, de bonne foi, de jouer un coup légal est une faute volontaire, il en résulte une perte de partie.

7d Toucher ou prendre délibérément une bille sur la surface de jeu est une perte de partie. Excepté lors du repositionnement de la blanche dans la zone (règle 4c) seul l'arbitre peut toucher une bille. Si aucun arbitre n'est disponible, demander à l'adversaire de prendre la blanche.

7e Attraper ou éviter à une bille de tomber. Si la blanche part pour être empochée, lui éviter de tomber et d'entrer dans le mécanisme de la table, fait perdre la partie.

7f Perturber intentionnellement le jeu adverse par des paroles ou des gestes.

## **8. INSTRUCTIONS GENERALES DE TOURNOIS**

8a COUPS CHRONOMETRES ET FAUTES de temps Les joueurs ont 60 secondes pour jouer un coup, y compris la casse ou un coup avec bille en main. L'arbitre commence à compter lorsque toutes les billes du coup précédent se sont arrêtées (voir ci-dessous, récupérer une bille blanche empochée). Si un joueur n'a pas joué dans les 60 secondes, c'est une faute. Lorsque 30 secondes se sont écoulées, l'arbitre annonce "30 secondes". L'annonce doit être faite à l'instant même et ne doit pas être retardée parce que le joueur s'apprête à jouer son coup. L'arbitre peut reprendre la bille blanche d'une poche si un joueur met trop de temps à le faire. L'arbitre apportera la blanche au joueur en contrôle. Dès que le joueur a la bille en main, l'arbitre commence à compter. Le joueur a alors 60 secondes pour jouer le coup. Une suspension de temps est demandée pour les raisons suivantes :

- (a) Le joueur demande un râteau.
- (b) Quelqu'un ou quelque chose gêne le joueur.
- (c) Il doit y avoir décision sur des billes en contact.

8b CONDUITE ANTI-SPORTIVE Un manquement à "l'esprit du jeu" gratifie l'adversaire d'une partie ou du match. Une conduite antisportive peut être définie comme :

- (a) Un écart de langage.
- (b) Jeter sa queue ou la dévisser comme pour un abandon.
- (c) Se disputer avec un adversaire, l'arbitre ou un spectateur.
- (d) Etre constamment en désaccord avec les décisions de l'arbitre.
- (e) Interférer pendant qu'un adversaire joue un coup.
- (f) Ne pas quitter la table ou entraver le jeu d'un adversaire après une visite.

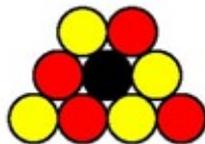
8c COACHING Jouer sans aides extérieures. Si, selon l'arbitre, le résultat a été faussé de quelque façon que ce soit, il peut être décidé de donner la partie à l'adversaire.

8d QUITTER L'AIRE DE JEU Si un joueur doit quitter l'aire de jeu durant le match, il doit en avoir l'autorisation par l'arbitre. Cela ne doit arriver qu'en d'exceptionnelles circonstances. Sans arbitre, les joueurs devront faire en sorte de prendre les pauses entre les parties.

8e Un arbitre peut, sur demande, informer un joueur sur les règles. L'arbitre expliquera la règle au mieux de ses compétences. L'arbitre ne doit donner aucune opinion propre qui pourrait influencer le jeu, telle que la légalité d'un coup à jouer. Les arbitres ne peuvent être tenus responsables d'avoir donné de mauvaises informations. Il est de la responsabilité du joueur de connaître les règles.

8f L'arbitre s'assure que trop de temps ne soit pas pris lors d'un coup. Ce sera en accord avec les règles locales de compétition et nécessaire lorsque la règle du chronomètre n'est pas appliquée tel que décrit dans la règle 8a.

8g Partie à neuf billes après un jeu lent ou qui n'évolue plus. Faire un triangle normal de quinze billes. Enlever la bille de tête et les cinq billes du bas. Les joueurs doivent faire un tirage pour déterminer la casse.



8h EN DOUBLE quand un joueur s'approche de la table, discuter avec d'autres personnes, partenaire inclus, est antisportif.

8i AUTO-ARBITRAGE Les désaccords entre les joueurs doivent être rapportés aux officiels du tournoi. Le jeu s'arrête afin de permettre d'aller chercher un officiel, car toute doléance doit être faite avant que le coup soit joué, sinon elle ne peut pas être prise en compte. Si un joueur ne suit pas cette procédure, aucune faute ne peut être considérée comme avoir eu lieu. Un joueur doit accepter la requête d'un adversaire de suspendre le jeu afin d'aller chercher un officiel. S'il ne le fait pas, il en résulte une perte de partie ou du match.

9.7. **ANNEXE 7 : EXEMPLE DE TABLEAU EN POULE**

