




Julie RIHOUEY  
Responsable Sportif Américain - LIGUE OCCITANE DE BILLARD  
[julie.rihouey@gmail.com](mailto:julie.rihouey@gmail.com)  
 06.80.26.11.89

---

# REGLEMENT SPORTIF BILLARD AMERICAIN

---

SAISON 2017-2018



LIGUE OCCITANE DE BILLARD



## I. INTRODUCTION

Afin d'éviter toutes perturbations durant le déroulement des différentes compétitions régionales, il est de mon devoir de vous faire un rappel de certains points concernant les épreuves sur lesquelles vous vous engagez.

Ce document présente donc le fonctionnement du Championnat Régional Américain au niveau de la Ligue Occitane de Billard pour la saison 2017-2018.

En ce qui concerne les règles de chaque jeu, se reporter au Code Sportif National.

Le simple fait de s'engager dans une compétition implique que l'on en accepte toutes les dispositions réglementaires, il vous faut donc avoir pris connaissance du Code Sportif Américain pour la saison en cours.

Tout joueur non-licencié à l'heure de convocation de la compétition ne sera pas accepté à participer à celle-ci.

En cas d'infraction aux codes (code sportif et règlement de la Ligue), ou à une attitude allant à l'encontre du bien-être collectif des autres joueurs ou de la salle qui nous reçoit, je n'hésiterai pas à prendre des sanctions pouvant aller du simple avertissement à la saisie de la commission de discipline.

La ligue Occitane étant très grande, celle-ci sera divisée en 2 districts, un directeur de jeu sera nommé par district, sur l'ensemble des compétitions régionales.

Aucune décision sur des points de discipline, de réglementation sportive, ou autre, liée à la compétition, ne pourra être validée sans mon aval. Les arbitres de ligue et fédéraux pourront quant à eux me seconder dans les décisions d'arbitrage.



## II. GENERALITES

### 1. RESPECT DES RÈGLEMENTS

Le simple fait de s'engager dans une compétition implique que l'on en accepte toutes les dispositions règlementaires.

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

Trois infractions flagrantes font notamment l'objet de ces dispositions :

- **Le fait de déclarer forfait.** Le joueur qui déclare forfait doit IMPÉRATIVEMENT informer le responsable sportif de l'épreuve avant le début de la compétition.
- **L'abandon en cours de compétition** : Le joueur qui abandonne en cours d'épreuve, à n'importe quel niveau de celle-ci (tableau général, match de classement), est déclaré "FORFAIT GENERAL". Toutes les parties disputées par ce joueur seront annulées pour le classement de la compétition, mais elles seront prises en compte pour la classification annuelle des autres joueurs. En cas de récidive, le joueur sera exclu du championnat.
- **Le fait de se présenter en retard par rapport aux limites de temps autorisées.** Un délai maximum de 30 minutes après l'heure de convocation est accordé aux retardataires éventuels pour commencer une compétition. Passé ce délai, si le joueur n'a pas prévenu le responsable sportif de l'épreuve, le joueur est déclaré "FORFAIT GENERAL".

### 2. ATTITUDE DES JOUEURS – COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF

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

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

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

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

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



- Se disputer avec un adversaire, l'arbitre, le directeur de jeu ou un spectateur.
- Être constamment en désaccord avec les décisions de l'arbitre ou du directeur de jeu.
- Interférer pendant qu'un adversaire joue un coup.
- Utiliser son téléphone lors d'un match.

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

Les cigarettes électroniques, y compris celles ne contenant pas de nicotine, sont proscrites, les sanctions seront identiques à celles décrites ci-dessus.

D'autres équipements sont aussi interdits pendant le match comme les équipements multimédias (téléphones, lecteurs MP3, tablettes tactiles etc...) qui doivent être éteints et rangés.

### 3. RETARD A LA CONVOCATION D'UN MATCH

#### a. En début de compétition

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

#### b. Pendant la compétition

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

### 4. LA RÈGLE DU "TIME"

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

Pour tous les autres coups, il dispose de 35 secondes pour exécuter celui-ci. Après 25 secondes, l'arbitre annonce « time », et le joueur doit jouer au bout des 10 secondes restantes, au-delà, il y a faute.

A l'annonce du « time » par l'arbitre, le joueur peut, et ce, une seule fois par rack, annoncer « extension ». La durée de réflexion est alors rallongée de 25 secondes (pour tous les modes de jeu)



portant la durée totale à 60 secondes pour exécuter le coup, l'arbitre annonce « time » à 50 secondes, le joueur devra exécuter son coup dans les 10 secondes restantes, au-delà il y a faute.

Il peut être demandé à un joueur disponible de timer un match, ce joueur est dans l'obligation de timer le match.

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

## 5. LA PAUSE EN COURS DE MATCH

Au cours d'un match, chaque joueur a droit à une pause limitée à une durée maximum de 5 minutes et ne peut être destinée qu'à aller aux toilettes (sortie de la salle et « pause cigarette » sont interdites).

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

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

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

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

## 6. PÉNALITÉS

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

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



## 7. LA TENUE SPORTIVE

La tenue officielle pour toutes les compétitions de billard Américain se compose de :

- Polo à manches longues ou courtes de teinte unie ou bicolore (un liseré de couleur différente est autorisé), celui-ci doit être obligatoirement rentré dans le pantalon excepté pour les féminines.
- Pantalon en tissu, de teinte unie, noir sans rivets ni clous, tombant sur les chaussures.
- Chaussures fermées de teinte unie noires y compris la semelle, aucun marquage ni logo n'est permis si la couleur est différente de la chaussure.

Les "jeans", pantalons de survêtement, treillis et pantalons à poches apparentes frontales et latérales sont interdits.

Le logo du Club est obligatoire. Il doit être placé sur la poitrine à gauche. A défaut, l'écusson des armoiries de la ville est autorisé.

Le pin's ne peut remplacer l'écusson, il est interdit.

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

**i** Aucune dérogation à cet article ne peut être accordée. En ce qui concerne la publicité, je vous renvoie vers le code Sportif National.

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

## 8. LES HORAIRES DE CONVOCATION

L'heure de convocation pour les toutes les compétitions vous sera indiquée par mail à la clôture des inscriptions.

Le début des matchs est toujours fixé 30 minutes après la convocation. (*Ex : convocation 9h - début des matches 9h30*)

Un délai maximum de 30 minutes après l'heure de convocation est accordé aux retardataires éventuels pour commencer une compétition. Ce délai de 30 minutes correspond également au temps d'échauffement. Passé ce délai, le joueur est déclaré « forfait général ».

Un délai maximum de 10 minutes entre les matchs est toléré. Passé ce délai, le point 1 de l'article sur "L'attitude des joueurs" sera appliqué.



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

## 9. LA TABLE DE MARQUE

La table de marque est l'espace réservé à la direction de jeu. Les résultats y sont compilés. Les feuilles de matchs, les billes blanches et les stylos y sont pris et ramenés. Vous y trouverez le/la directeur/trice de jeu tout au long des différentes compétitions régionales et toutes questions pourront lui être posées.

## 10. LA FEUILLE DE MATCH, LA BILLE BLANCHE, LE STYLO

La feuille de match comporte quelques zones à remplir. Notamment l'heure de fin de votre match.

Merci de bien vouloir prendre soin de noter ces informations. En l'absence de celle-ci, le match sera annulé.

Lorsque votre match est terminé, le vainqueur, UNIQUEMENT, ramène la feuille du match, dûment complétée à la table de marque afin que le résultat soit validé et enregistré. Si les joueurs du match quittent l'aire de jeu sans avoir rendu leur feuille, le match sera annulé et un avertissement sera donné aux deux joueurs. Sans feuille de match pas de validation de votre match.

En même temps que la feuille de match, la bille blanche et un stylo vous sera remis au lancement du match. A la fin de celui-ci, tous ces éléments doivent être ramenés à la table de marque.

## 11. ECHAUFFEMENT ET ATTENTE DE MATCH

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

Après la pause-repas, 5 minutes seront accordées avant le début de votre match.

Si vous souhaitez tester vos tables avant chaque match, ce temps sera compris dans les 10 minutes qui vous sont accordées entre les matchs. Ce temps peut être « timé » par le directeur de jeu, si retard dans la compétition ou bien tout simplement annulé si vous ne vous présentez pas à l'appel dans les délais impartis alors que votre adversaire vous attend.



### III. DÉROULEMENT DU CHAMPIONNAT RÉGIONAL

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

##### a. Inscriptions aux Tournois Qualificatifs

Une inscription est OBLIGATOIRE pour chaque TQ.

Celle-ci se fait par l'envoi d'un mail à la Responsable de Ligue ([julie.rihouey@gmail.com](mailto:julie.rihouey@gmail.com)) soit par la personne elle-même, soit par son président de club au plus tard le Mardi (23h59) précédent les compétitions.

Lorsque le site de la Ligue sera créé, les inscriptions se feront directement sur le site.

❶ Dans le district Midi-Pyrénées, les Tournois Qualificatifs se déroulent en même temps que des compétitions de snooker, pour des raisons logistiques de salle, la double inscription (américain/snooker) est interdite.

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

##### b. Formule des Tournois Qualificatifs

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

*Un tirage au sort intégral, sans protection des clubs, sera effectué par mes soins dès la clôture des inscriptions. Il sera communiqué au directeur de jeu pour la compétition.*

*Tous les joueurs d'une même poule se rencontreront. Les points dans les poules seront attribués comme suit :*

- 1 point pour le vainqueur.
- 0 point pour le perdant.

*Le classement dans les poules sera déterminé en fonction des points.*

*En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs joueurs dans une Poule, le départage se fera par :*

- « Goal-average » pour les jeux de la 8, de la 9 et de la 10.

*Le « goal-average » correspond à la différence entre le nombre de parties gagnées et le nombre de parties perdues. Le « goal-average particulier » se calcule sur un match déterminé.*





- Calcul de la moyenne au 14-1 continu

La moyenne réalisée par un joueur au 14-1 continu se calcule en divisant le nombre de points marqués par le nombre de reprises. La « moyenne particulière » est la moyenne calculée sur un match. La « moyenne générale » est la moyenne calculée sur l'ensemble des matchs disputés dans une épreuve. On divise le total des points marqués par le total des reprises.

Si il y a encore des égalités, le départage se fait par le résultat des matchs entre les joueurs concernés.

La phase finale (sortie de poule) se déroulera sur un tableau à élimination directe.

c. Déroulement des poules en fonction du nombre de participants

Nombre joueurs	Compositions poules	Nombre de sortants par poules	Tableau Final
<8	1 poule de 8	2	Finale
8	2 poules de 4	2 + 2	½ finale + finale
9	1 poule de 4 1 poule de 5	2 2	½ finale + finale
10	2 poules de 3 1 poule de 4	1 + 1 2	½ finale + finale
11	2 poules de 4 1 poule de 3	3 + 3 2	¼ finale + ½ finale + finale
12	4 poules de 3	2 + 2 + 2 + 2	¼ finale + ½ finale + finale
13	3 poules de 3 1 poule de 4	2 + 2 + 2 2	¼ finale + ½ finale + finale
14	2 poules de 3 2 poules de 4	2 + 2 2 + 2	¼ finale + ½ finale + finale
15	3 poules de 4 1 poule de 3	2 + 2 + 2 2	¼ finale + ½ finale + finale
16	4 poules de 4	2 + 2 + 2 + 2	¼ finale + ½ finale + finale
>16	Tableau FFB Double KO sur les 2 premiers tours		

En fonction du nombre de participants, le déroulement peut être modifié en cours de saison.

d. Les distances de jeu des TQ

Quatre modes de jeu :

- Jeu de la 8 en 4 manches gagnantes. Casse alternée
- Jeu de la 9 en 5 manches gagnantes. Casse alternée. Dry-Break



- Jeu de la 10 en 4 manches gagnantes. Casse alternée
- Jeu du 14/1 continu en 40 points. Le nombre de reprises étant limité à 30.

**ⓘ ATTENTION**

- En ce qui concerne le jeu de la 9, la règle du DRY-BREAK s'applique au niveau de la Ligue.
- La position des billes (autres que la 1 et la 9) doit être différente à chaque nouveau rack. Remettre les billes dans la même position pourrait être considéré comme un comportement antisportif.

Rappel de la règle des 3 billes ou DRY-BREAK :

À la casse, au moins un total de 3 billes doit être empoché ou avoir franchi la Ligne de Départ.  
Si au moins une bille est empochée, le joueur **A** garde la main si et seulement si :

- 2 billes franchissent la Ligne de Départ si une seule bille est empochée.
- 1 bille franchit la Ligne de Départ si deux billes sont empochées.
- 3 billes sont empochées, le joueur garde la main même si aucune bille ne franchit la Ligne de Départ.

Si ces conditions sont remplies, le joueur **A** garde la main et a droit au push out.

Si ces conditions ne sont pas remplies, la casse n'est pas satisfaisante et on dit alors qu'il y a dry-break, le joueur **A** passe la main.

S'il y a dry-break et que la 9 est empochée, on replace la 9 sur le point de remplacement.

En cas de dry-break, le joueur **B** peut accepter ou refuser la table. Il n'a pas droit au push out. S'il la refuse, le joueur **A** a droit au push out.

**ⓘ** Toute bille (sauf la blanche) est considérée avoir franchi la ligne si une partie la dépasse, en se plaçant dans l'axe de la ligne pour le vérifier. Une bille qui franchit la ligne de départ et qui est empochée compte pour une bille et non pour deux.

Cette règle du dry-break s'applique à tous les stades de la compétition.

e. Barème de points pour les Tournois Qualificatifs

Voici le barème des points attribués au terme de chaque TQ :

RANG	POINTS
1	310
2	260
3	220
4	190
5	170
6	160
7	155
8	150



Le Rang correspond au niveau où le joueur a terminé la compétition qui est différent selon le nombre de joueurs.

f. Barème de points pour les Tournois Qualificatifs

Après chaque TQ, chaque directeur de jeu de district doit me faire parvenir les résultats et feuilles de match au plus tard dans la semaine suivant la compétition.

A la fin de tous les TQ, un classement général par district et par mode de jeu est établi sur la base du cumul des points.

Le nombre de joueurs qualifiés pour les finales de Ligue sera déterminé au prorata des participants de l'ensemble des TQ par mode de jeu dans chaque district.

## 2. LES FINALES DE LIGUE

Suite aux modifications du Code Sportif National et aux changements de fonctionnement du Championnat de France, certains joueurs se voient automatiquement qualifiés aux Finales de Ligue. Pour cette saison, les joueurs directement qualifiés aux Finales de Ligue sont :

- Thomas UNFER aux 4 modes de jeu (Joueur ayant participé aux Championnats de France 2016/2017)
- Yassine KHALFI aux 4 modes de jeu (Joueur ayant participé aux Demi-master 2016/2017)
- Mohamed AL-HADIDI aux jeux de la 14/1 continu, 8 et 9 (Joueur ayant participé aux Championnats de France 2016/2017)
- Du fait de son titre de Champion de France N1 2016/2017 au jeu de la 10, Mohamed AL-HADIDI est directement qualifié aux Demi-finales de France de ce mode de jeu.

a. Inscriptions aux finales de Ligue

Les qualifiés aux Finales de Ligue recevront par mail (cas échéant leur président de club) une convocation par mode de jeu auquel ils devront répondre afin de confirmer leur présence au plus tard 10 jours avant la compétition. Passé cette date, les joueurs qui n'auront pas répondu se verront remplacés par les joueurs suivants dans le classement général du mode de jeu dans chaque district. Ceux-ci recevront également une convocation afin de confirmer leur présence.



b. Fonctionnement sportif

Les finales de Ligue se dérouleront sur un tableau double KO jusqu'au 2<sup>ème</sup> tour. Au-delà, les matchs seront en élimination directe.

Le format de jeu sera défini en fonction du nombre de participants et du quota alloué à la Ligue pour les Demi-finales.

c. Les distances de jeu des Finales de Ligue

Quatre modes de jeu : Jeu de la 8, de la 9, de la 10 et du 14\_1 continu

- Jeu de la 8 en 5 manches gagnantes. Casse alternée
- Jeu de la 9 en 6 manches gagnantes. Casse alternée. Dry-Break
- Jeu de la 10 en 5 manches gagnantes. Casse alternée.
- Jeu du 14/1 continu en 50 points et 30 reprises sur les deux premiers tours gagnants, puis en 75 points en 40 reprises à partir de l'élimination directe.

d. Le barème de points

Le barème de points sera communiqué dans les dispositions circonstancielles de la CSNA à venir.

Ce barème, sera appliqué pour les Finales de Ligue.


e. Classement

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

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



Julie RIHOUEY  
Responsable Sportif Américain - LIGUE OCCITANE DE BILLARD  
[julie.rihouey@gmail.com](mailto:julie.rihouey@gmail.com)

 06.80.26.11.89

---

#### **IV. CONCLUSION**

Nous serons accueillis par une salle commerciale qui fait des efforts en termes d'aménagements de ses horaires pour nous permettre d'être le plus confortable possible dans nos phases de jeu.

A ce titre, je tiens au respect de la salle, **merci donc de ne pas laisser vos déchets dans les espaces qui nous sont réservés.**

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