

LIGUE OCCITANE DE BILLARD



RÈGLEMENT SPORTIF BLACKBALL

SAISON 2024 - 2025



PRÉAMBULE

Conformément au Code Sportif Blackball, article 2.03.02, « *Le responsable sportif de ligue a pour mission d'organiser et mettre en application le Championnat du Blackball selon le règlement sportif interne à la Ligue* ».

La région Occitanie étant très étendue l'organisation des compétitions Blackball est découpée, pour la saison 2024/2025, en deux districts. Ce dispositif a pour objectif :

- De limiter les déplacements de joueurs et par conséquent leurs frais.
- D'améliorer la qualité des tournois avec des distances de jeu et des horaires adaptés.

Ce document présente l'articulation des compétitions pour l'ensemble des épreuves sportives Blackball de la ligue Occitanie.

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 Règlement Sportif Blackball de la Ligue pour la saison en cours.

En cas d'infraction aux codes (code sportif national 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 reçoit les compétitions, la commission Blackball prendra des sanctions pouvant aller du simple avertissement à la saisie de la commission de discipline.

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

SOMMAIRE

I - GENERALITES	5
1. RESPECT DES RÈGLEMENTS	5
2. ATTITUDE DES JOUEURS	5
3. LA TENUE SPORTIVE	6
4. TABLE DE MARQUE ET ARBITRAGE	7
5. CLASSEMENTS ET RÉSULTATS	7
II. SPORTIF	7
1. GENERALITES	7
a) Conditions de participation aux compétitions régionales	7
b) Les inscriptions	8
1. Compétitions individuelles	8
2. Compétitions par équipe	8
c) Les convocations	8
d) Fonctionnement global des compétitions régionales	8
1. Compétitions par équipes, Mixte et Vétérans	8
2. Compétitions Féminines, U23, U18 et U15	8
2. FONCTIONNEMENT SPORTIF DES COMPÉTITIONS RÉGIONALES	9
a) Compétition par équipe	9
1. Règlement	9
2. Fonctionnement sportif et barème	9
3. Qualification Finales de Ligue	9
b) Compétition individuelle mixte : « Le Régional »	10
1. Règlement	10
2. Fonctionnement sportif et barème	10
3. Qualification aux finales de Ligue	11
c) Compétition individuelle O50 : « Le Vétéran »	11
1. Règlement	11
2. Fonctionnement sportif et barème	11
3. Qualification Finales de Ligue	11
d) Compétitions individuelles femmes et U23	12
1. Règlement	12
2. Fonctionnement sportif et barème	12
3. Qualification Championnats de France	12
e) Compétitions individuelles U18 et U15	12
1. Règlement	12
2. Fonctionnement sportif et barème	12
3. Qualification Championnats de France	13
f) Compétition "Promotion Handi Billard"	13

1. Règlement	13
2. Fonctionnement sportif et barème	13
3. Qualification Championnats de France	13
3. QUALIFICATION COUPE DE FRANCE	13
1. Règlement	13
4. LES FINALES DE LIGUE	13
1. Equipes	13
2. Régional	14
3. Vétérans	14
5. RÉCOMPENSES - TROPHÉE	14
ANNEXE 1. BARÈME POINTS	15
ANNEXE 2. RESSOURCES	16

I - GENERALITES

1. RESPECT DES RÈGLEMENTS

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.

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

- Le fait de déclarer forfait au-delà d'un maximum autorisé

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 ou l'équipe qui abandonne en cours d'épreuve, à n'importe quel niveau de celle-ci (tableau général, match de classement, match par équipe), est déclaré(e) « forfait général » pour le reste de la saison (y compris les finales de ligue). Toutes les parties disputées concernant le joueur ou l'équipe seront annulées pour le classement de la compétition, mais seront prises en compte pour la classification annuelle des autres joueurs ou équipes. Le chèque de caution du club d'appartenance (150€) sera encaissé, une saisie auprès de la commission de discipline pourra être demandée.

- Le fait de se présenter en retard par rapport aux limites de temps autorisées

2. ATTITUDE DES JOUEURS

Toute conduite antisportive amène un avertissement ou peut gratifier l'adversaire d'une partie, d'un match ou l'exclusion totale de la compétition avec passage devant la commission de discipline.

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.

La **consommation d'alcool** est interdite 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 interdites sur l'aire de jeu. Pour les joueurs ne respectant pas cette règle, les sanctions seront identiques à celles décrites ci-dessus.

L'utilisation **des appareils audio** est interdite durant la durée des matchs.

3. LA TENUE SPORTIVE

Tous les joueurs participant à une compétition officielle qu'elle soit régionale ou nationale doivent porter une tenue vestimentaire conforme aux critères définis ci-dessous :

- **Polo** à manches courtes ou longues, rentré dans le pantalon. Les polos d'arbitres sont interdits aux joueurs.
- **Pantalon** de ville de couleur unie. Les jeans et survêtements sont interdits.
- **Chaussettes**, mi-bas ou bas.
- **Chaussures** fermées de couleur unie.

Le pull ou le gilet en laine est toléré en cas de température insuffisante dans le lieu de la compétition, à condition que l'écusson du club y figure, et que la tenue réglementaire soit portée sous le pull ou le gilet.

Le logo « France » est interdit en dehors des compétitions internationales.

Autres éléments de la tenue sportive

L'écusson du club et/ou des armoiries de la ville doit être placé sur la poitrine à gauche, côté cœur. L'inscription dans le dos du nom de la ville du club du joueur est autorisée.

Publicité

La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes à la législation en vigueur, notamment en ce qui concerne les produits ou services dont la publicité est réglementée ou interdite dans le cadre des activités sportives.

La surface totale de l'ensemble des emplacements publicitaires n'est pas limitée mais doit être placée sur le haut du corps.

Dispositions diverses

Dans les compétitions par équipes, le haut de la tenue sportive doit être identique pour tous les joueurs de l'équipe.

Le polo doit obligatoirement être rentré dans le pantalon. La dérogation à cette règle est accordée exclusivement par le directeur de jeu.

Les Directeurs de jeu, en accord avec la commission Blackball, peuvent donner un avertissement ou refuser la participation d'un joueur à une compétition, s'ils estiment que la tenue portée par ce dernier n'est pas conforme aux dispositions ci-dessus.

4. LOGICIEL FÉDÉRAL CUESCORE

Tous les compétiteurs doivent impérativement créer leur propre compte sur Cuescore avant le début des compétitions afin que les inscriptions puissent être prises en compte tout au long de la saison.

La création de ce compte est gratuite et ne nécessite qu'une adresse E-mail.

Un tutoriel pour aider les joueurs à créer leur compte CueScore est disponible sur le site fédéral :

www.ffbillard.com/pages/reglements-sportifs-blackball-95.html

Le lien suivant permet au compétiteur de valider sa licence sur le compte pro de la ligue Occitane de Billard pour la saison 2024-2025 :

https://cuescore.com/tournament/BLACKBALL_LOB_INSCRIPTIONS+2024-2025/45701140

NB: Cuescore retire le numéro de licence fédéral sur le compte du participant afin de vérifier si ce dernier est licencié pour la nouvelle saison à venir.

5. TABLE DE MARQUE ET ARBITRAGE

La table de marque est l'espace réservé à la Direction de Jeu. Les directeurs de jeu s'y trouveront tout au long des compétitions et seront disponibles pour toutes les questions.

Le score final doit être validé par le vainqueur du match ou le capitaine de l'équipe gagnante **UNIQUEMENT** afin de valider et enregistrer les résultats. Un avertissement sera donné aux joueurs si les conditions ci-dessus ne sont pas remplies.

Les compétitions sont en auto-arbitrage, cependant, des arbitres seront disponibles en cas de doutes ou de litiges.

6. CLASSEMENTS ET RÉSULTATS

Tous les classements et résultats seront consultables sur le site www.cuescore.com.

II. SPORTIF

1. GENERALITES

a) Conditions de participation aux compétitions régionales

Tous les joueurs, à jour du paiement de leur licence auprès de la Ligue Occitane de Billard pour la saison sportive en cours, sont autorisés à participer aux épreuves régionales.

Pour les équipes, les clubs devront s'acquitter du paiement à la Ligue Occitane de Billard, et avoir rempli le bordereau. Sans paiement ou bordereau d'équipe rempli à la date butoir l'équipe ne pourra participer au Championnat.

Dans la même saison sportive, un joueur ne peut participer qu'à 2 catégories spécifiques. Les joueurs du Blackball Masters ne sont pas autorisés à participer aux Régionaux.

b) Les inscriptions

1. Compétitions individuelles

Les inscriptions pour toutes les compétitions individuelles se feront par le biais de Cuescore.

2. Compétitions par équipe

Les inscriptions pour la compétition par équipe se feront en début de saison par le biais des Bordereaux équipes. Une fois le championnat démarré, il ne sera plus possible de rajouter des équipes.

c) Les convocations

Les convocations seront renseignées sur la page Cuescore du tournoi concerné (format horaire à droite des rencontres). Le début des matchs est toujours fixé à 30 minutes après l'heure de convocation.

Ces 30 minutes correspondent également au délai accordé pour l'échauffement des joueurs. Si le joueur arrive à l'heure de début des matchs, il n'aura pas la possibilité de s'échauffer.

Un délai de 10 minutes maximum est accepté entre les matchs. L'heure de début de match étant précisée sur la feuille de match, après 5 minutes par rapport à cet horaire, si le joueur est toujours absent il sera sanctionné d'une manche perdue. Si l'absence perdure, il sera sanctionné d'une manche perdue toutes les 5 minutes de retard supplémentaires. Cela signifie, pour ce joueur en retard, qu'il a match définitivement perdu au bout de 15 minutes d'absence, dans le cas d'un match en 3 manches gagnantes. Le joueur passe alors du côté perdant mais demeure toujours en compétition. Néanmoins, il (ou elle) est passible d'une sanction.

d) Fonctionnement global des compétitions régionales

1. Compétitions par équipes, Mixte et Vétérans

Pour ces 3 compétitions la Ligue est divisée en 2 districts :

- District Est (ex Languedoc Roussillon)
- District Ouest (ex Midi-Pyrénées)

Des finales de Ligue seront organisées pour déterminer les qualifiés aux Championnats de France.

2. Compétitions Femmes, Handi billard, U23, U18 et U15

Pour ces 5 compétitions, les compétitions sont réalisées sur la Ligue entière.

Des finales de Ligue seront organisées pour déterminer les qualifiés aux Championnats de France. Les lieux de compétitions seront choisis afin de réduire les distances pour tous les clubs.

2. FONCTIONNEMENT SPORTIF DES COMPÉTITIONS RÉGIONALES

a) Compétition par équipe

1. Règlement

L'équipe devra être composée de 4 à 8 joueurs appelés titulaires. Les changements de joueurs sur la feuille de match peuvent être effectués à partir de la 2^{ème} session. Un joueur sorti ne peut re-rentrer qu'à la même place.

Un joueur remplaçant provenant du même club peut intégrer une équipe à condition :

- qu'il soit de division égale ou inférieure
- qu'il ne joue pas dans son équipe d'origine à la même date
- que l'équipe n'ait pas 4 titulaires présents.

Une équipe ne peut bénéficier d'un joueur remplaçant que 2 fois dans la saison.

Selon le nombre d'équipes dans chaque district, des divisions seront créées. La commission Blackball déterminera le nombre de divisions une fois toutes les équipes inscrites. (DR1, DR2...) La répartition des équipes au sein des divisions sera déterminée par le classement de la saison précédente, et par décision arbitraire de la commission Blackball.

Les lieux de compétitions pourront être différents selon les capacités des salles et du nombre d'équipes.

2. Fonctionnement sportif et barème

Lors d'une rencontre entre 2 équipes, l'équipe gagnante est la 1^{ère} arrivée à 9 points dans la limite maximale de 16 parties jouées (possibilité de match nul à 8-8).

Un tirage à la bande est effectué en début de match. Ensuite la casse est alternée entre chaque équipe jusqu'à la fin du match.

Après chaque tournoi régional et à réception des résultats, le Directeur de jeu, établira le classement général en attribuant des points sur le barème suivant :

- 6 points par match gagné avec bonus offensif (11 à 16 manches gagnées).
- 5 points par match gagné sans bonus offensif (9 ou 10 manches gagnées).
- 3 points par match nul (8 manches gagnées).
- 2 points par match perdu avec bonus défensif (6 ou 7 manches gagnées).
- 1 point par match perdu sans bonus défensif (0 à 5 manches gagnées).
- 0 point par match forfait excusé.
- -5 points par match forfait non excusé.

Un match forfait excusé attribue :

- 5 points au classement et +8 points de "Goal Average" à l'équipe gagnante.
- 0 point au classement et -8 points de "Goal Average" à l'équipe forfait.
- 0 point par joueur titulaire absent de l'équipe forfait.

Un match forfait non excusé attribue :

- 5 points au classement et +8 points de "Goal Average" à l'équipe gagnante.
- -5 points au classement et -8 points de "Goal Average" à l'équipe forfait.

3. Qualification Finales de Ligue

Les équipes réalisant un forfait sur la saison ne pourront être qualifiées aux Finales de Ligue.

Le classement du championnat par équipes sera établi en fonction du nombre de points gagnés par chaque équipe. En cas d'égalité de points, les équipes seront départagées par les critères suivants et en respectant l'ordre de priorité suivant :

- a) Le nombre de matchs gagnés entre elles
- b) La différence de manches gagnées sur leur match aller et retour ("Goal Average" particulier)
- c) La différence de manches gagnées sur tout le championnat ("Goal Average" général)
- d) Le nombre de casse-ferme réalisées
- e) Le nombre de reprise-ferme réalisées
- f) La différence de tirages à la bande gagnée sur tout le championnat

Le nombre d'équipes qualifiées dans chaque district pour les finales de Ligue sera donné à la clôture des inscriptions en fonction du nombre d'équipes et au prorata.

b) Compétition individuelle mixte : « Le Régional »

1. Règlement

Pour les compétitions individuelles mixte la Ligue est divisée en 2 districts :

- District Est (ex Languedoc Roussillon)
- District Ouest (ex Midi-Pyrénées)

Il y aura 4 compétitions qualificatives pour les finales de Ligue.

Selon le nombre d'inscrits dans chaque district, des Divisions de niveau vont être créées (DR1, DR2, DR3).

Le classement de la saison dernière déterminera le positionnement de chaque joueur sur la première compétition.

Un système de montée/descente sera mis en place entre chaque tournoi, basé sur le cumul du classement général du tournoi régional mixte.

- District Est :

o D1 – 12 joueurs (12 premiers du classement régional mixte district Est)

o D2 – 16 joueurs à 32 joueurs (17ème au dernier du classement régional mixte district Est)

Création d'une DR3 si le nombre de joueurs augmente avec également un système de montée/descente.

- District Ouest :

o D1 – 16 joueurs (16 premiers du classement régional mixte district Ouest)

o D2 – 16 joueurs (17ème au 33ème du classement régional mixte district Ouest)

o D3 – Nombre restant (34ème au dernier du classement régional mixte district Ouest)

Si le nombre de joueurs est insuffisant en DR3, possibilité d'augmenter la capacité de la DR2.

2. Fonctionnement sportif et barème

Les tournois se dérouleront en poules double KO lors des premiers tours, ensuite les matchs se jouent en élimination directe :

- À partir des ¼ de finale lors d'un tournoi à 16 joueurs

- À partir des 1/8ème de finale lors d'un tournoi à 32 joueurs

Dans le cas d'un retard trop important dans le planning, le Directeur de Jeu peut décider de faire appliquer par les arbitres la règle de 45 secondes par coup pour chaque partie. En cas de partie jugée excessivement longue sans évolution significative de jeu, l'arbitre peut décider de faire rejouer la partie avec un rack à 9 billes.

Après chaque tournoi, un classement sera effectué en attribuant des points (voir ANNEXE 1 - Barème points)

3. Qualification aux finales de Ligue

Il y aura 24 joueurs qualifiés au total sur les 2 districts pour les Finales de Ligue. Le nombre de joueurs dans chaque district se fera au prorata du nombre total de joueurs.

Le repêchage s'effectuera dans la continuité du classement dans chaque district. Des matchs de classement seront réalisés en cas de repêchage.

c) Compétition individuelle O50 : « Le Vétéran »

1. Règlement

Pour les compétitions individuelles mixte la Ligue sera divisée en 2 districts :

- District Est (ex Languedoc Roussillon)

- District Ouest (ex Midi-Pyrénées)

Il y aura 4 compétitions qualificatives pour les finales de Ligue.

2. Fonctionnement sportif et barème

Les tournois se dérouleront en poules double KO lors des premiers tours, ensuite les matchs se jouent en élimination directe :

- À partir des ¼ de finale lors d'un tournoi à 16 joueurs
- À partir des 1/8ème de finale lors d'un tournoi à 32 joueurs

Dans le cas d'un retard trop important dans le planning, le Directeur de Jeu peut décider de faire appliquer par les arbitres la règle de 45 secondes par coup pour chaque partie. En cas de partie jugée excessivement longue sans évolution significative de jeu, l'arbitre peut décider de faire rejouer la partie avec un rack à 9 billes.

Après chaque tournoi, un classement sera effectué en attribuant des points (voir ANNEXE 1 - Barème points)

3. Qualification Finales de Ligue

Il y aura 12 joueurs qualifiés au total sur les 2 districts pour les Finales de Ligue. Le nombre de joueurs dans chaque district se fera au prorata du nombre total de joueurs.

Des matchs de classement seront réalisés en cas de repêchage.

d) Compétitions individuelles femmes et U23

1. Règlement

Pour ces 2 compétitions, elles seront réalisées sur la Ligue entière. Il y aura 4 compétitions qualificatives pour les finales de Ligue.

2. Fonctionnement sportif et barème

Les tournois se dérouleront en poules double KO lors des premiers tours, ensuite les matchs se jouent en élimination directe :

- À partir des ½ finale lors d'un tournoi à 8 joueurs
- À partir des ¼ de finale lors d'un tournoi à 16 joueurs

Dans le cas d'un retard trop important dans le planning, le Directeur de Jeu peut décider de faire appliquer par les arbitres la règle de 45 secondes par coup pour chaque partie. En cas de partie jugée excessivement longue sans évolution significative de jeu, l'arbitre peut décider de faire rejouer la partie avec un rack à 9 billes.

Après chaque tournoi, un classement sera effectué en attribuant des points (voir ANNEXE 1 - Barème points)

3. Qualification Finales de Ligue

Il y aura 12 joueuses (dont 8 têtes de série pour la catégorie "Femmes"), 8 joueurs (dont 4 têtes de série pour la catégorie U23) qualifiés au total pour les Finales de Ligue. Les têtes de séries seront déterminées à l'issue du classement général de chaque catégorie.

Des matchs de classement seront réalisés en cas de repêchage.

e) Compétitions individuelles U18 et U15

1. Règlement

Pour ces 2 compétitions, elles seront réalisées sur la Ligue entière. Il y aura 4 compétitions qualificatives pour les finales de Ligue.

2. Fonctionnement sportif et barème

Les tournois se dérouleront en poules double KO lors des premiers tours, ensuite les matchs se jouent en élimination directe :

- À partir des ½ finale lors d'un tournoi à 8 joueurs
- À partir des ¼ de finale lors d'un tournoi à 16 joueurs

Dans le cas d'un retard trop important dans le planning, le Directeur de Jeu peut décider de faire appliquer par les arbitres la règle de 45 secondes par coup pour chaque partie. En cas de partie jugée excessivement longue sans évolution significative de jeu, l'arbitre peut décider de faire rejouer la partie avec un rack à 9 billes.

Après chaque tournoi, un classement sera effectué en attribuant des points (voir ANNEXE 1 - Barème points)

3. Qualification Finales de Ligue

Tous les joueurs ayant participé aux épreuves qualificatives sont qualifiés pour les finales de ligue. Les têtes de séries (suivant le nombre de participants) seront déterminées à l'issue du classement général de chaque catégorie.

f) Compétition "Promotion Handi Billard"

1. Règlement

Compétition réalisée sur la Ligue entière. Il y aura 4 compétitions qualificatives pour les finales de Ligue.

Le club recevant la compétition doit obligatoirement détenir les structures permettant l'accueil de "personne à mobilité réduite " (PMR).

2. Fonctionnement sportif et barème

La formule de jeu sera choisie par le directeur de jeu en fonction du nombre d'inscrits.

Dans le cas d'un retard trop important dans le planning, le Directeur de Jeu peut décider de

faire appliquer par les arbitres la règle d'une minute par coup pour chaque partie. En cas de partie jugée excessivement longue sans évolution significative de jeu, l'arbitre peut décider de faire rejouer la partie avec un rack à 9 billes.

Après chaque tournoi, un classement sera effectué en attribuant des points (voir ANNEXE 1 - Barème points)

3. Qualification Finales de Ligue

Tous les joueurs ayant participé aux épreuves qualificatives sont qualifiés pour les finales de ligue. Les têtes de série seront déterminées à l'issue du classement général de la compétition "Handi billard".

3. QUALIFICATION COUPE DE FRANCE

1. Règlement

La qualification pour la Coupe de France réunit **toutes** les équipes de club engagées dans le championnat FFB régional et National (DN3).

Chaque club devra signaler aux Directeurs de Jeu leur souhait de participer à la Qualification au plus tard le 7 octobre 2024.

La phase finale de la coupe de France par équipes regroupe 64 équipes dont les 12 équipes DN1 et les 12 équipes DN2. Les 40 équipes restantes se qualifient grâce aux éliminatoires de Ligue.

Une date regroupant les 2 districts a été mise en place afin de réaliser cette qualification.

4. LES FINALES DE LIGUE

Les distances de matchs dans chaque catégorie seront identiques aux Finales de France. Les qualifiés seront en fonction des quotas envoyés par la FFB. Des matchs de classement seront effectués afin de procéder à d'éventuels repêchages.

1. Equipes

Les matchs seront en 9 manches gagnantes dans un tournoi en DKO puis en élimination directe pour les phases finales.

2. Régional

Les matchs seront en 4 manches gagnantes dans un tournoi en DKO puis en élimination directe pour les phases finales.

3. Femmes - Vétérans

Les matchs seront en 4 manches gagnantes dans un tournoi en DKO puis en élimination directe pour les phases finales.

4. U15 - U18 - U23

Les matchs seront en 3 manches gagnantes dans un tournoi en DKO puis en élimination directe pour les phases finales.

4. Handi billard

Les matchs seront en 2 manches gagnantes dans un tournoi en DKO puis en élimination directe pour les phases finales.

5. RÉCOMPENSES - TROPHÉE

Coupe de la ligue

Un trophée est remis en jeu chaque année par l'équipe vainqueur de la saison précédente (à partir de la saison 2024-2025). En cas de 3 victoires consécutives de la même équipe, celle-ci gagne le trophée définitivement.

Finales de ligue

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

- Champion de la Ligue Occitane de Billard Blackball "CATÉGORIE"- Saison 2024-2025.

La ligue s'engage à récompenser les 3 premiers de chaque catégorie (équipes/individuelles).

ANNEXE 1. BARÈME POINTS

RÉGIONAL MIXTE DR1-DR2-DR3			
CLT	DR1	DR2	DR3
1er	290	152	112
2ème	240	134	100
3 et 4	195	128	89
5 à 8	155	114	79
9 à 16	120	102	70
17 à 32			62
33 à 64			55

SPÉCIFIQUES						
CLT	FEMMES	U15	U18	U23	O50	HANDI
1er	164	164	164	164	164	116
2ème	132	132	132	132	132	84
3 et 4	104	104	104	104	104	56
5 à 8	80	80	80	80	80	32
9 à 16	60	60	60	60	60	
17 à 32	44	44	44	44	44	

ANNEXE 2. RESSOURCES

SUPPORT - FEUILLE DE MATCH PAR ÉQUIPE



LIGUE OCCITANE DE BILLARD

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

Chaque session est composée de 4 joueurs par équipe.

Chaque joueur occupe une place dans la feuille de match, attribuée par un numéro.

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

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

Un joueur présent en session 1 et ayant été remplacé peut réintégrer le match à condition de reprendre sa place initiale.

DIVISION

DATE

EQUIPE RECEVANTE	EQUIPE VISITEUSE

TITULAIRES		TITULAIRES	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
REPLAÇANTS		REPLAÇANTS	
R1		R1	
R2		R2	
R3		R3	
R4		R4	

Match N°	R	Joueur N°	Equipe A	SCORE	Equipe B	Joueur N°	R	Match N°
SESSION N°1								
1		1				1		1
2		2				2		2
3		3				3		3
4		4				4		4
SESSION N°2								
5		1				2		5
6		2				1		6
7		3				4		7
8		4				3		8
SESSION N°3								
9		2				4		9
10		1				3		10
11		4				2		11
12		3				1		12
SESSION N°4								
13		2				3		13
14		1				4		14
15		4				1		15
16		3				2		16

SCORE FINAL

--	--