

Responsable Sportif Américain

Laurent GILBERT - 06 20 57 17 96
E-mail : csamericain@ligue-occitanie-billard.fr
Commission Sportive Billard Américain Occitanie

CODE SPORTIF BILLARD AMERICAIN

Saison 2026-2027

Version 1



LIGUE OCCITANE DE BILLARD

Code Sportif Billard Américain LOB 2026-2027

PARTICIPATION ET INSCRIPTION

La FFB s'est dotée du logiciel de gestion sportive Cuescore.

Grâce à ce dernier tous les déroulés de compétitions y sont intégralement réalisés :

- Inscriptions à toutes les phases (régional, national)
- Tirage au sort des compétitions
- Classement des compétitions
- Live-score des compétitions

Aucune participation aux compétitions régionales et/ou fédérales n'est possible sans licence prise par votre club.

Votre licence doit être validée 7 jours avant la date de clôture d'inscription à une compétition.

Il est obligatoire de créer un profil et d'utiliser CUESCORE pour toute inscription à une compétition

Il est formellement interdit de s'inscrire à deux compétitions différentes quelle que soit la discipline, ayant lieu le même jour, qu'elles aient lieu dans la même salle ou non. Aucune dérogation ne sera donnée pour cette situation.

La commission communiquera officiellement les dates et lieux des tournois, les heures de convocations ainsi que les classements qualificatifs UNIQUEMENT via son adresse e-mail aux présidents de clubs ayant des joueurs engagés dans le circuit régional et par une publication sur le site officiel de la Ligue Occitane de Billard (<https://ligue-occitanie-billard.fr/>). Charge à eux de transmettre les informations à leurs compétiteurs. Si des joueurs désirent recevoir les informations directement, ils pourront en faire la demande via leur président de club.

Seuls les échanges par mail sur l'adresse de la commission csamericain@ligue-occitanie-billard.fr quel qu'en soit le sujet ainsi que leurs réponses écrites feront foi en cas de litiges.

LEXIQUE

Toutes les modifications de cette nouvelle saison sont surlignées en jaune

BR = BRASSAGE

TQ = Tournoi Qualificatif

FDL = Finale De Ligue

Q1 (confirmés)= (*) seront dans cette catégorie les joueurs qualifiés en demi-finale de France peu importe leur classement du circuit régional de la saison concernée.

Q2 (confirmés) = (**) seront dans cette catégorie les joueurs étant classés entre la (12-Q1 n-1) et la 12e place des FDL R1 plus à partir de la saison 2026/2027, les 3 premiers de la catégorie R2 à l'issue des FDL R2.

Les 3 derniers des FDL R1 seront rétrogradés en BR (série I) de la saison suivante.

R1 = Division allant du 1^{er} au 24^e licencié régional

R2 = Division allant du 25^e au 48^e licencié régional

R3 = Division allant du 49^e au dernier licencié régional

CNA = Commission Nationale (Sportive de Billard) Américain

Q1* 2025-2026 = CLASSEMENT GÉNÉRAL LOB

Jean-François Lamothe

Nam N'Guyen

Corentin Joly

Frédéric Lafourcade

Thomas Unfer

Claude Jezequel

Franck Cavestro

MASTER DESCENDANT 2025-2026

Thierry Delesalle

Q2 2025-2026 = CLASSEMENT GÉNÉRAL LOB**

Nathan Diaz

Cédric Santraine

Robert Knowles

Antonio Coelho Pinto

Josselin Jallut

Laurent Gilbert

2025-2026 LES 3 MONTANTS = Lenny Fernandez, Paul Coward, Olivier Georges

PRÉAMBULE

Le championnat régional 2026/2027 a pour but la qualification de “x” joueurs en ½ Finale Sud du Championnat de France Mixte de Billard Américain.

Les “x” joueurs qualifiés sont issus d’un classement cumulatif suite aux 4 FDL.
Le nombre “x” ne sera connu qu’en cours de saison puisqu’il est déterminé par un ratio (Nombre de licenciés engagés par Ligue / Nombre de licenciés total sur la discipline). Il est calculé par la CNA.

Les joueurs en fauteuil roulant sont inclus dans les compétitions mixtes.

La commission sportive régionale est souveraine en matière d’organisation de son offre sportive, et ce jusqu’à l’issue de ses FDL.

I.INTRODUCTION

Ce code sportif présente les différentes modalités du Championnat Régional de Billard Américain pour la saison 2026/2027

En ce qui concerne les règles de chaque mode de jeu, il est de votre responsabilité de les connaître et de vous tenir informé, à chaque nouvelle saison, de toute modification ou de tout ajout au code sportif fédéral.

Pour autant, un code sportif en format dématérialisé sera présent à la table de marque et pourra être consulté avec le directeur de jeu, si besoin, et si un arbitre fédéral n'est pas présent et/ou disponible.

Le simple fait de s'engager dans une compétition implique l'acceptation tacite de toutes les dispositions réglementaires.

En cas d'infraction aux codes sportifs fédéral et/ou régional, ou de toute attitude allant à l'encontre du bien-être collectif des autres joueurs ou de la salle qui nous reçoit, des sanctions pouvant aller du simple avertissement à la saisie de la commission de discipline seront prononcées.

II.GÉNÉRALITÉS

II.1 RESPECT DES RÈGLEMENTS

Il est de la responsabilité des joueurs de connaître les règles de jeu, le règlement et le planning applicables à la compétition à laquelle ils participent.

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 font notamment l'objet de ces dispositions :

Infraction 1 : Déclarer forfait.

ATTENTION TOUTE COMMUNICATION DES JOUEURS, QUEL QUE SOIT LE MOTIF DE LA DEMANDE, DEVRA SE FAIRE UNIQUEMENT PAR MAIL SUR L'ADRESSE SUIVANTE :

csamericain@ligue-occitanie-billard.fr

L'ensemble des tournois de chaque série sera publié au début de celle-ci. Les inscriptions seront clôturées le dimanche précédant la compétition à 23h59.

Le tirage au sort sera effectué le jour de la compétition. Lors de certaines compétitions et afin de ne pas convoquer des joueurs trop tôt inutilement, le tirage au sort pourra être effectué antérieurement

En cas de forfait annoncé d'un ou plusieurs joueurs, avant le tirage au sort, le ou les « blancs » seront attribués d'office et dans l'ordre aux têtes de série s'il y en a sur le tournoi concerné.

Si le forfait est déclaré après que le tirage au sort a été effectué, alors le tirage sera conservé tel quel.

Le joueur qui déclare forfait doit **IMPÉRATIVEMENT** informer par mail la commission avant le début de la compétition.

En cas de forfait général déclaré par le compétiteur : Avant le TQ de la Série II : le compétiteur déclare forfait = Fin de sa saison + repêchage d'un remplaçant selon classement de la Série I. Dans la limite de 2 joueurs maximum.

En cas de forfait excusé pour les TQ de la Série II : pas de repêchage, le joueur sera réintégré au TQ 6 de la Série II. Il se verra attribuer le même nombre de points que le dernier joueur du classement.

En cas de forfait non excusé pour les TQ de la Série II : pas de repêchage. Le compétiteur sera notifié sous 24 heures après le TQ, déclaré par le directeur de jeu comme forfait général dans Cuescore et ne se verra attribuer aucun point. De plus, de par ce comportement antisportif, la commission de discipline sera saisie.

En cas de forfait général déclaré par le compétiteur avant la 1ère FDL R2 : Le compétiteur déclare forfait = fin de sa saison + repêchage d'un remplaçant selon classement Série I.

En cas de forfait excusé en FDL par le compétiteur R2 : pas de repêchage et il sera réintégré à la compétition suivante. Il se verra attribuer le même nombre de points que le dernier joueur du classement.

En cas de forfait non excusé en FDL R2 : pas de repêchage. Le compétiteur sera notifié sous 24 heures après la compétition, déclaré par le directeur de jeu comme forfait général dans Cuescore et ne se verra attribuer aucun point. De plus, de par ce comportement antisportif, la commission de discipline sera saisie.

Les seuls motifs valables pour les forfaits « excusés » sont :

- Une maladie avec justificatif à fournir dans les 72 heures par mail à la commission.
- Une raison familiale grave et justifiée (décès, mariage, naissance, baptême, maladie ou accident de soi-même ou d'un membre proche de la famille).

Infraction 2 : 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 GÉNÉRAL". Toutes les parties disputées par ce joueur seront annulées pour le classement de la compétition. En cas de récidive, le joueur sera exclu du championnat.

Infraction 3 : Retard par rapport aux limites de temps autorisées.

Cf. code sportif FFB

II.2 CONSOMMATIONS RÉPRÉHENSIBLES

L'alcool, les cigarettes et les cigarettes électroniques sont interdits sur l'aire de jeu, le non-respect de cette règle entraîne l'exclusion du joueur et sa convocation devant la commission de discipline.

Les joueurs peuvent faire l'objet de contrôles anti-dopage lors des compétitions : la procédure est décrite dans le Titre III du règlement intérieur de la FFB. Tout refus de se soumettre au contrôle est traité comme un dépassement de la limite autorisée. En cas de dépassement, la règle de l'interdiction s'applique même si la consommation a eu lieu en dehors de l'aire de jeu.

II.3 ATTITUDE DES JOUEURS – COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Soyez correct et loyal, pas de gestes ou commentaires de nature à gêner votre adversaire, ou les joueurs des tables voisines. À défaut, votre match sera mis sous arbitrage. Lorsque vous n'êtes pas présent à la table, demeurez assis, sans gesticulation.

Avant de vous déplacer, autour du billard ou pour rejoindre votre table ou la quitter, veillez à regarder que les joueurs des tables autour ne soient pas en position de jeu.

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 suit :

- ☐ Un écart de langage
- ☐ Jeter sa queue ou sa craie ou dévisser sa queue en cours de partie (signe d'abandon du joueur) **à l'exception d'un problème matériel.**
- ☐ – 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

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, **à l'exception des tablettes de scoring CUESCORE**

En cours de match :

☐ Un joueur doit rester assis sur sa chaise durant le tour de son adversaire. Il peut néanmoins rester debout et immobile à côté de sa chaise si cela ne trouble pas le jeu de l'adversaire. (Accord entre les joueurs en début de match)

☐ Il ne peut se lever ou bouger et se déplacer que lorsque les billes sont définitivement arrêtées.

☐ La manche est perdue quand un joueur déplace volontairement une bille avec la main, sauf dans les cas spécifiques à chaque mode de jeu.

Si un joueur déjà averti se met de nouveau en infraction, la partie peut être interrompue et le match est alors perdu pour le joueur fautif.

☐ Toute action visant à déconcentrer l'adversaire, tous gestes ou paroles de nature à perturber le jeu, tout comportement antisportif amènent la perte pure et simple du match.

L'arbitre ou le directeur de jeu le signalent au joueur concerné et font un rapport. Si le cas se reproduit avec le même joueur durant la même compétition, le dossier est transmis à la commission de discipline afin qu'elle statue sur le sort du joueur.

II.4 RETARD À LA CONVOCATION D'UN MATCH

a. Le jour de la 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.

b. Pendant la compétition :

Tout joueur au sortir de son match et qui est appelé pour le match suivant bénéficie de 5 minutes. Passé ce délai : cf. code FFB

II.5 LA RÈGLE DU "CHRONOMÈTRE"

Le chronométrage commence dès que toutes les billes, blanche incluse, sont immobilisées, y compris les billes en rotation sur elles-mêmes. Il s'arrête quand la queue touche la blanche ou quand le temps du joueur est expiré.

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.

Après 25 secondes, l'arbitre annonce « time », le joueur doit jouer au bout des 10 secondes restantes, au-delà, il y a faute.

Le joueur peut demander une rallonge de temps en annonçant « Extension », mais une seule fois par rack. La durée de réflexion est alors rallongée de 25 secondes, portant ainsi la durée totale à 60 secondes. Après 50 secondes, l'arbitre ou la personne en charge du chronométrage annonce de nouveau « Time », et le joueur doit alors exécuter son coup dans les dix secondes restantes.

Il peut être demandé à un joueur disponible de chronométrer un 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.

II.6 LA PAUSE EN COURS DE MATCH

Au cours d'un match, chaque joueur a droit à une pause limitée à 5 minutes maximum uniquement pour aller aux toilettes (sortie de la salle, pause cigarette, consommation d'alcool 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 le 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.

Le cas de force majeure survenant en cours de championnat ou d'une compétition reste à l'appréciation de l'arbitre ou du directeur de jeu.

II.7 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, quelle que soit la compétition, ce joueur sera exclu du championnat régional et un dossier le concernant sera déposé à la Commission de Discipline.

II.8 LA TENUE SPORTIVE COMMUNE À TOUTES LES DISCIPLINES

Code Sportif Fédéral. Article 3.1.01

- 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.

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

L'écusson ou le logo du club et/ou des armoiries de la ville est brodé ou floqué. Il 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.

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. Peuvent être interdites les tenues qui présentent une incompatibilité entre le contenu d'une publicité et les chaînes de télévision qui retransmettent l'évènement.

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.

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

Dans le cas d'une compétition par équipes, le haut de la tenue sportive doit être identique pour tous les joueurs de l'équipe. Aucune dérogation à cet article ne peut être accordée.

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.

II.9 LES HORAIRES DE CONVOCATION

L'heure de convocation pour toutes les compétitions sera indiquée par mail à la clôture des inscriptions à chaque responsable de club, qui aura en charge de transmettre à ses licenciés.

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

II.10 LA TABLE DE MARQUE

La table de marque est l'espace réservé à la direction de jeu. Vous y trouverez le/la directeur/trice de jeu tout au long des différentes compétitions régionales et toutes vos questions pourront lui être posées.

II.11 LA FEUILLE DE MATCH (PAS DE TABLETTE DE SCORING)

La feuille de match comporte quelques zones à remplir. Merci de bien prendre soin de noter ces informations.

Lorsque votre match est terminé, le vainqueur ramène la feuille de 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 leur sera donné.

II.12 TABLETTE DE SCORING CUESCORE

Chaque table de jeu est dotée d'une tablette connectée à Cuescore afin de permettre le live-score.

En cas de dysfonctionnement de la tablette les joueurs doivent obligatoirement alerter le directeur de jeu qui fera le nécessaire au bon rétablissement du scoring.

À la fin du match, celui-ci doit être notifié sur la tablette et celle-ci doit rester à sa place (sauf demande du directeur de jeu).

Le coût financier lié à l'acquisition des tablettes implique un comportement responsable de la part de chaque compétiteur sous peine de sanction.

II.13 ÉCHAUFFEMENT ET ATTENTE DE MATCH

À l'appel de votre nom et de votre numéro de table vous disposez de 5 minutes chronométrées pour votre premier match de la journée pour vous échauffer. Puis il n'y aura plus d'échauffement durant les matchs qualificatifs jusqu'au 1/4 de finale, alors (3/5) minutes seront accordées aux qualifiés de ce rang.

II.14 ARBITRAGE

Tous les matchs se font en auto-arbitrage, exception pouvant être faite pour les 1/2 finales et/ou finales.

Si un coup vous semble litigieux vous devez appeler un arbitre ou le directeur de jeu. Si aucun d'eux n'est disponible ou présent vous pouvez, alors, solliciter l'avis de votre adversaire ou d'un autre compétiteur. Ou attendre que le directeur de jeu ou l'arbitre présent dans la salle se libère. Aucun coup joué en auto-arbitrage sans surveillance ne pourra être remis en question.

III.DÉROULEMENT DU CHAMPIONNAT RÉGIONAL

III.1 LES PHASES QUALIFICATIVES

À partir de 2025/2026, création de 5 catégories, nommées Q1, Q2, R1, R2 et R3.
Une première série de 3 tournois qualificatifs aux 3 modes de jeu (jeu de la 8, de la 9 et de la 10) sera réalisée avec tous les joueurs sauf les Q1, les Q2 confirmés et les R3 préférant rester R3.
Pour chaque série de TQ et de FDL, l'ordre des modes de jeu **cette année** sera :

Jeu de la 8 => Jeu de la 9 => Jeu du 10 => Jeu du 14/1 continu

Série I : BR de 1 à 3 sur 3 dates distinctes dites de « brassage »

Elle regroupe tous les compétiteurs dont la licence est validée 7 jours avant la date de clôture des inscriptions à l'exclusion des Q1 et Q2

Les Q1 sont qualifiés directement en finale de ligue

Les Q2 sont qualifiés directement en Série II.

Les joueurs des catégories Q1 et Q2 peuvent renoncer à leur qualification d'office, et participer aux compétitions du rang directement inférieur uniquement. Les Q1 ne pourront en aucun cas participer aux BR 1 à 3 et basculent en catégorie Q2.

Les Q2 qui renoncent à leur qualification pourront faire les brassages.

ATTENTION un Q1 qui renonce devient Q2 confirmé pour l'entrée en deuxième série uniquement.

En cas de forfait annoncé en début de saison d'un ou deux joueurs de la catégorie Q1 ou Q2, il n'y aura pas de repêchage en plus, ce sera le quota de qualifiés de la Série I (BR) vers la Série II (TQ) ou de la série II (TQ) vers les FDL qui augmentera en conséquence.

Les **BR** se dérouleront en double KO jusqu'au 1/4 de finale puis élimination directe sur un tableau **inférieur ou égal à 32** joueurs.

Les **BR** se dérouleront en double KO jusqu'au 8e de finale puis élimination directe sur un tableau supérieur à 32 joueurs.

L'article II.13 s'appliquera alors avec l'échauffement de 3/5 minutes aux joueurs qualifiés en 8e **ou en 1/4 suivant le nombre d'inscrits**

Pour le **BR** tirage au sort intégral à chaque tournoi.

Les licenciés ne souhaitant pas s'engager dans le championnat régional, mais désireux, toutefois, de se construire une expérience sportive et s'immerger dans la compétition, seront, sur la base du volontariat, catégorisés R3.

Un joueur qui démarre l'année en s'inscrivant en R3 n'aura pas accès aux catégories supérieures durant la saison.

Fin des BR (S I) : Suivant le classement général **en ne tenant compte que des 2 (deux) meilleurs résultats des 3 épreuves BR et ce comme suit :**

R1 = joueurs de 1 à 24 moins
les Q2 confirmés
R2 = les 24 suivants
R3 = tous les suivants + R3 volontaires

Les compétitions catégorie R3 auront lieu seulement si le nombre d'inscrits est supérieur ou égal à 10 joueurs.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ils seront départagés comme suit :

- 1 - la meilleure place obtenue dans une épreuve,
- 2 - s'il y a toujours égalité, les résultats du ou des matchs joués entre les joueurs concernés,
- 3 - s'il y a toujours égalité, le goal-average sur les matchs joués entre les joueurs concernés,
- 4 - s'il y a toujours égalité, la plus haute moyenne au jeu du 14/1 continu

Tous les points acquis lors des BR (Série I) sont remis à zéro pour la suite de la saison.

Série II : TQ R1 et R2 de 1 à 4 sur 4 dates distinctes

Les catégories R1 et R2 sont déterminées à l'issue des BR (Série I) : Tableau de 24 joueurs

Les TQ 1 à 4 se dérouleront en double KO jusqu'au 1/4 de finale puis en élimination directe.

Lors du TQ1 R1 et R2 les 8 têtes de série seront définies parmi les Q2 confirmés suivant leur classement de la saison précédente

Les 8 joueurs têtes de série pour les TQ 2 à 4 seront déterminés par le classement du TQ précédent.

Fin de la Série II : Au classement général :

- **Pour les R1** les joueurs de 1 à 12 - les Q1 des 4 TQ seront qualifiés en FDL R1.

- **Pour les R2** les joueurs de 1 à 12 des 4 TQ seront qualifiés en FDL R2

Les FDL se dérouleront sur deux week-ends distincts durant lesquels deux modes de jeu seront joués dans cet ordre :

- le jeu de la 8 et le jeu de la 9 sur le premier week-end
- le jeu du 10 et le jeu du 14/1 continu le deuxième week-end.

Les FDL se dérouleront en double KO jusqu'aux 1/2 finales.

Lors de la FDL R2 pour le premier mode de jeu les 4 têtes de série sont les 4 premiers du classement général issu des TQ R2

Lors des FDL R2 suivantes, les 4 têtes de série seront établies sur le classement de la FDL R2 précédente.

Fin des FDL R2 : les joueurs 1 à 3 au classement général seront classés Q2 pour la saison suivante.

L'attribution des titres de champion de Ligue R2 est faite à la fin de chaque FDL R2.

Attention : être champion de Ligue ne garantit pas obligatoirement la qualification en Série II R1, la qualification se fera sur la base du classement général final au cumul des points des 4 FDL R2

La catégorie R3 est déterminée à l'issue de la Série I + volontaires

III.2 FINALES DE LIGUE R1

Les FDL R1 se dérouleront sur deux week-ends distincts durant lesquels deux modes de jeu seront joués dans cet ordre :

- le jeu de la 8 et le jeu de la 9 sur le premier week-end

- le jeu du 10 et le jeu du 14/1 continu le deuxième week-end.

Les FDL R1 se dérouleront en double KO jusqu'aux 1/2 finales puis élimination directe.

Les 4 têtes de série seront pour la FDL 1 R1 les 4 meilleurs classés la saison précédente sur le circuit régional et pour les finales de ligue suivantes les 4 meilleurs classés de la FDL précédente.

Un joueur master rentrant à nouveau dans le circuit régional ne peut prétendre à être TS lors de la 1^{ère} FDL.

À la fin des FDL R1, la remise des titres de champions R1 est faite.

Les "x" premiers au classement général et en respect du prorata établi par la FFB seront qualifiés en 1/2 finale Sud du championnat de France Mixte. Ils seront de ce fait catégorisés Q1 pour la saison suivante. Si des joueurs ayant participé à la Série I, à la Série II ou aux FDL R1 se qualifient en 1/2 finale Sud via le circuit national, alors ceux-ci intégreront d'office la catégorie Q1.

CHAMPIONNAT FAUTEUIL ET HANDIS SPÉCIFIQUES

Un championnat fauteuil et handi spécifique sera organisé, dans la mesure du possible, cette année selon des modalités précisées ultérieurement par un avenant.

CHAMPIONNAT U17 & U23

Un championnat U17 est envisagé cette saison. Il sera déterminé par le nombre de candidats intéressés et les modalités seront précisées ultérieurement par avenant.

CHAMPIONNAT R3

Le nombre d'épreuves, le format, les modes de jeu et les distances seront définies par un avenant.

IV.DISTANCES DE JEU

Ces distances pourront être modifiées à la hausse ou à la baisse par la direction de jeu, le jour de l'épreuve à son début ou en cours de jeu au moment opportun en fonction du timing des épreuves et du nombre d'inscrits.

DISTANCES BRASSAGE SÉRIE I

	JEU DE 9	JEU DE 8	JEU DE 10
TAB PRINC	5	4	4
COTE GAGN	5	4	4
COTE PERD	5	4	4
TAB FIN	5	4	4
FINALE ET CLASSEMENT	5	4	4

Selon le nombre de joueurs engagés les distances pourront être revues à la hausse

TQ 1 A 4

Mode de jeu	JEU DE 9		JEU DE 8		JEU DE 14/1		JEU DE 10	
Catégories	R1	R2	R1	R2	R1	R2	R1	R2
TAB PRINC	7	6	6	5	50/25 rep	40/20 rep	6	5
COTE GAGN	7	6	6	5	50/25 rep	40/20 rep	6	5
COTE PERD	7	6	6	5	50/25 rep	40/20 rep	6	5
TAB FIN	7	6	6	5	50/25 rep	40/20 rep	6	5
FINALE ET CLASSEMENT	7	6	6	5	50/25 rep	40/20 rep	6	5

DISTANCES FDL

Mode de jeu	JEU DE 9		JEU DE 8		JEU DE 14/1		JEU DE 10	
Catégories	R1	R2	R1	R2	R1	R2	R1	R2
TAB PRINC	8	7	7	6	60/25 rep	50/20 rep	7	6
COTE GAGN	8	7	7	6	60/25 rep	50/20 rep	7	6
COTE PERD	8	7	7	6	60/25 rep	50/20 rep	7	6
TAB FIN 1/4	8	7	7	6	60/25 rep	50/20 rep	7	6
FINALE ET CLASSEMENT	8	7	7	6	60/25 rep	50/20 rep	7	6

V. BARÈME DES POINTS POUR CHAQUE ÉPREUVE

V.1 CLASSEMENT POINTS

1	220
2	190
3 ET 4	162
5 à 8	136
9 à 12	112
13 à 16	90
17 à 20	70
21 à 24	61
25 à 32	52
33 à 40	43
41 à 48	34
49 à 56	25
57 à 64	16

La commission sportive de billard américain de la Ligue Occitane de Billard est la seule habilitée à statuer sur les cas non expressément prévus dans ce règlement.

VI.CONCLUSION

Nous serons accueillis par deux salles qui font des efforts en termes d'aménagements de leurs horaires et de disponibilité pour nous permettre d'être accueillis confortablement dans nos phases de jeu :

- Double Jeux 8 avenue des Palanques 31120 Portet sur Garonne
- Sun Rock Billard Club, 4 Rue Jean Mermoz, 11300 Limoux

Cette dernière salle étant associative, conformément aux lois qui régissent les associations loi 1901 disposant d'une buvette et comme indiqué dans son règlement intérieur, il sera demandé une cotisation d'adhésion d'un montant de 3 euros lors de votre présence à une compétition, pour pouvoir bénéficier de ce service. (*Article L.3335-1*)

À ce titre, nous tenons au respect des salles, merci donc :

- de ne pas laisser vos déchets dans les espaces qui nous sont réservés mais de les jeter dans les poubelles prévues à cet effet,
- de ne pas consommer de denrées alimentaires ou boissons non vendues par la salle (exception faite de régime alimentaire particulier)
- de veiller à laisser les sanitaires propres et de signaler tout manque (essuie-mains, papier toilette, savon, etc.)
- de mettre vos téléphones en mode silencieux sous peine d'avertissement voire de points de pénalité si ce dernier venait à sonner
- de ne pas quitter l'établissement sans vous être acquittés de vos consommations.

La Commission Sportive vous souhaite une très belle saison