



REGLEMENT DES COMPETITIONS BLACKBALL



Ligue Méditerranée SAISON 2025-2026

Table des matières

TITRE I - GÉNÉRALITES

CHAPITRE 1 -PRÉAMBULE	4
-----------------------------	---

Article 1.1.01 - Code sportif	4
-------------------------------------	---

Article 1.1.02 - Les règles de jeu	4
--	---

Article 1.1.03 - Tenue sportive	4
---------------------------------------	---

Article 1.1.04 - Respect des règlements	4
---	---

TITRE II - CHAMPIONNAT RÉGIONAL	5
---------------------------------------	---

CHAPITRE 1 - DESCRIPTION.....	5
-------------------------------	---

Article 2.1.01 - Conditions de participation	5
--	---

Article 2.1.02 -Procédure d'engagement des équipes.....	5
---	---

Article 2.1.03 - Participation équipes	6
--	---

Article 2.1.04 - Présentation des licences	6
--	---

CHAPITRE 2 - COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES.....	7
--	---

Article 2.2.01 - Les compétitions individuelles.....	7
--	---

Article 2.2.02 - Modalités d'inscription	7
--	---

Article 2.2.03 - Joueur engagé dans plusieurs catégories	7
--	---

Article 2.2.04 - Formules de jeu	8
--	---

Article 2.2.05 - Déroulement de jeu	8
---	---

Article 2.2.06 - Fin du temps règlementaire	11
---	----

Article 2.2.07 - Joueur forfait - sanctions - pénalités individuelles.....	12
--	----

Article 2.2.08 - Départage.....	14
---------------------------------	----

Article 2.2.17 - Qualification finales championnat de France.....	14
---	----

CHAPITRE 3 - COMPÉTITIONS ÉQUIPES	17
---	----

Article 2.3.02 - Composition des équipes.....	17
---	----

Article 3.2.03 - Formule de jeu.....	18
--------------------------------------	----

Article 2.3.04 - Déroulement d'un match	19
---	----

Article 2.3.05 - Joueurs remplaçants	20
--	----

Article 2.3.06 - Attribution des points	20
---	----

Article 2.3.08 - Classement et départage.....	20
---	----

Article 2.3.12 - Montée - descente	21
--	----

Article 2.3.13 - Qualification pour les finales de France	22
Article 2.3.16 - Forfaits - pénalités - sanctions par équipe.....	23
Article 3.2.08 - Qualification à la Coupe de France.....	27
Article 3.2.09 – Forfaits – Pénalités - Sanctions lors de la Coupe de France.....	28
 TITRE IV - SANCTIONS AUTOMATIQUES	 29
Article 4.0.01 - Comportement des équipes.....	29
Article 4.0.02 - Joueur ou équipe en retard.....	29
Article 4.0.03 - Attitude des joueurs	29
Article 4.0.04 - Joueur sans sa licence	30
Article 4.0.05 - Abandon en cours de compétition.....	30
Article 4.0.06 – Disqualification.....	30
 TITRE V - CAS NON PRÉVUS	 32
ANNEXE 1 - ATTRIBUTIONS DES POINTS	34

TITRE I – GÉNÉRALITÉS

CHAPITRE 1 - PRÉAMBULE

Article 1.1.01 - CODE SPORTIF

Le code sportif applicable et en vigueur est le Code Sportif National qui est actualisé à chaque début de saison. Ce document est disponible sur le site fédéral.

Article 1.1.02 - Les règles de jeu

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

<https://www.ffbillard.com/pages/reglements-sportifs-blackball-95.html>

Article 1.1.03 - Tenue sportive

Tous les joueurs participant à une compétition officielle doivent porter une tenue vestimentaire conforme aux critères définis par le Code Sportif National. Ces éléments sont disponibles dans l'[Article 1.1.02 – TENUE SPORTIVE](#) du Code Sportif National.

Article 1.1.04 - Respect des règlements

Se référer au Code Sportif National

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

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.

TITRE II - CHAMPIONNATS

CHAPITRE 1 - DESCRIPTION

Sur le plan local et régional, ce sont les ligues qui organisent les épreuves, placées sous la responsabilité du responsable sportif de la ligue Méditerranée.

Le nombre de tournois est défini chaque saison par le responsable sportif Blackball de ligue Méditerranée.

Chaque ligue établit son règlement sportif pour qualifier ses compétiteurs aux phases des finales nationales pour chaque catégorie. Chaque club doit se rapprocher du responsable sportif de la ligue afin de prendre connaissance du règlement sportif régional.

Les ligues organisent les épreuves éliminatoires régionales pour :

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

Article 2.1.01 - Conditions de participation

Tous les joueurs, équipes à jour du paiement de leur licence auprès de la Ligue Méditerranée pour la saison sportive en cours, sont autorisés à participer aux épreuves qualificatives régionales individuelles et par équipe dans leurs catégories.

Article 2.1.02 - Procédure d'engagement équipes

Une équipe ne peut, de son propre chef, s'engager à une quelconque épreuve des Championnats Ligue Méditerranée.

Une équipe doit être déclarée à la FFB par sa ligue au moyen du bordereau fourni par le responsable Blackball dans un document Excel.

Le bordereau de déclaration d'équipe doit être renseigné, signé par le président du club et retourné sous le même format Excel dans le délai imparti (avant le 30/10/2025) à fabiennessimian@yahoo.fr

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

Article 2.3.03 - Participation équipes

Les joueurs composant l'équipe doivent être à jour du paiement de leur licence pour la saison sportive en cours et l'avoir prise dans le même club.

Une fois déclarée, et si les dates limites d'engagement ne sont pas atteintes, une équipe peut participer :

- Au championnat régional ;
- À l'éliminatoire régional de la Coupe de France.

Article 2.3.04 - Présentation des licences

Les licences et le bordereau d'inscription de l'équipe (bordereau d'engagement des équipes remis à leur Ligue en début de saison) doivent être présentés (format électronique ou papier) à la table de marque lors du pointage.

Si une équipe ne présente pas son bordereau d'engagement, elle ne peut pas participer à la séance d'échauffement, ni à la compétition.

CHAPITRE 2 - COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES

Article 2.2.01 - Les compétitions individuelles

Les compétitions individuelles comportent les catégories suivantes :

- Spécifiques :
 - Benjamin : moins de 15 ans
 - Juniors : moins de 18 ans (limitée à 32 joueurs)
 - Espoirs : moins de 23 ans (limitée à 32 joueurs)
 - Vétérans : plus de 50 ans (limitée à 48 joueurs)
 - Féminine (limitée à 48 joueuses)
- Mixtes : R1, R2 et R3 (limitée à 64 joueurs)

Article 2.2.02 - Modalités d'inscription

Les inscriptions aux tournois régionaux individuels s'effectuent avant chaque événement sur le logiciel CUESCORE pour toutes les catégories.

Article 2.2.03 - Formules de jeu

En fonction du nombre d'inscrits, la formule de jeu peut être adaptée :

- Benjamins : en 2 manches gagnantes et finale en 3 gagnantes
- Juniors, Espoirs, Féminines, Vétérans et Mixtes : en 3 manches gagnantes en double KO puis élimination directe en 4 gagnantes à la sortie des pools.

Article 2.2.04 - Tirage au sort

Le tirage au sort est réalisé sur CUESCORE quelques jours avant la compétition.

Article 2.2.05 - Déroulement de jeu

Tournoi régional Mixte limité à 64 joueurs :

Distances : Les matchs se déroulent en 3 manches gagnantes en double KO puis en 4 manches gagnantes en élimination directe.

Temps de jeu : Le temps maximum par distance autorisé est de 0H50 en 3 manches gagnantes, de 1H10 en 4 manches gagnantes.

Concernant la fin du temps de jeu réglementaire, se référer : Art 2.2.08 Fin du temps réglementaire.

Tournoi régional Benjamins

Les tournois régionaux Benjamins se déroulent en poules.

Distances : Les matchs se déroulent en 2 manches gagnantes.

Temps de jeu : Le temps maximum par distance autorisé est de 0H50 en 2 manches gagnantes.

Concernant la fin du temps de jeu réglementaire, se référer : Art 2.2.08 Fin du temps réglementaire.

Tournoi régional Juniors limité à 32 joueurs :

Distances : Les matchs se déroulent en 3 manches gagnantes en double KO, puis en élimination directe en 4 manches gagnantes. Selon le nombre de joueurs, on peut le faire en poules.

Temps de jeu : Le temps maximum par distance autorisé est de 0H50 en 3 manches gagnantes, de 1H10 en 4 manches gagnantes.

Concernant la fin du temps de jeu réglementaire, se référer : Art 2.2.08 Fin du temps réglementaire.

Tournoi régional Espoirs limité à 32 joueurs :

Distances : Les matchs se déroulent en 3 manches gagnantes en double KO. Puis en élimination directe en 4 manches gagnantes.

Temps de jeu : Le temps maximum par distance autorisé est de 0H50 en 3 manches gagnantes, de 1H10 en 4 manches gagnantes.

Concernant la fin du temps de jeu réglementaire, se référer : Art 2.2.08 Fin du temps réglementaire.

Tournoi régional Féminin et Vétérans limité à 48 joueurs :

Distances : Les matchs se déroulent en 3 manches gagnantes en double KO puis en 4 manches gagnantes en élimination directe.

Temps de jeu : Le temps maximum par distance autorisé est de 0H50 en 3 manches gagnantes, de 1H10 en 4 manches gagnantes.

Concernant la fin du temps de jeu réglementaire, se référer : Art 2.2.08 Fin du temps réglementaire.

Article 2.2.06 - Fin du temps réglementaire mixte et spécifique

Précisions concernant la fin du temps réglementaire en cours de partie (sonnerie du chrono), valable pour toutes les catégories :

S'il y a égalité de points lors du match en cours, vous devez finir la partie.

S'il y a un écart de points, le joueur mené au score (par 1 point d'écart) et qui a la main sur la partie, peut continuer à jouer tant qu'il ne perd pas la main sur la partie, jusqu'à finir sa table pour revenir à égalité au score. Alors une partie avec 9 billes sera effectuée pour départager les joueurs.

Cas de force majeure : un joueur peut demander une pause après acceptation d'un arbitre ou du directeur de jeu, mais. **Il est interdit de sortir de la salle**

Tout joueur en retard à la fin du temps imparti doit être signalé à un arbitre.

Article 2.2.07 - Planning théorique

Consulter à chaque T.R. l'heure de convocation sur CUESCORE

Article 2.2.8- Attribution des points

Se reporter au classement sur cuescore

Article 2.2.9 - Classement Régional

Dans toutes les catégories, le classement Régional est établi à l'issue de chaque tournoi. Il sera visible sur le site cuescore:

Article 2.2.10 - Joueur forfait - Sanctions - Pénalités individuelles

Joueur en retard se reporter : Art 4.1.02

Il y a 2 sortes de forfaits :

- Forfait excusé - FE
- Forfait non excusé - FNE

Est considéré comme forfait excusé un joueur qui prévient de son absence au mini 72h avant le début de la compétition.

Est considéré comme forfait non excusé un joueur qui prévient ou pas de son absence après 72 h avant la compétition.

Le forfait est excusé si un certificat médical ou un motif de force majeure est fourni dans les 48h après la fin de la compétition.

Catégorie Mixte, Spécifiques

Premier forfait.

- Déclaration du forfait au minimum 72h avant la compétition (désinscription du joueur sur Cuescore): 0 point ;
- Déclaration du forfait après 72h et 24h avant le début de la compétition avec certificat médical : 0 points ;
- Pas de déclaration du forfait ou déclaration moins de 24h avant le début de la compétition : moins 40 points.
- .

Deuxième forfait.

- Déclaration du forfait au minimum 72h avant la compétition (désinscription du joueur sur Cuescore): 0 point ;
- Déclaration du forfait après 72h et 24h avant le début de la compétition avec certificat médical : 0 points ;
- Pas de déclaration du forfait ou déclaration moins de 24h avant le début de la compétition : moins 60 points.

Abandon en cours de compétition.

- Rétrograder au match précédent ;

Article 2.2.11 - Départage

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

- d'abord sur le **"point average"** général (meilleure différence entre les manches gagnées et perdues par un joueur sur tous ses matchs joués).
- puis sur le meilleur résultat obtenu sur un tournoi dans la catégorie concernée – puis sur le second meilleur résultat.
- et ainsi de suite jusqu'au départage.

Article 2.2.12- Attribution du titre

Le premier de chaque classement de fin de saison à l'issue des compétitions individuelles est déclaré(e) :

" ... "Champion de Mixte de Billard Blackball

"Champion de Ligue Méditerranée Vétérans de Billard Blackball ...

"Championne Ligue Méditerranée Féminine de Billard Blackball ...

"Champion Ligue Méditerranée Espoir U23 de Billard Blackball ... "Champion de Ligue Méditerranée Junior U18 de Billard Blackball ... "Champion de Ligue Méditerranée Benjamin U15 de Billard **Blackball** ...

Article 2.2.13 - Qualifications pour les finales des Championnats de France

Dans chaque ligue, le nombre de joueurs qualifiés aux finales des championnats de France est calculé aux proratas des compétiteurs au 31 décembre de la saison en cours. À cette fin, les ligues utilisent CUESCORE.

Se référer au code sportif national Art : 3.5.02.01 - Qualifications

Article 2.2.14 - Qualifications finale de Division Mixte Régionale

Se référer au code sportif national Art :: 3.5.03.01 - Qualifications

Suivant le nombre que la Ligue obtient, les qualifiés seront déterminés suite au classement de fin de saison dans l'ordre de priorité suivant :

Pour la catégorie mixte :

- si la FFB accorde à la LMB 3 places il y aura 1 place pour le classement final du R1 et 2 places pour la finale de Ligue R1
- si la FFB accorde à la LMB 5 places il y aura 2 places pour le classement final du R1 et 3 places pour la finale de Ligue R1

Pour la catégorie spécifique : les qualifiés sont les premiers de la finale de Ligue. Les points de la finale sont doublés.

Le joueur qui valide sa convocation à la finale des championnats de France s'engage à être

présent dès le début de la compétition.

**Si absence ou forfait à celle-ci, se référer au Code sportif national, Art :
3.5.03.05 - Forfaits - Pénalités - Sanction.**

TITRE IV - SANCTIONS AUTOMATIQUES

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

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

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

Article 4.1.01 - Comportement des équipes

Les équipes et les joueurs qui les composent se doivent d'être exemplaires dans leur attitude et leur comportement. Ils doivent :

- Être présents à leur heure de convocation.
- Être en tenue vestimentaire conforme au code sportif ; Art 1.1.02
- S'échauffer uniquement pendant les plages horaires prévues à cet effet
- Rester présents près des billards où se joue leur match du début à la fin du match
- Ne pas attendre le 2ème appel pour se présenter à la table de marque

Article 4.1.02 - Joueur ou équipe en retard

Pendant le déroulement de la compétition

- Si un joueur ou une équipe n'est pas présent(e) à l'appel de son nom, un second appel est renouvelé cinq minutes plus tard.
- Si le joueur est toujours absent, la sanction est d'une manche perdue toutes les cinq minutes de retard supplémentaires. Dans le cas d'un match en trois manches gagnantes, cela signifie que le joueur perd définitivement le match au bout de 15 minutes après le deuxième appel.
- Si l'équipe ou l'un de ses joueurs est toujours absent(e), l'équipe est sanctionnée de deux manches par match toutes les cinq minutes de retard supplémentaires.
- Si la compétition se déroule selon la formule du double KO, le joueur ou l'équipe passe alors du côté perdant, mais demeure toujours en compétition. Si le joueur est de nouveau forfait côté perdant, son absence est considérée comme un forfait.

Article 4.1.03 - Attitude des joueurs

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

Une conduite antisportive peut être définie comme (liste non-exhaustive) :

- Un écart de langage.
- Jeter sa queue et/ou sa craie ou dévisser sa queue comme pour un abandon.
- 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.
- Ne pas quitter la table ou entraver le jeu d'un adversaire après une visite.

Si un joueur déjà averti se met de nouveau en infraction, il pourra y avoir interruption de la partie en cours et le match perdu pour le joueur fautif.

Un arbitre peut être demandé pour constater le comportement des joueurs à tout moment du déroulement d'un match.

.

Article 4.1.05 - Abandon en cours de compétition

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

Tout abandon en cours de compétition fait l'objet d'une saisine de la commission de discipline auprès du président de la Fédération ou de l'instance décentralisée compétente.

.

TITRE V - CAS NON PRÉVUS

Tous les cas non prévus dans le présent règlement sont soumis à l'appréciation des responsables du Pôle Sportif Régional Blackball.

En cas de litige exigeant une décision immédiate lors d'une compétition, il revient au directeur de jeu et aux représentants officiels du Pôle Sportif de Ligue Blackball présents lors de cette compétition prendre une décision à effet immédiat.

Ces décisions feront éventuellement l'objet de modifications dans le code sportif pour la saison suivante.

