LIGUE DE BILLARD DE L'ILE-DE-FRANCE

CODE SPORTIF
BILLARD AMÉRICAIN

Circuits Mixte, Féminines et Juniors

Saison sportive 2026-2027

Version 2 / Mise à jour du 01 novembre 2026

Table des matières

1 Classification 6
1.1 Mixte 6
1.2 Féminines 6
1.3 Juniors U23 6
1.4 Juniors U17 6
2 Règles Générales 7
2.1 Conditions de participation aux tournois qualificatifs et finales LBIF 7
2.2 Date des tournois qualificatifs et finales 7
2.3 Engagements 7
2.4 Jours/Horaires des épreuves 7
2.5 Tenue Sportive 8
2.6 Gestion des tournois 8
2.7 Tirage au sort 9
2.8 Convocation des joueurs 9
2.9 Direction de Jeu/Arbitrage 9
2.10 Absence d'un joueur 10
2.11 Sanctions pour absence de justificatif 10
2.12 Joueur en retard 10
2.13 Résultats 11
2.14 Classements 11
2.15 Essai du matériel 11
2.16 « Time out » 12
2.17 Attitude des joueurs, comportement antisportif 12
2.18 Durée d'un match 14
2.19 Temps de jeu (match chronométré) 15
2.20 Cas Particuliers 16
3 Circuit individuel mixte 17
3.1 Tournois Barrages (mouvements R1 ↔ R2 & R2 ↔ R3 de fin de saison) 18
3.1.1 Barrage R1 – R2 18
3.1.2 Barrage R2 – R3 18
3.1.3 Distance des tournois barrages 18
3.2 Formule des Tournois Qualificatifs (TQ) 18
3.2.1 Distances des TQ R1 19

3.2.2 Distances des TQ R2 19
3.2.3 Distances des TQ R3 20
3.2.4 Barème des points attribués à l'issue de chaque TQ 20
3.3 Demi-finale Île de France Mixte 20
Distances de la Demi-finale 20
3.4 Finales Île de France Mixte 21
3.4.1 Finale IdF F1 21
Distances de la Finale IdF 21
3.4.2 Finale IdF F2 21
Distances de la Finale IdF 21
3.4.3 Finale IdF F3 22
Distances de la Finale IdF 22
3.4.4 Barème des points attribués à l'issue de chaque Finale Île-de-France 22
3.5 Finale consolante 23
Distances de la finale consolante 23
4 Féminine 24
4.1 Formule 24
4.2 Distances 24
4.3 Finalité 24
5 Junior U-23 et Junior U-17 25
5.1 Formule 25
5.2 Distances 26
5.3 Finalité 26
6 Attribution Compétitions Ile de France 26
7 Dispositions Circonstancielles 26
7.1 Barèmes applicables 26
7.2 En cas d'égalité au classement 27

AVANT-PROPOS

Ce Code Sportif a pour objectif de préciser le fonctionnement sportif en Ligue de billard, pour ce qui concerne les compétitions de billard américain en Île de France.
Il s'appuie sur le code sportif national Billard Américain, saison 2026-2027, disponible sur le site de la FFB à l'adresse suivante : https://www.ffbillard.com/pages/reglements-sportifs-americain-94.html

Tout ce qui n'est pas précisé dans le document s'appuie donc sur le code sportif national. La Commission Sportive LBIF US veille à l'application du code sportif et en rédige toutes modifications. La liste de ses membres est publiée sur le site de la LBIF (https://lbif11.fr/comite-directeur/).

Tout Joueur s'inscrivant dans une compétition organisée par la Ligue de Billard de l'Ile de France accepte de fait le présent Code Sportif.

La Commission Sportive LBIF Billard Américain est seule décisionnaire sur l'organisation de la saison sportive régionale et emporte l'adhésion des joueurs participants.

En cas d'éventuel litige, le joueur concerné dispose de 5 jours calendaires à compter du lendemain du tournoi pour adresser une réclamation auprès de la Ligue de Billard de l'Ile de France par email à l'adresse suivante : csameri@lbif11.fr qui traitera et statuera sur cette demande et apportera une réponse sous 7 jours calendaires à compter du lendemain de sa réception.

RAPIDE RÉSUMÉ DES MODIFICATIONS 2026/2027

Les grandes mises à jour pour cette saison :

- *Régulière : **6 Tournois Qualificatifs (TQ)** par catégorie (au lieu de 8), classement **phase 1 sur les 2/3 meilleurs résultats** (découpage : avant mercato de mi saison) et classement **phase 2 sur les 3/3résultats** (fin de saison)*
- *Nouveau format de TQ : Double KO simplifié, le joueur quitte le tournoi TQ dès lors qu'il cumule 2 matchs qualificatifs gagnés ou perdus*
- *Nouveau barème de points attribués en TQ et en phase finale*
- *La **wild card ex-Master** (1 place réservée en R1 à un joueur ex-Master de la saison précédente) est maintenue*
- *Mise à jour de la référence au code sportif national FFB (saison 2026-2027)*

Toutes ces nouveautés seront testées sur cette saison et un bilan sera réalisé pour améliorer la saison suivante.

NOTE DE LECTURE

Le présent règlement utilisera les termes :

- *R1 = Régional 1*
- *R2 = Régional 2*
- *R3 = Régional 3*
- *Tournoi Qualificatif ou TQ*
- *La commission sportive de la ligue d'ile de France au billard américain ou CSLBIFUS*
- *Site pour gérer les tournois (inscription, tirage au sort, résultat) CUESCORE : https://cuescore.com/*

CANAUX DE COMMUNICATION DE LA LBIF

La CSLBIFUS communique tout au long de la saison sur 3 canaux :

- *Un groupe WhatsApp :* https://chat.whatsapp.com/JvIBSO3LygFCWShAuSvuCB
- *Par email depuis l'adresse : csameri@lbif11.fr*
- *Le site Web de la LBIF : https://lbif11.fr/*

Nous vous invitons fortement à suivre les informations partagées par mail et sur WhatsApp.

Vous pouvez contacter la commission LBIF US par email à l'adresse suivante : csameri@lbif11.fr

SOMMAIRE

Le présent règlement décrit le circuit régional, définit les modalités de classement régional et les qualifications pour les championnats nationaux pour les catégories individuelles suivantes :

- *Mixte*
- *Féminine*
- *Junior*

La participation aux compétitions Île de France implique que le présent règlement est connu des joueurs et qu'ils s'engagent à le respecter.

1 Classification

La Commission Sportive Île-de-France Billard Américain applique la classification nationale mais, afin de permettre aux joueurs de rencontrer des compétiteurs de niveau équivalent en éliminatoire, la CSLBIFUS a procédé au découpage de la catégorie Mixte en sous-catégories définies ci-dessous :

1.1 Mixte

La catégorie Mixte est répartie en trois **catégories** : R1, R2 et R3,

- **Catégorie R1** (catégorie supérieure ou élite) : regroupe **32 compétiteurs maximum**. 1 Wild card est accordée à un EX-MASTER de la saison précédente.
- **Catégorie R2** (catégorie intermédiaire ou promotion) : regroupe **48 compétiteurs**. Si le nombre de joueurs le justifie, les tournois R2 peuvent être répartis sur 2 salles en parallèle (répartition en serpentin selon le classement, voir Article 2.7).
- **Catégorie R3** (catégorie challenger) : regroupe **jusqu'à 96 compétiteurs**. Si le nombre de joueurs le justifie, les tournois R3 peuvent être répartis sur 2 salles en parallèle (répartition en serpentin selon le classement, voir Article 2.7).
- La composition de chaque catégorie en début de saison est établie en fonction du code sportif de la saison précédente et des tournois barrages (voir Article 3.1).

1.2 Féminines

La catégorie régionale regroupe l'ensemble des féminines.

1.3 Juniors U23

La catégorie régionale regroupe tous les joueurs âgés entre 17 et 23 ans au 31 décembre de la saison qui démarre.

1.4 Juniors U17

La catégorie régionale regroupe tous les joueurs âgés de moins de 17 ans au 31 décembre de la saison qui démarre.

2 Règles Générales

2.1 Conditions de participation aux tournois qualificatifs et finales LBIF

- Être licencié pour la saison en cours- **Périodes d'admission des nouveaux licenciés non connus à date ou en cours de saison**
  - Avant début phase 1 – fermeture date d'inscription barrage
  - Avant début phase 2 – fermeture date d'inscription TQ4
  - Phase 3 & 4 fermées – pas d'admission
- S'inscrire au tournoi concerné dans les délais prévus sur le site CueScore (https://cuescore.com/)
- Se présenter en tenue officielle à l'heure indiquée sous peine de sanction
- Ne pas être suspendu
- L'accès des joueurs aux phases finales, phase 3 - demi-finale IdF et phase 4 - finales LBIF, est déterminé par le classement à l'issue des phases de qualification (TQ)

2.2 Date des tournois qualificatifs et finales

Les dates des TQ, de la demi-finale et des Finales par mode de jeu sont planifiées en fonction de la date des ½ finales nationales pour lesquelles les résultats régionaux sont à transmettre à une date butoir.

Voir le calendrier LBIF (https://lbif11.fr/americain-calendriers/).

Les dates peuvent évoluer au cours de la saison, la CSLBIFUS partagera au plus tôt les informations sur les différents canaux

2.3 Engagements

L'engagement doit être effectué en ligne sur le site Cuescore : https://cuescore.com/lbif

La période d'inscription pour chaque tournoi débute deux semaines avant le début du tournoi et se termine le mercredi à 14h00 précédant le tournoi.

Toute inscription reçue en dehors des dates et horaires prévus ne sera pas prise en compte.

Dans le cas de pluralité de tableaux seule la première inscription sera prise en compte, dans ce cas un joueur ne pouvant pas jouer dans le tournoi initial sera déclaré forfait et ne pourra pas intégrer un autre tableau.

2.4 Jours/Horaires des épreuves

Les épreuves se déroulent sur une ou deux journées de week-end. Les horaires et lieux peuvent être aménagés suivant le nombre de compétiteurs et le nombre de tables des salles accueillantes.

Les heures de convocations seront indiquées sur les outils de communications LBIF, 48h avant le début de la compétition.

2.5 Tenue Sportive

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

Elle est définie par l'annexe 2 du Code sportif National.

Toute demande de dérogation doit être adressée au directeur de jeu avant le début de la compétition.

Tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu :

- Polo à manches courtes ou longues, rentré dans le pantalon (pour les hommes, dérogation pour les femmes). Le polo d'arbitre est interdit aux joueurs.
- Pantalon de couleur unie (pantacourt interdit). Les jeans et survêtements sont interdits.
- Chaussures fermées (voir annexe 2 du Code sportif National)
- Inscriptions sur les polos : voir annexe 2 du Code sportif National
- 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 règlementée 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 chaines 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.
- Dispositions diverses : Dans le cas d'une compétition par équipes, le haut de la tenue sportive doit être identique pour tous les joueurs de l'équipe.

Le directeur de jeu peut refuser après avertissement consigné la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme aux dispositions de ce chapitre. (Si le joueur modifie sa tenue avant l'heure du début de son appel, il pourra participer à la compétition)

La Commission Sportive LBIF Billard Américain est seule habilitée à statuer sur les cas non expressément prévus au règlement.

2.6 Gestion des tournois

Tous les tournois seront gérés sur CUESCORE.

2.7 Tirage au sort

Le tirage au sort sera effectué par la CSLBIFUS sur CUESCORE

- Pour le premier TQ de la saison, nous utiliserons le classement IdF de la saison précédente et du mode de jeu concerné pour identifier les **8 (huit)** têtes de série.
- Pour les TQ suivants, nous utiliserons le classement de qualification en cours (par mode de jeu) pour identifier les **8 (huit)** têtes de série.
- Pour la Demi-finale IdF et la Finale IdF, nous utiliserons le classement de qualification R1/R2 pour identifier les **8 (huit)** têtes de série.
- Les numéros des têtes de série (TDS) sont attribués dans l'ordre en suivant le classement. (Exemple TDS N°1 est le premier du classement, TDS N° 5 est le cinquième du classement, etc…) en cas de joueur absent ou non inscrit, c'est le joueur suivant qui sera TDS (exemple : TDS 3 non inscrit ou absent alors le TDS 3 sera le 4ème du classement concerné)

Pour les compétitions se déroulant sur plusieurs salles en parallèle, la répartition des joueurs se fera en serpentin selon le classement.

2.8 Convocation des joueurs

Pour chaque tournoi, la liste des joueurs retenus et non retenus est établie par le responsable de la Commission Américain LBIF. La CSLBIFUS se charge de diffuser ces listes, sur le groupe WhatsApp au plus tard, le jeudi 20h00, sauf si imprévus de dernière minute précédant le début de la compétition.

2.9 Direction de Jeu/Arbitrage

Le déroulement des épreuves est sous le contrôle du directeur de jeu nommé par la salle qui accueille l'événement. Le directeur de jeu est chargé de faire appliquer toutes les dispositions réglementaires de la LBIF et de la FFB. Il peut être aidé d'un juge-arbitre ou assurer lui-même cette tâche.

Attributions du Directeur de Jeu (liste non exhaustive)

- Faire respecter l'interdiction de fumer et de vapoter ainsi que la consommation de boissons alcoolisées au sein des aires de jeu durant les compétitions et les matchs
- Vérifier le bon état du matériel
- Vérifier la tenue des joueurs
- Organiser les tours de jeux
- Faire timer les matchs à 80 minutes
- Désigner s'il le souhaite l'arbitre et les marqueurs pour chaque partie
- Veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs (le directeur de jeu doit être en possession de tous les textes officiels nécessaires et à jour, code sportif, etc.)
- Adresser dans les 48 heures au responsable CS LBIF US concerné la feuille de match CueScore complétée et le compte rendu des infractions

- Signaler sur la feuille de match CueScore tout joueur forfait au début de l'épreuve et tout joueur ayant abandonné en cours d'épreuve
- Le cas échéant, adresser au responsable sportif de l'épreuve un rapport circonstancié sur tout incident qui pourrait valoir une sanction disciplinaire à un ou plusieurs joueurs
- Cas spécifique 14.1 continu : le Directeur de Jeu conserve les feuilles de papier de comptabilisation de points pendant une période de 2 semaines après le tournoi.

2.10 Absence d'un joueur

Un joueur peut s'inscrire et se désinscrire d'un tournoi jusqu'à la dernière minute sur CueScore sans se justifier (tant que les inscriptions sont ouvertes).

Après la fermeture des inscriptions : Mercredi 14h00 et ce jusqu'au Samedi 8h59 (heure du mail reçu sur csameri@lbif11.fr)

- Un joueur ne pouvant pas venir doit partager cette information à l'équipe LBIF par mail : csameri@lbif11.fr
- Cette annulation ne nécessite pas de justificatif **pour la première annulation**.
- **Pour la 2ème annulation** dans cette période (entre le mercredi 14h00 et le samedi 8h59) : le joueur devra présenter un justificatif valable sous peine d'être exclu au prochain tournoi.

A partir du Samedi 9h00 et au-delà, le joueur absent devra fournir un justificatif valable

- Le justificatif doit être envoyé au plus tard dans les 3 jours (soit le mercredi suivant le tournoi avant 18h00)
- L'absence de justificatif valable entraînera la suspension au prochain tournoi

2.11 Sanctions pour absence de justificatif

En l'absence de justificatif, le joueur sera suspendu pour le tournoi suivant et son club pourrait faire l'objet d'une procédure sur convocation devant la commission de discipline (3.6.07du Code sportif National).

Si le joueur fait un nouveau « Forfait Non Excusé » dans la saison, il pourra être convoqué devant la commission de discipline de la LBIF.

2.12 Joueur en retard

Tout joueur ne s'étant pas présenté à la table de marque 30 minutes après l'horaire de convocation est disqualifié de la compétition et déclaré forfait non excusé.

Pendant la compétition :

- Si un joueur n'est pas présent à l'appel de son nom, un second appel est renouvelé cinq minutes plus tard.

- Si le joueur est toujours absent et ne s'est pas présenté à sa table de jeu cinq après l'annonce de son match la sanction est :
    - 1 manche perdue toutes les 5 minutes de retard supplémentaires. Le joueur perd définitivement le match au bout de 15 minutes après le premier appel.
    - Cas spécifique au jeu de la 14/1 continu : 10 points toutes les 5 minutes. Le joueur perd définitivement le match au bout de 15 minutes après le premier appel.
- S'il s'agit du premier match le joueur n'a pas d'échauffement.
- Si la compétition se déroule selon la formule du double KO, le joueur passe alors du coté perdant mais demeure toujours en compétition. Si le joueur est de nouveau forfait coté perdant, son absence est considérée comme un forfait non excusé.

2.13 Résultats

Les résultats seront publiés sur le site de la LBIF11.fr. Néanmoins les tableaux des compétitions restent disponibles et consultables sur CUESCORE.

2.14 Classements

Les classements seront mis à jour au fur et à mesure de l'avancée de la saison.

Liste des classements :

- Classement mixte à l'issue de chaque phase de la saison sportive
- Classement mixte des phases Finales
- Classement féminin
- Classement Junior U23
- Classement Junior U17
- Détails des classements

Les Classement seront disponibles sur le site de la LBIF11.fr sous chaque catégorie.

2.15 Essai du matériel

Pour son échauffement, chaque joueur a droit :

- Lors de son premier match, à deux racks de billes, ou cinq minutes maximum ;
- Lors des matchs suivants, il n'y a plus d'échauffement, à l'annonce du match, les deux joueurs doivent se présenter à la table pour le tirage à la bande. Une dérogation pourra être accordée par le directeur de jeu (à sa discrétion) aux joueurs de faire 3 minutes d'échauffement ou un rack si le délai entre leurs matchs dépasse 3 heures.

Une fois le tirage à la bande effectué, le gagnant du tirage a le choix de la casse de départ.

2.16 « Time out »

Au cours d'un match, chaque joueur a droit à une pause d'une durée maximum de cinq minutes, sauf si la disposition de la salle nécessite un déplacement important, auquel cas le temps est estimé par le directeur de jeu en début de tournoi.

- La pause est uniquement destinée à aller aux toilettes : les sorties de la salle ou les "pauses cigarettes" sont formellement interdites
- Le joueur doit informer son adversaire, et ce uniquement au moment de la recomposition d'un rack. Il doit ensuite obligatoirement le signaler à la direction de jeu.
- L'autre joueur doit rester dans l'aire de jeu, assis à côté de sa table, où il peut lui aussi prendre sa pause en le signalant à l'arbitre ou au directeur de jeu.
- Au jeu du 14/1 continu uniquement, si la main est au joueur qui n'a pas demandé de pause, celui-ci peut continuer à jouer, à condition que ce soit en présence d'un 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 d'un match est apprécié par l'arbitre ou le directeur de jeu.

2.17 Attitude des joueurs, comportement antisportif

Les joueurs doivent avoir une attitude correcte et loyale et s'abstenir de tout geste ou commentaire de nature à gêner les autres joueurs.

Afin de s'assurer du bon comportement de l'ensemble des joueurs, nous mettons en place les pénalités par carton :

- Vert : Avertissement
- Jaune : Pénalité de partie
- Rouge : Pénalité de match
- Noir : Disqualification du tournoi

Les cartons se cumulent au fur et à mesure des tournois et sur toute la saison.

Les pénalités sont attribuées uniquement par le Directeur de Jeu qui les remontent à la CSLBIFUS en fin de tournoi.

Carton	Pénalité	Description
Vert	Avertissement	2 cartons Verts = 1 carton Jaune
Jaune	Pénalité de partie	1 Jaune + 1 Vert = 1 carton Rouge 2 Jaunes = 1 carton Rouge

Carton	Pénalité	Description
Rouge	Perte du match	1 Rouge + 1 Vert = 1 carton noir 1 Rouge + 1 Jaune = 1 carton noir 2 Rouges = 1 carton noir
Noir	Disqualification du tournoi ou de l'événement	

Carton Vert - Avertissement

Les sanctions de carton vert sont des avertissements pour mauvais comportement.

Les cartons verts sont attribués pour :

- Prendre un "time out" sans en informer l'arbitre, le directeur de jeu
- Téléphone portable ou tout autre appareil visible pendant le match (hors utilisation du chronomètre pour timer le match et hors utilisation du téléphone sur CueScore uniquement)
- Mauvaise utilisation de l'équipement (Jump avec une flèche par exemple)
- Polo non rentré dans le pantalon
- Toute attitude incorrecte et déloyale d'un joueur et tout geste ou commentaire de nature à gêner les autres joueurs
- Jeter les billes sur la table
- Tenue non conforme

Carton Jaune - Pénalité de partie

Un carton jaune signifie un rack pour l'adversaire (15 points en 14.1 continu)

Les pénalités de carton jaune sont données pour :

- Retour tardif du "time out"
- S'entraîner pendant le "time out"
- Utilisation d'un téléphone portable pendant le "time out"
- Toucher le rack qui a été réalisé par un arbitre ou l'autre joueur
- Utilisation d'un téléphone portable ou d'un appareil intelligent, ou sonnerie ou vibration pendant un match
- Bille touchée, déplacée : Si la faute est accidentelle, c'est une faute normale, mais si elle est intentionnelle, elle peut être considérée comme un comportement antisportif
- Taper sur la table et/ou les billes
- Jeter son bleu, sa queue de billard, son gant ou tout autre objet

Tout équipement autre que la queue de jeu et la craie sont interdits sur la table pendant que le joueur joue, notamment le chiffon, le talc, l'étui, etc.

D'autres éléments sont également interdits pendant le match comme les équipements multimédia (téléphone mobile, montre connectée, lecteur MP3, tablette tactile, etc.) qui doivent être éteints et rangés. (à part la montre connectée)

Carton Rouge - Perte du match

Le carton rouge signifie la perte du match pour le joueur fautif.

Un carton rouge est infligé dans les cas suivants :

- Fumer, utiliser du snus ou du tabac à priser ou une cigarette électronique ou boire de l'alcool pendant le match (y compris pendant le "time out")
- Dégradation de l'équipement du tournoi ou de la salle
- Portez des écouteurs durant le match (autorisé durant l'échauffement)
- Tout autre comportement antisportif de nature très sérieuse
- 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.

Carton noir : Disqualification de la discipline ou de l'événement

Le carton noir signifie la disqualification de la discipline ou de l'épreuve.

Un carton noir est infligé en cas de :

- Détérioration de l'équipement pour le tournoi ou de la salle
- Pattern racking (Modèle de rackage)

2.18 Durée d'un match

Tous les matchs seront limités dans le temps à 80 minutes (hors 14.1 continu).

Au temps imparti : c'est-à-dire à 80 min, les joueurs terminent la partie commencée.

Une partie est considérée comme commencée après la formation du rack…la casse est obligatoire.

- Si au temps imparti, l'écart du score est inférieur à 2 points (ex : 3/2,4/3, 4/4…), 2 parties maximum seront jouées.
  3 cas possibles :
  - Le score était à égalité, on joue une dernière partie
  - Il y avait une partie d'écart au score et la partie suivante permet de revenir à égalité, on joue une dernière partie
  - Il y avait une partie d'écart au score et la partie suivante est gagnée par le joueur qui menait, le match est terminé
- Dans tous les autres cas les matchs seront validés en faveur du joueur qui mène au score.

L'heure de début du match est l'heure de lancement indiquée sur CueScore.

Le suivi du temps du match est à la charge des compétiteurs, l'utilisation d'un téléphone pour avoir un compte à rebours est autorisé. Les joueurs peuvent demander le temps restant au directeur de jeu uniquement à la formation du rack.

A la fin de 80 minutes les joueurs doivent prévenir l'arbitre qui informera les deux joueurs de la procédure à suivre

Un timer pourra être demandé par le Directeur de Jeu à partir de 40 min de jeu à la table de marque (voir chapitre suivant).

Lorsque 80 minutes se sont écoulées, s'il y a au moins 2 parties d'écart le match s'arrête. Par exemple : 0/2, 1/3, 2/4 ou 3/5.

Si les joueurs sont à égalité et tant que le score n'affiche pas un point d'écart, le match continue.

Par exemple, à 80 minutes les score est à 2/3 : soit le score passe à 2/4 : le match est terminé ; soit le score passe à 3/3 et les joueurs jouent une dernière partie pour identifier le gagnant, afin d'arriver au score de 4/3 (ou 3/4).

Tous les matchs sont limités à 80 minutes en dehors de la finale.

Le compteur n'est pas arrêté durant les "time out" : match de 80 min que les joueurs prennent ou non leur "time out".

2.19 Temps de jeu (match chronométré)

- Lors d'un match, la moitié des points doivent être réalisés lors de la moitié du temps imparti. Dans le cas contraire, la direction de jeu peut décider de chronométrer le match.
- Le directeur de jeu peut aussi faire chronométrer n'importe quel match, dès le début ou en cours, sans attendre la moitié du temps imparti.
- En aucun cas, un joueur peut demander à faire chronométrer un match. Cette décision revient au directeur de jeu et à lui seul.
- En cas d'égalité de points, si les joueurs jouent la partie décisive, on ne chronomètre pas cette partie, ni le dernier rack au 14/1 continu.
- Le directeur de jeu peut demander à un joueur disponible de chronométrer un match. Ce joueur est dans l'obligation d'accepter (le joueur désigné sera choisi en fonction de son avancement dans la compétition et de l'heure de son prochain 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 en cas de récidive.

Déroulement du chronométrage

- **Après la casse**, le joueur dispose de **60 secondes** pour exécuter son coup sans extension de temps. Pour tous les suivants, il dispose de 35 secondes par coup.

- **Après 25 secondes**, l'arbitre ou la personne en charge du chronométrage annonce à haute et intelligible voix « Time » : le joueur doit alors jouer dans les **dix secondes restantes**.
- 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.
- 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.
- A l'expiration du temps, une faute est déclarée par le chronométreur, l'adversaire a bille en main, sauf pour la 14/1 ou la pénalité correspondante au nombre de faute consécutive est infligé au joueur fautif.

2.20 Cas Particuliers

- Si le procédé se détache de la queue sur un coup valable et va toucher une autre bille sur la table, il n'y a pas faute.
- Si un joueur est bousculé en position de jeu, les billes sont placées dans la position occupée avant l'incident. Si cela s'avère impossible, la manche est recommencée au début.
- Lorsqu'une bille de but est collée à la bande, ce contact avec la bande n'est pas pris en compte. Pour que le coup soit valable, il faut donc que la blanche touche une bande après impact ou que la bille en question ou toute autre bille touche une bande.
- Si une bille de but se trouve à moins d'un demi diamètre de bille (comprendre demie bille) d'une bande, le joueur ne peut jouer cette bille que deux fois consécutivement sur cette bande. Au troisième coup, il est impératif d'empocher une bille, ou de lui faire toucher une des trois autres bandes, ou encore que la bille blanche touche une autre bande même si une faute a été commise lors de ces tentatives, sinon cela est compté comme une faute. Si cette bille se déplace à plus d'un diamètre de bille d'une bande, ou si le joueur joue une autre bille entre temps, le décompte s'annule. Le joueur doit annoncer lorsqu'il joue une bille collée à la bande ou à moins d'une demi-bille afin que l'adversaire puisse, s'il le souhaite, vérifier et signaler ces cas de figures pour annoncer le nombre de coups de même type déjà réalisés.
- Si la blanche touche la bille de but visée et une autre bille de but en même temps et de telle sorte qu'on ne puisse déterminer laquelle a été touchée la première, le coup est jugé valable.
- Si deux billes ou plus sont coincées dans une poche de telle sorte qu'une ou plusieurs d'entre elles ne sont plus en contact avec la table, celles-ci doivent être empochées. Celles qui ont un contact avec la table sont replacées devant la poche.
- Si une bille de but entre et ressort de la poche, elle n'est pas considérée comme empochée.
- En cas d'un défaut du matériel (exemple une poche mal fixée qui a empêché l'empoche d'une bille, les billes sont replacées dans la position occupée avant l'incident. Si cela s'avère impossible, la manche est recommencée au début.

3 Circuit individuel mixte

Le circuit individuel 2026-2027 s'articule comme suit :

- Le circuit est ouvert à tous les licenciés LBIF
- **3 catégories : R1, R2** et **R3** (R1 = catégorie supérieure)
- Catégorie R1 : limitée à 32 joueurs
- Catégorie R2 : limitée à 48 joueurs
- Catégorie R3 : jusqu'à 96 joueurs
- La saison régulière comporte 6 **Tournois Qualificatifs (TQ)** par catégorie répartie sur 2 phases :
    - Phase 1 TQ 1-3 le classement retient les meilleurs résultats de 2/3TQ pour les mouvements du mercato ;
        - R1-R2 Montée/descente : Top 8 R2 vers R1 & Flop 8 R1 vers R2
        - R2-R3 Montée/descente : Top 12 R3 vers R2 & Flop 12 R2 vers R3
        - Les points sont remis à zéro pour la phase 2
    - Phase 2 TQ4-6 le classement de qualification aux phases finales retient les résultats de 3/3 TQ disputés
- À l'issue des 6 TQ, une seule **phase finale** réunit tous les qualifiés :
    - Phase 3 Demi-Finale : Les **R1 classés 17 à 32** et le **Top 16 R2** disputent la Demi-finale IdF
    - Phase 4 Finales IDF :
        - Finale F1 pour un total de **32 finalistes**
            - Le **Top 16 R1** qualifié directement à l'issue de la phase 2
            - Les **16 meilleurs de la Demi-finale IdF** rejoignent la Finale IdF,
        - Finale F2 pour un total de **32 finalistes**
            - Les **16 classés 17 à 32 R2** qualifié directement à l'issue de la phase 2
            - Les **16 classés 17 à 32 de la Demi-finale IdF** rejoignent la Finale IdF,
        - Finale F3
            - **Les 32 meilleurs R3** qualifié directement à l'issue de la phase 2 rejoignent la Finale IdF
- Les joueurs non qualifiés pour la phase finale peuvent disputer les finales consolantes (voir Article 3.5)
- Les classements sont remis à zéro en début de saison

3.1 Tournois Barrages (mouvements R1 ↔ R2 & R2 ↔ R3 de fin de saison)

Le tournoi barrage a pour objet de déterminer, en fin de saison, les mouvements de joueurs entre les catégories R1 et R2 et les catégories R2 et R3 pour la saison suivante. Il se joue au jeu de la 10.

3.1.1 Barrage R1 – R2

- **Participants** : 32 joueurs
- **Résultat** : les 7 premiers du tournoi barrage intègrent (ou conservent leur place en) catégorie R1 pour la saison suivante ; les 25 autres joueurs du barrage sont (ou restent) en catégorie R2. Un repêchage est possible sur le classement du tournoi barrage si un joueur qualifié ne s'engage pas sur la catégorie.
- **Wild card** : 1 place est accordée en R1, en plus des places ci-dessus, à un joueur EX-MASTER de la saison précédente qui en fait la demande.

3.1.2 Barrage R2 – R3

- **Participants** : ouvert max 96 joueurs
- **Résultat** : les 11 premiers du tournoi barrage intègrent (ou conservent leur place en) catégorie R2 pour la saison suivante ; les autres joueurs du barrage sont (ou restent) en catégorie R3. Un repêchage est possible sur le classement du tournoi barrage si un joueur qualifié ne s'engage pas sur la catégorie.

3.1.3 Distance des tournois barrages

Mode de Jeu	Distance
10 Ball	5

Matchs limités à 80 minutes.

Note éditoriale : *le nombre exact de joueurs montants/descendants est proposé par cohérence avec les effectifs 2025/2026 et la taille des catégories R1 (32), R2 (48) et R3 (jusqu'à 96) ;* à la discrétion de la commission sans possibilité d'appel de la décision.

3.2 Formule des Tournois Qualificatifs (TQ)

A. **R1** : 32 joueurs (composition selon Article 1.1 et Article 3.1).

   R2 : 48 joueurs,

   R3 tableau ouvert, max 96 joueurs, éventuellement réparti sur 2 salles en parallèle (répartition en serpentin selon le classement, voir Article 2.7).

B. 4 modes de jeu sur la saison : 14.1 Continu, 8 ball, 9 ball, 10 ball.

C. Les Matchs sont limités à 80 minutes.

D. **Format de chaque TQ** : tableau en Double KO simplifié, le joueur quitte le tournoi TQ dès lors qu'il cumule 2 matchs qualificatifs gagnés ou perdus

E. Le TQ n'est pas joué jusqu'à sa finale. Chaque joueur marque les points correspondant à son parcours (voir tableau en pièce jointe)

F. Pour chaque TQ, les joueurs sont placés dans le tableau en fonction de leur classement (têtes de série), voir Article 2.7 Tirage au sort.

G. **Classement de qualification** : à l'issue des 3 derniers TQ de la saison, le classement final est établi

H. **Qualification pour la phase finale** :

- R1 : le Top 16 du classement de qualification R1 est qualifié directement pour la Finale IdF F1 ; les joueurs classés 17 à 32 sont qualifiés pour la Demi-finale IdF.
- R2 : le Top 16 du classement de qualification R2 est qualifié pour la Demi-finale IdF ; les joueurs classés 17 à 32 sont qualifiés pour la Finale IdF F2.
- R3 : le Top 32 du classement de qualification R3 est qualifié pour la Finale IdF F3.
- Les autres joueurs R2 & R3 sont éligibles à la finale consolantes (Article 3.5) et/ou au tournoi barrage de fin de saison (Article 3.1) selon leur classement.

I. Le vainqueur de chaque finale (voir Article 3.4) est sacré Champion d'Île de France du mode de jeu concerné. Le premier du classement de chaque finale est sacré Champion d'Île de France Mixte de la saison.

3.2.1 Distances des TQ R1

Mode de Jeu	Distance
8 Ball	6
9 Ball	7
10 Ball	6
14.1 Continu	60 points / 25 reprises

3.2.2 Distances des TQ R2

Mode de Jeu	Distance
8 Ball	5
9 Ball	6
10 Ball	5
14.1 Continu	50 points / 25 reprises

3.2.3 Distances des TQ R3

Mode de Jeu	Distance
8 Ball	4
9 Ball	5
10 Ball	4
14.1 Continu	50 points / 25 reprises

Note : Ces distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américain pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants.

3.2.4 Barème des points attribués à l'issue de chaque TQ

Points	Configuration Double KO Simplifié
110	2 MATCHS WIN
85	1/2 MATCH WIN + MATCH 3 WIN
70	1/2 MATCH WIN + MATCH 3 LOOSE
20	0 WIN

3.3 Demi-finale Île de France Mixte

A. **Participants (32 joueurs)** : les R1 classés 17 à 32 du classement R1 + le Top 16 du classement R2.
B. **1 seul mode de jeu : jeu de la 10.**
C. Le tableau est un Double KO à 32 joueurs.
D. **Les 16 meilleurs joueurs** de la Demi-finale IdF sont qualifiés pour la Finale IdF F1. La demi-finale se termine donc au huitième de finale.
E. Les 16 autres joueurs sont qualifiés pour la Finale IdF F2.

Distances de la Demi-finale

Mode de Jeu	Distance
10 Ball	5

Matchs limités à 80 minutes.

Note : Cette distance est donnée à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américain pourra la revoir selon le timing et le nombre de participants.

3.4 Finales Île de France Mixte

A. **4 modes de jeu (dans cet ordre)** : 8 ball, 14.1 Continu, 10 ball, 9 ball.
B. Le tableau est en Double KO simplifié jusqu'en 8e de finale, puis Simple KO jusqu'en finale.
C. Matchs limités à 80 minutes.
D. Pour chaque finale, les joueurs sont placés dans le tableau selon leur classement (têtes de série), voir Article 2.7.
E. Le vainqueur d'une finale est sacré Champion d'Île de France du mode de jeu concerné.
F. Le premier du classement de la phase finale (cumul des points des 4 finales, voir Article 7.1) est sacré Champion d'Île de France Mixte de la saison.
G. **Transmission des résultats** : Le logiciel fédéral est utilisé obligatoirement pour les résultats des compétions « billard américain » pour prise en compte par la Commission Nationale Américain (CNA) et assurer la sélection des joueurs de la ligue.
H. Le nombre de finalistes IdF qualifiés pour les demi-finales de France N1 est communiqué par la CNA selon les proratas définis dans les dispositions circonstancielles fédérales (voir Article 3.3.05 du Code sportif National).

3.4.1 Finale IdF F1

Participants (32 joueurs) : les 16 premiers du classement R1 (qualifiés directs) + les 16 qualifiés de la Demi-finale IdF (Article 3.3).

Distances de la Finale IdF

Mode de Jeu	Distance
8 Ball	6
14.1 Continu	65 points / 25 reprises
10 Ball	6
9 Ball	7

Note : Ces distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américain pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants.

3.4.2 Finale IdF F2

Participants (32 joueurs) : les 16 **classés 17 à 32 R2** qualifié directement à l'issue de la phase 2 + les 16 **classés 17 à 32** de la Demi-finale IdF (Article 3.3).

Distances de la Finale IdF

Mode de Jeu	Distance
8 Ball	5
14.1 Continu	50 points / 25 reprises

Mode de Jeu	Distance
10 Ball	5
9 Ball	6

Note : Ces distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américain pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants.

3.4.3 Finale IdF F3

Participants (32 joueurs) : **Les 32 meilleurs R3** qualifié directement à l'issue de la phase 2 rejoignent la Finale IdF (Article 3.3).

Distances de la Finale IdF

Mode de Jeu	Distance
8 Ball	4
14.1 Continu	50 points / 25 reprises
10 Ball	5
9 Ball	5

Note : Ces distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américain pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants.

3.4.4 Barème des points attribués à l'issue de chaque Finale Île-de-France

Points	Simple KO 1/8 finale
275	1er
250	2ème
195	3ème & 4ème
140	5ème à 8ème
85	9ème à 16ème
30	17ème à 32ème
0	33ème et au-delà
A cumuler avec les points Configuration Double KO Simplifié	

3.5 Finale consolante

La finale consolante permet aux joueurs non qualifiés pour la Demi-finale ou les Finales IdF de continuer à jouer après les TQ.

A. Minimum de 24 joueurs.
B. Participants :
    a. Les 16 joueurs R2 classés 33 à 48 (non qualifiés pour la Finale IdF F2) ;
    b. Tous les joueurs R3 classés à partir de 33 (non qualifiés pour la Finale IdF F3) ;
    c. En cas de forte demande, le tournoi pourra être limité à 48 joueurs, mais il devra y avoir au moins 24 joueurs pour être maintenu.
C. 1 mode de jeu : 9 Ball.
D. Matchs limités à 80 minutes.
E. Le tableau est choisi en fonction du nombre de participants (tableau de 24, 32 ou 48).
F. Il n'y a pas de tête de série.
G. La finale consolante se joue sans handicap.

Distances de la finale consolante

Mode de Jeu	Distance
9 Ball	6

Note : Cette distance est donnée à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américain pourra la revoir selon le timing et le nombre de participants.

4 Féminine

Les finales féminines Ile de France :

4.1 Formule

- La formule sera choisie en fonction du nombre de compétitrices.
  Moins de 16 = format poule supérieure à 16 = format double Ko
- Sont qualifiées pour les 4 modes de jeu : les X joueuses inscrites dans les délais.
- Pour chaque tournoi les joueuses sont placées dans le tableau en fonction de leur classement de la saison précédente.

4.2 Distances

Mode de Jeu	Distance
8 Ball	5
9 Ball	6
10 Ball	5
14.1 Continu	50 points / 25 reprises

Matchs limités à 80 minutes

Note : Ces distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américains pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants

4.3 Finalité

Un classement pour chaque mode de jeu sera établi. La gagnante du tournoi sera déclarée Championne d'Île-de-France pour le mode de jeu. La première du classement sera déclarée Championne d'Île-de-France Féminine

Le Championnat Billard à poche d'Ile de France :

Le Championnat Féminin BAP est ouvert à toutes les joueuses, sans distinction d'âge. Ce Championnat ne qualifie pour aucune compétition fédérale ou régionale. Il est gratuit et non primé.

Il désigne la « Championne BAP IDF 2026/2027 ».

Il se déroule sur trois étapes, chacune consacrée à une discipline différente du billard à poches :

- Billard Blackball (8 ball)
- Billard Americain (jeu de la 10)
- Billard Snooker (6 red)

Formule Blackball et Américain :

2 joueuses :

- Match A/R + 1 match de départage
- 4 manches gagnantes

3 à 5 joueuses :

- 1 poule
- 4 manches gagnantes

6 à 10 joueuses :

- 2 poules
- 3 manches gagnantes
- Demi-finales et finale en 4 manches gagnantes

11 à 16 joueuses :

- Double KO jusqu'en 1/4
- 4 manches gagnantes
- Demi-finales et finale en 4 manches gagnantes

17 à 32 joueuses :

- Double KO jusqu'en 1/4
- 4 manches gagnantes
- Demi-finales et finale en 4 manches gagnantes

Formule Snooker :

- Voir code sportif Snooker
- Demi-finales et finale en 2 manches gagnantes

5 Junior U-23 et Junior U-17

Les finales juniors Île de France :

5.1 Formule

- La formule sera choisie en fonction du nombre de compétiteurs
  Moins de 16 = format poule supérieure à 16 = format double Ko
- Sont qualifiés pour les 4 modes de jeu : les X joueurs inscrits dans les délais.
- Pour chaque tournoi les joueurs sont placés dans le tableau en fonction de leur classement de la saison précédente.

5.2 Distances

Mode de Jeu	Distance
8 Ball	5
9 Ball	6
10 Ball	5
14.1 Continu	50 points / 25 reprises

Matchs limités à 80 minutes

Note : Ces distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF Américain pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants

5.3 Finalité

Un classement pour chaque mode de jeu sera établi. Le gagnant du tournoi sera déclaré champion d'Île de France pour le mode de jeu. Le 1er du classement sera sacré Champion d'Île-de-France Junior U23 ou U17.

6 Attribution Compétitions Ile de France

- Les clubs s'engagent à respecter leurs engagements.
- Les clubs qui accueillent les compétitions s'engagent à fournir un directeur de jeu.

7 Dispositions Circonstancielles

- Ces dispositions s'appliquent à toutes les catégories ainsi qu'à tous les modes de jeu.
- Les distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américain pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants.
- Les tableaux choisis pour toutes les compétitions sont donnés à titre indicatifs, le responsable sportif LBIF Américain pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants.

7.1 Barèmes applicables

Pour les 6 Tournois Qualificatifs (TQ) de la saison régulière R1, R2 et R3, le barème applicable est celui de l'Article 3.2 :

Points	Configuration Double KO Simplifié
110	2 MATCHS WIN
85	1/2 MATCH WIN + MATCH 3 WIN
70	1/2 MATCH WIN + MATCH 3 LOOSE
20	0 WIN

Pour la Demi-finale IdF et la Finale IdF (ainsi que pour toute autre compétition utilisant un format à élimination directe ou par poules), le barème de points par position ci-dessous s'applique :

Points	Simple KO 1/8 finale
275	1er
250	2ème
195	3ème & 4ème
140	5ème à 8ème
85	9ème à 16ème
30	17ème à 32ème
0	33ème et au-delà
A cumuler avec les points Configuration Double KO Simplifié	

Le barème pourra changer en fonction du nombre de joueur du format du tournoi mais l'échelle de points sera maintenue.

7.2 En cas d'égalité au classement

En cas d'égalité, les compétiteurs seront départagés sur les critères suivants appliqués dans l'ordre :

- **Ratio matchs (Matchs gagnés/perdus)**
- **Ratio manches (Manches gagnées/manches perdues)**